

FREESOFTWARE

Lo que sigue es una propuesta para el creación de un espacio web donde diseñadores independientes y modistas DIY intercambian técnicas y diseños. Un espacio que también servirá para la distribución. La estructura del espacio está inspirada por las comunidades de desarrollo de software libre y por algunas nuevas ideas sobre propiedad intelectual (licencias copyleft, Wu-Ming Foundation etc..). Será un espacio de colaboración y una herramienta de sostenibilidad y supervivencia en esta nueva economía de precariedad social e inestabilidad, una manera de sobrevivir y no venderse, una manera de vivir en la realidad sin ser manipulado por ella. Y si todo va bien, poco a pocos será un grano creciente en las narices del mundo pijo de la moda y la "mango-zaración" gris de nuestra vida cotidiana. El proyecto esta igualmente inspirado por hackers y abuelas.

Los problemas:

La gente metida en diseño/producción de ropa tiene tres opciones para ocupar un lugar en la cultura general de la ropa:

- 1- participar en la industria globalizada de la producción masiva.
- 2- producir independientemente y participar en el sector 'boutique', la parte exclusiva de la economía de la moda.
- 3- producir en casa para la familia y los amigos sin tener mucho impacto sobre lo que lleva la gente en la calle (la cultura general de la moda).

La primera opción conlleva algunos problemas. Como diseñador en una gran multinacional tienes muy poca libertad creativa. La escala de producción y distribución crea una situación donde conservadurismo y homogenización tienen el mayor éxito económico. Cuando se utiliza nuevas ideas, son habitualmente, reappropriaciones de subculturas locales. Las sacan de su contexto original y de su política local y las revenden como estética pura.

Este proceso a veces empieza con el trabajo de 'cool-hunters' que exploran las grandes ciudades buscando nuevas ideas y comunicándolas al centro de operaciones de la empresa. Los códigos y razones locales que generaron el estilo reappropriado quedan atrás. La ropa misma esta producida en países del tercer mundo donde los trabajadores no reciben ni servicios ni derechos mínimos. La gran

distancia entre el diseño, la producción, la fuente de inspiración y el consumidor es problemática. La producción de cultura material es una conversación constante entre el productor, el material, el usuario (consumidor) y sus contextos locales. La situación actual con su producción especializada y globalizada, deja a todos aislados y atomizados. La persona fabricando la ropa, la que la diseña y la que la lleva, ninguna de estas personas sabe nada de la situación local de las otras.

La segunda opción también es problemática. Si la primera opción te da acceso a un público grande, la segunda, supone que la influencia que tienes como diseñador está basada en el tipo de público al que llegas. La suposición, cuya veracidad es dudosa en todo caso, del 'efecto descendente' de la moda, es que lo que se lleva en los círculos exclusivos (y caros) de los más fashion, tendrá su impacto más tarde y será imitado por los demás. Como diseñador independiente no tienes otra opción. Con el tiempo que inviertes aprendiendo, desarrollando y produciendo tu artesanía particular (tú solo), más la pasta que gastas en materiales (podríamos dar algunos consejos sobre como agilizar el proceso de adquirir materiales :), no puedes regalar tu ropa gratis. La escena de los boutiques es prácticamente la única salida para diseñadores independientes y basa su economía sobre la exclusividad. Además las tiendas mismas están en la misma situación. Para sobrevivir, tienen que coger una larga comisión. Un diseñador joven que es autoempleado normalmente no puede permitirse comprar su propia ropa. Su público es de una escala económica mas alta que la suya y nunca entenderá la situación en la que él vive o el contexto en el que la ropa fue producida.

La tercera opción somos nosotros. Nuestros diseños son los más radicales, sirven para proyectos artísticos, teatro experimental, acciones directas. Los lleva gente que nunca gasta mucho dinero en ropa pero que tiene más estilo que nadie de las revistas pijas. Invertimos tiempo, estamos constantemente reinventando. No lo hacemos si no lo estamos pasando realmente bien. Lo hemos aprendido de nuestras madres, abuelas, amigos, del Internet o simplemente de jugar con una máquina de coser. Nunca encontramos lo que nos gusta en las tiendas...pero siempre estamos relativamente aislados e invisibles.

¿Moda de código abierto – cómo puede funcionar?

La idea es crear una herramienta de comunicación donde ideas y

técnicas puedan ser desarrolladas sin restricciones de propiedad intelectual. El diseño de moda, como la programación, utiliza un 'código' estandarizado, el lenguaje de los patrones de moda. Los patrones son un método ligero, fácil de entender, con el cual los diseñadores pueden comunicar su trabajo para ser copiado y reutilizado por otros. En este espacio de intercambio, los diseñadores publicarán sus diseños con sus patrones, permitiendo e invitando a otros a copiar y a transformarlos. Otros diseñadores podrán hacerlo si les interesa. Todos los patrones serán publicados bajo una licencia copyleft (una breve explicación de copyleft, al final de este texto). La licencia implica que un diseño que utiliza un patrón del espacio común, también será publicado bajo la misma licencia copyleft. Así ningún diseño que toma parte en el proceso de intercambio tendrá copyright. Un diseño transformado también será publicado en el espacio común. Así avanzarán, o mejor dicho, se expandirán las ideas.

