

“Nada más un mes anduve recorriendo el país y me regresé porque no me dejaban en paz.”

Al traer al presente la anécdota don Gabriel pierde la compostura, ríe. Parece que la nostalgia termina por dominarlo y no duda en calificarse como “el hombre que trabajó como burro –y se queja–. Ahora ya no dibujo porque me dio una enfermedad tremenda”.

En los últimos años el panorama de la historieta en México ha cambiado, y los esfuerzos de *los Burrón* para no abandonar su contexto han resultado infructuosos, mas sobreviven. Con innegables logros y la posibilidad de seguir escribiendo, *el cronista de la Ciudad de México*, como muchos lo llaman, ha llegado a ser parte de la historia. “Ser caricaturista es una profesión como cualquier otra. Por cierto, va para abajo. Nuestra profesión ya se acabó.”

La charla nos lleva al tema de otros productos que han apareci-



CORTESÍA G. VARGAS

LA ELABORACIÓN DE HISTORIAS Y DIBUJOS NO ES TAREA SENCILLA. A GABRIEL VARGAS EL TRABAJO LO ABSORBIÓ AL GRADO DE NO TENER TIEMPO PARA DORMIR. UN DÍA, DE REPENTE, YA NO SUPO NI QUIÉN ERA. A FORTUNADAMENTE RECUPERÓ LA MEMORIA

do tomando como referencia a *La Familia Burrón*. *Los Simpson*, dice, es una historieta mal dibujada, fea, pero que tiene un gran éxito. “Como hablaban muy feo, para hacerlos más agradables a nuestra forma de ser me pidieron permiso para hacer los textos como yo los hago. Desde luego, me ofrecieron dinero que yo no acepté.” Como tampoco ha aceptado vender los derechos para que lleven a *los Burrón* a la pantalla, ni chica ni grande.

Su entrega total a la caricatura le ha valido al maestro Gabriel Vargas el reconocimiento de la tierra que lo vio nacer, el gobierno y sus lectores. Y este 2005, en abril, el Indautor le otorgó la Gran Orden de Honor Nacional al Mérito Autoral por su aportación a la caricatura y la historieta. Cosa que a él lo puso muy contento y a nosotros nos dio el pretexto de acercarnos a la gaveta de la nostalgia que guarda esta vida plena dedicada a la creación ■



DANIELA BOJÓRQUEZ



Para abordar el tema debemos definir primero el término *net-art*, pues a catorce años de su creación subsisten lagunas al respecto. Si originalmente el *net-art* describía una actividad artística que utilizaba internet como medio para comunicarse, a casi tres lustros de su desarrollo la semántica ha variado.

Lo anterior se debe no solamente a la creación de nuevos programas (software) que han multiplicado y diversificado potencialmente las expresiones virtuales de las obras de arte, tanto por su exhibición en galerías, foros y museos, como por la innovación de los soportes (disquet, CD y DVD). Por otra parte, la irrupción del *net-art* trastocó los modelos y disciplinas clásicas de las artes visuales a partir de los años noventa. No sólo por los espacios de exhibición, los medios y la apreciación de las obras visuales, o por la confluencia de interdisciplinas artísticas; también por la caducidad de los conceptos estéticos de las obras de esta naturaleza y las definiciones todavía no asentadas específicamente en las leyes autorales.

Hoy por hoy, la mayoría de los creadores plásticos, visuales o fotográficos ven con cierta resistencia las nuevas tecnologías, ya sea por desconocimiento de su uso o porque los artistas de los países en vías de desarrollo, en general, no tienen una cultura de cibernautas. A su vez, los museos y bienales más prestigiados en el mundo han dado mayor preponderancia a las expresiones artísticas postmodernas, como las instalaciones, el arte conceptual y el digital, que a la misma pintura. En reiteradas ocasiones hemos percibido una actitud esnob en los comisarios, curadores y museógrafos, quienes deciden qué exhibir en los museos.

* Muralista, presidente de la Sociedad Mexicana de Artistas de las Artes Plásticas.



A veces se valora más el procedimiento y originalidad de una obra, que su esencia y factura, lo cual ha propiciado un arte chatarra, o bien un apego a la racionalidad de la obra más que al peso conceptual, haciendo caso omiso de la buena factura del trabajo y de sus cualidades intrínsecas.

