



Modelos en el proceso de creación digital: de las prácticas cerradas a las prácticas abiertas en entornos creativos

Martha Irene Soria Guzmán
Universidad del Claustro de Sor Juana

Docente y diseñadora gráfica. Ha usado software libre y en su labor docente y discute sobre la parte humana de estos entornos digitales (un proceso de reflexión). Problematisa sobre algunos procesos cerrados en diseño y comunicación y la posible práctica abierta y propone un modelo.

El término autor ace en 1945 después de la aparición de la imprenta. Antonio de Nebrija se decía autor de esta palabra. Etimológicamente significa: fuente, instigador o promotor. Aumentar agrandar o mejorar, refiriéndose a la mejora de algo ya hecho. En los entornos creativos la noción de autor ha tenido varios enfoques parecido a alguien que es elegido por una especie de divinidad que da un don y no todos pueden acceder a él. En la edad media es un Dios creador y garantía de verdad, en clasicismo se integra el escritor y autor, no se ve como un pedante sino como un creador un artesano de libros y empieza a haber una pugna entre cuando es escritor y cuándo autor. El estatuto de los derechos de los genios, en la época de la reina Ana se tenía que esperar 14 años para poder realizar reproducciones. En el Romanticismo, el autor vive a través del arte, el cual es mito y que está regido por la economía y estas ideas continúan, se asocia la pobreza, sufrimiento y exclusión del artista, poeta y genio. El sacrificio de desechar las recompensas mundanas y que su interés es puro, el “arte”. En el siglo XX el surrealismo se consolida, la figura del genio es Salvador Dalí, el genio loco y que tiene momentos de lucidez generando una obra artística, Dalí decía “Soy el único en poder llevar a cabo en lo inimitable...”, haciendo que todos los artistas empezaran a copiar de su maestro.

En la segunda mitad del siglo XX se escribe con respecto a las nociones de autor, Foucault menciona “no importa quién lo dice si no que es lo que se dice”. La motivación siempre proviene de una raíz económica mientras que en la actualidad no siempre es el dueño. El proceso creativo se convierte en un secreto y si alguien lo descubre su idea de genio desaparece; y esta idea sigue en el arte, no se quiere compartir las ideas porque existe el miedo de que la idea sea robada. Los alumnos sufren de estrés porque no se sienten protegidos con respecto a sus ideas. Las creaciones ahora se realizan con software del cual han tenido que pagar por el permiso de usar la herramienta, mientras que el código fuente es un secreto siendo un proceso cerrado. El autor es el dueño que mantiene su proceso creativo como un secreto y que no permite ser compartido; lo cual conlleva a que el autor genere obras que se tienen que licenciar.

En la contrapropuesta, por un lado tiene que haber un cambio en la noción de autor no importa quién lo dice sino cómo se dice, no hay un autor sino una comunidad que genera; y entender que no somos seres únicos. Según la actitud *copyleft* los autores comparten sus obras para que puedan ser modificadas al igual que el software libre tiene código abierto, permitiendo la copia para ser mejorada.

La licencias basadas en *copyleft* CC BY, CC BY ND... etc. Permiten primero empezar con la autoría y generar una actitud *copyleft* usando software libre y liberar la obra de manera libre en licencia, regresando a otros autores dando créditos de la obra que usó.

Se presentan las Actas del Octavo Encuentro de Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL 2017) que se dedicó al tema de la “ciencia, datos y prácticas abiertas” y se celebró del 18 al 25 de octubre del 2017 en un espacio totalmente en línea, en ellas se integran los resúmenes, reseñas y conversaciones por IRC.

El Encuentro EDUSOL 2017 contó con el soporte tecnológico de la Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología | CHAT, el apoyo del proyecto Investigación Psicoeducativa, ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional Autónoma de México y financiamiento del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México.

Participaron seis conferencistas magistrales, 44 ponentes en 26 ponencias, pertenecientes a nueve países: Argentina, Bolivia, Brasil, Costa Rica, Colombia, Chile, España, México y Perú. En lo que respecta a los participantes y su ubicación geográfica se contó participantes de 20 países, principalmente México, Centroamérica y América del Sur, aunque se cuenta con una presencia minoritaria de países en Europa como Alemania y Polonia e incluso países de Asia.



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas

Alejandro Miranda y Manuel Meza (coordinadores)

ENCUENTRO EDUSOL

«*CIENCIA, DATOS Y
PRÁCTICAS ABIERTAS*»

**ALEJANDRO MIRANDA
MANUEL MEZA**
COORDINADORES



Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas.

Obra arbitrada por pares académicos.

Proyecto financiado por el proyecto número 270058 del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México dentro de la convocatoria de Repositorios Institucionales.

Edición:

Germán Alejandro Miranda Díaz

© Grupo Comunidad de Habilidades y Aprendizaje con Tecnología (CHAT) de la Coordinación de Educación a Distancia (SUAYED Psicología) y el proyecto Investigación Psicoeducativa de la Unidad de Investigación Interdisciplinaria en Ciencias de la Salud y la Educación (UIICSE) ambos de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FES Iztacala) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en colaboración con Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL).

Primera edición: Diciembre de 2017

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz

© de los textos: los autores

Hecho en México

ISBN versión impresa: 978-1-387-46929-1

ISBN versión digital (eBook): 978-1-387-46973-4

Edición de Textos:

José Manuel Meza Cano

Arturo Moreno Rincón

Jesús Peralta Hernández

Carlos Yefté Martínez Gómez

Diseño y Formación de Interiores:

Germán Alejandro Miranda Díaz

Las opiniones, contenidos, reseñas y conversaciones por IRC publicados en las Actas del Octavo Encuentro EDUSOL: Ciencia, Datos y Prácticas Abiertas son responsabilidad exclusiva de sus autores.