Se trata entonces de un espacio donde la gente puede publicar su trabajo de moda y venderlo. Todo el trabajo que será presentado incluirá un patrón, instrucciones, técnicas o dibujos, explicando como reproducir el diseño.

El proyecto no estará limitado al lenguaje profesionalizado de patrones de moda. Lo importante es que se podrán reproducir los diseños. Cualquier tipo de dibujo, foto, descripción escrita, serán aceptables. Habrá un espacio para comentar, preguntar o pedir aclaraciones si las instrucciones no están claras.

Los patrones/dibujos/técnicas serán publicados bajo una licencia copyleft que permitirá el uso y transformación del patrón bajo la condición que el nuevo diseño también será publicado bajo la misma licencia. El uso de este espacio será limitado a ropa que está autoproducida. Producción masiva o cualquier ropa subcontractada (a un taller, una fábrica) no participará en el proyecto.

Venta

El sitio web utilizará un script php donde la gente puede libremente subir imágenes de su trabajo incluyendo los dibujos o instrucciones como hacerlos. El diseñador pondrá su información de contacto con su publicación para que las personas interesadas en comprar puedan ponerse en contacto directamente con él. De esta manera, la venta y la distribución se harán de una manera descentralizada directamente entre el comprador y el diseñador. Habrá un espacio para comentarios para que los consumidores puedan opinar sobre la experiencia de la

transacción y sobre la ropa que compraron.

Branding (bueno...más o menos...)

La idea es que el proceso de desarrollo y producción estará comunicado como parte de la imagen del espacio para crear un prestigio particular a esta comunidad. No es un uso sarcástico de algo idealista y político. Es una manera de introducir nuestra política y nuestras maneras de hacer en el mundo de la moda, utilizando un prestigio 'underground' o un 'cool radical' que realmente ya son parte del discurso cooptado de este mundo. Las palabras 'código abierto' y 'software libre' están de moda (si quieres un ejemplo, lee el ultimo 'wired'). Esto no es motivo para abandonar estas metodologías. El mercado está muy empeñado en reapropiarse de estos conceptos, intentando presentarlos como nada más que un modelo de negocio más inteligente, asociado con empresas como IBM. Pero hay algo que van a tener difícil de eliminar. Esta manera de trabajar les quita ventajas de sus manos y las pone en las nuestras. El hecho de que trabajar con 'código abierto' está basado en la generosidad y el idealismo de una red descentralizada de participantes, reintroduce la política y la ideología en un campo donde los únicos jugadores últimamente han sido las fuerzas del mercado.

Estamos intentando hacer un uso (sarcástico?) de esta misma cooptación. Una población cada vez más y más grande está haciendo un esfuerzo para buscar y utilizar programas productos del movimiento de software libre. Este entusiasmo está relacionado con la creatividad de estas comunidades de programadores y con la ideología que comparten. Titulé esta parte 'branding' como broma. La idea es ser lo más transparentes posibles y comunicar al máximo el proceso de trabajo (una conversación viva, un proceso de imitación, mutación y generosidad) con el cual la moda en este espacio se está produciendo. Así tomamos esta política y la utilizamos para popularizar esta manera de producir moda. Por ejemplo, se puede diseñar un logo de la moda copyleft que podrá ser utilizado por los diseñadores en sus propias etiquetas si quieren (podemos utilizar la ce invertida de copyleft). La política de producción será parte de la imagen de la ropa. será 'cool' llevarla no solo por razones de estilo pero también por el contexto del cual viene. Para el consumidor se trata de reintroducir contexto y política a decisiones que están normalmente presentadas como puramente estéticas. Decisiones de imagen que tiene que ver con el 'look' de uno mismo nunca están limpias de situaciones políticas locales. Solo están presentadas así cuando están filtradas por la máquina atomizadora aisladora de la industria de moda.

Compartir recursos

Se me ocurrió que la falta de recursos puede ser un obstáculo para alguna gente. Un apartado en la web estaría dedicado a que la gente dispuesta a compartir recursos los puedan ofrecer. Las ofertas serán ordenadas por región. Compartir recursos como scanners, cámaras digitales y conexión a Internet servirá como buena excusa para vernos las caras.