Es plausible que, en un principio, el *net-art* mantuviera independencia respecto de la burocracia institucional; pero en 2004 fue digerido por las burocracias culturales en muchos países. Ya no es un arte tan marginal, como fue concebido en los años noventa. Tampoco acertaron los pronósticos de que revolucionaría totalmente las demás expresiones artísticas, pues esto sólo ocurrió a medias. Con los años, se comprobó que este arte se enfiló más hacia el ámbito de los videojuegos, el universo complejo del diseño, la publicidad y la mercadotecnia, a tal grado que en esos campos los intereses económicos han resultado billonarios, como producto de la explotación de la propiedad intelectual más que de los valores estéticos cobijados en los derechos autorales de sus creadores.

LA REALIDAD DE LO VIRTUAL

Al analizarla desde el punto de vista filosófico y semiótico, la imagen contenida en el soporte genera, bajo el empleo de tecnología digital, un nuevo concepto de funcionalidad cinemática, euritmias y perspectivas que, por consiguiente, han engendrado espacios y tiempos nuevos en la creciente realidad virtual, que cada día arrincona más a la "realidad real". Lo virtual nos empieza a acostumbrar a escenas, acciones y metamorfosis, como si formaran parte de la realidad externa o interna... por fortuna, hoy más en la vigilia que en los sueños.

Si bien internet ha contribuido a la "democratización del planeta", el conocimiento, la información y la comunicación han sido responsables de una desvalorización de los procesos de creación. Incluso, los primeros decálogos de los *net-artistas* planteaban la colaboración entre ellos, sin considerar una apropiación legítima de ideas, obras, *performance*, etc. Valga el parangón de los *disc jockeys*, que sintetizan "post-pourris" electrónicos de fonogramas y videogramas (e incluso, como

compilaciones, tienen derechos autorales). Actualmente, los autores que sintetizan imágenes y crean nuevas versiones sin la autorización de los propietarios de las obras originales o matriciales, quieren seguir el ejemplo de los "buenos deseos" de los primeros *net-artistas*.

Esta conducta generalizada creó un ambiente de confusión sobre las definiciones y consideraciones acerca del derecho de autor, dadas las ambigüedades en la interpretación sobre si son o no nuevas creaciones. Inclusive, hay teóricos que sustentan que así como los escritores utilizan legalmente citas de otros autores en sus obras literarias, los *net-artistas* pueden partir de imágenes de otros para hacer nuevas obras. Esto sería correcto si pidieran autorización y pagaran las regalías correspondientes a los autores de la obra primaria.

Otro hecho irrefutable es que nunca la imagen y el sonido fueron tan baratos y accesibles, tanto para los usuarios como para los creadores. Ello derivó en un alud de soportes interactivos producidos por las industrias audiovisuales, de tal modo que los ingresos por concepto de divisas representan una parte importante del PIB de los países industrializados. Verbigracia, a partir de la globalización la industria audiovisual de Estados Unidos se convirtió en la segunda fuente de divisas de este país, diversificada en videos, películas y patentes de juegos cibernéticos, sin olvidar al mundo del diseño, la publicidad y la mercadotecnia, ni los modelos de simulación y prospectivas (recordemos que para el *american way of life* la cultura es *entertainment*).

VISCOSIDAD JURÍDICA

Estos fenómenos de aplicación de tecnologías digitales le imbuieron una particularidad a las imágenes, fotos y sonidos, pues éstos se transforman sin pasar

por una etapa estrictamente física o material, lo cual les otorga cierta “viscosidad jurídica”.

Otra cuestión sobresaliente es que los artistas deben tomar conciencia de dichas aplicaciones tecnológicas, a fin de poder apropiarse de las nuevas herramientas expresivas para desarrollar sus creaciones, y así facilitar la transmisión, según su criterio y modalidad creativa, de sus propias visiones, creaciones y percepciones del mundo. Por ello, el arte necesita adaptarse a esta evolución y a los posibles cambios de las relaciones entre el público y las obras creadas. El pincel ha sido extrapolado por el “ratón” y la tableta gráfica, los píxeles han reemplazado en cierta forma a los pigmentos, y la volumetría cibernética produce nuevas visualizaciones del espacio. Más aún: escultores y muralistas pueden estudiar las composiciones lineales y cromáticas de sus obras a partir del escaneo de sus bocetos originales, lo cual no significa que el halo creativo de las obras primigenias se desvirtúe por tamizarlo mediante un software, para después retornar al procedimiento original de manufactura.