Experiencias previas e inspiraciones

Qué es el software libre? (libre como libertad de expresión. No como barra libre)

"Software Libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software:

- La libertad de usar el programa, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar como funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición previa para ésto.
- La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).
- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3). El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.
- Un programa es software libre si los usuarios tienen todas estas libertades."

para leer todo el texto: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Que es copyleft?

Desde la web de GNU:

"La forma más simple de hacer que un programa sea libre es ponerlo en el dominio público (18k caracteres), sin derechos reservados. Esto le permite compartir el programa y sus mejoras a la gente, si así lo desean. Pero le permite a gente no cooperativa convertir el programa en software propietario (18k caracteres). Ellos pueden hacer cambios, muchos o pocos, y distribuir el resultado como un producto propietario. Las personas que reciben el programa con esas modificaciones no

tienen la libertad que el autor original les dio; el intermediario se las ha quitado.

Copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la libertad de copiarlo y modificarlo más. Copyleft garantiza que cada usuario tiene libertad.

Para cubrir un programa con `copyleft`, primero reservamos los derechos; luego añadimos términos de distribución, los cuales son un instrumento legal que le dan a todo el mundo los derechos a utilizar, modificar, y redistribuir el código del programa o cualquier programa derivado del mismo, pero sólo si los términos de distribución no son cambiados. Así, el código y las libertades se hacen legalmente inseparables."

para leer todo el texto: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>

Quién era Luther Blisset?

El verdadero Luther Blisset era un jugador de football inglés que jugaba en Italia (no recuerdo si en Milán o en Roma). Era conocido por ser mal jugador y le llamaron Luther Blisset. No tiene mucho que ver con esta historia. El Luther Blisset Project nació en los noventas en conversaciones en algunas listas radicales en Italia. El nombre fue usado como pseudónimo para cualquier cosa. Así que Luther Blisset se convirtió en el autor más sorprendente y multifacético. Fue responsable de manifiestos políticos, de componer música electrónica rara, de una fiesta ilegal en un bus (cuando llegó la policía todo el mundo se identificó como Luther Blisset), de acciones directas místicas en las que se mandó malas vibras a edificios malos, etc. El proyecto rompió con las ideas más básicas sobre autoría, por ejemplo, la idea que un nombre de una persona se asocie con un estilo o un nivel de escritura. El uso del nombre LB se hizo en muy frecuente y se expandió también por Alemania y por España. Los dos núcleos de actividad del proyecto fueron Bolonia y Roma. Después de un tiempo, por razones varias, se decidió que Luther Blisset cometiera seppuku (suicidio japonés tradicional) y parara de existir. Claro que en un proyecto como éste, donde el control creativo fue realmente regalado y se convirtió en parte del común, una decisión centralizada de este tipo no podría ser respetada, y LB sigue publicando cd's, libros, comentarios en Indymedia, etc..

Antes de su no-muerte, un grupo de cuatro escritores de Bolonia escribió conjuntamente una novela titulada Q y la publicó bajo el nombre de LB. La novela, que fue publicada bajo una licencia sin derechos de autor (copyleft), fue un éxito internacional, a pesar de que

fuera permitido copiar partes de ella o la novela entera, como también bajarla desde el sitio web de los escritores.

Quienes son Wu-Ming?

Wu-Ming son un laboratorio de escritura de cinco personas de Bologna. Son los cuatro que escribieron Q más uno. Es un experimento literario pero también un experimento en propiedad intelectual. El concepto de Wu-Ming sobre copyright es tener un proyecto sostenible (donde los autores venden libros y se ganan la vida) sin restringir los derechos de los lectores de copiar, reproducir, y leer el libro libremente.

"Cualquier persona que no tiene dinero para comprar un libro de Wu-Ming o no quiere comprarlo sin saber nada sobre ello, puede fotocopiarlo, OCR-scanearlo, o (la manera mas fácil) bajarlo gratis desde nuestro sitio web . Como la reproducción no es para ganar dinero, está bien con nosotros. Pero si un editor extranjero quiere traducir el libro y venderlo en su país, o si un productor quiere hacer una película de ello, eso es una reproducción para ganar dinero, entonces esta gente tiene que contactar con nosotros y pagar, por que es correcto que nosotros también ganemos. Al fin y al cabo, fuimos nosotros los que hemos escrito el libro." (copyleft explicado a niños/ Wu Ming 1)

El sitio de web de Wu Ming y su lista de email son herramientas para conectar a una comunidad de lectores que participan en el proceso Wu Ming. Ahí se puede encontrar discusiones animadas sobre el proceso de escritura colaborativa y la política de propiedad intelectual. Recientemente una novela fue escrita en colaboración entre unos cuantos participante de esta lista.

Preguntas para fashionistas:

1. Te parece que este proyecto es una herramienta útil para ti?
2. Utilizarías un espacio así si existiera?
3. Como cambiarías la propuesta?
4. Añadirías algún elemento?

tejerrorista@union.org.za