Con el surgimiento de la fotografía, en el siglo XIX, se planteó la diferencia entre el sujeto y la obra creada, a partir de la mediación de la herramienta convertida de instrumento en maquinaria (es decir, en la cámara fotográfica). Pero hoy es más complicado el asunto: el artista no usa una maquinaria fotomecánica, sino una máquina mecatrónica computarizada, cuya complejidad en su aplicación facilita la pericia y consolidación del efecto buscado por el autor en el proceso de la creación. Estas transformaciones nos llevan a reflexionar acerca de qué sucederá en las próximas décadas con el estatus del artista visual o plástico: si el artista genera únicamente la idea (porque de hoy en adelante la obra puede realizarse por computadora), en-

tonces el artífice poco a poco perdería sus derechos de autor, lo que sería muy peligroso.

Las actuales generaciones de artistas se confrontarán cada día más, ineludiblemente, con la aplicación de nuevas tecnologías. Y la difusión de las obras (cualquiera que sea su naturaleza, técnica y lenguaje) de aquellos que no conozcan estos nuevos instrumentos, cuando menos de modo superficial, estará condenada al naufragio.

MERCADO DESVIRTUADO

En relación al mercado de las obras *net-art*, se puede aseverar lo mismo que hace casi una década, tomando como ejemplo al primer artista que en 1996 subastó una obra virtual por internet, a través de la adquisición del acceso al código correspondiente. Nos referimos a Fred Forest y su obra *Parcelle Réseaux*. Al paso de los años, ese mercado supuestamente promisorio resultó utópico a pesar de su benevolencia. Lo desvirtuaron los intereses económicos, políticos y culturales de comisarios, curadores de arte y críticos que se empeñaron en comercializarlo a los consumidores digita-

les mediante recursos publicitarios, como si se tratara de detergente, con todo y la instauración de portales, museos *web* o en espacios no cibernéticos como el Museo de la Electrografía, en Madrid; el Foire Internationale d'Art Contemporain, en Francia; l'ICC, en Japón; l'AEC, en Austria; el Diacenter for the Arts, en Nueva York, o el Museo de Karlsruhe, en Alemania.

El mercado del *net-art* no ha resultado tan importante en cuanto a ventas e ingresos de regalías (pagos por derecho de autor: exhibición, reproducción y seguimiento). En el contexto de los derechos autorales, existe una irregularidad en la consecución del aspecto patrimonial y, por tanto, es importante destacar la necesidad de fomentar la cultura autoral entre los creadores y usuarios, a fin de hacer valer tales derechos. El hecho de que los soportes de estas obras sean anticonvencionales no implica que los creadores dejen de ser sus propietarios intelectuales, ni que las obras carezcan de protección de las leyes autorales. Todo lo contrario.

Tal circunstancia se aplica a lo sucedido a los artistas que hacen instalaciones, *performance*, arte-





objeto, esculturas con láser, etc., quienes por no registrar sus obras en soportes materiales han dejado desprotegidos sus derechos morales y patrimoniales. Por ende, en particular los *instalacionistas* o *performancers*, difícilmente han podido vivir de la venta de sus obras y muchos de ellos subsisten gracias a prebendas museológicas, museográficas o becas de creación de fundaciones privadas o instituciones gubernamentales.

La cuestión se agrava porque hay numerosos museos o centros culturales que carecen de espacio para guardar las instalaciones exhibidas que se convirtieron en obras de adquisición, porque muchas de ellas son de pésima manufactura y por la fragilidad de los materiales con que se hicieron. Aun cuando 60 por ciento de las instalaciones que se producen en el mundo son meras chatarras, si partimos de la buena voluntad con respecto al valor histórico, estético y social, el restante 40 por ciento no son integradas a colecciones particulares. Desde luego, sabemos que parte del ideario del movimiento instalacionista se concibe como un arte efímero, sin despreciar su peso conceptual,

que trasciende como un recuerdo en su periodo de exhibición.

VIVIR VIRTUALMENTE DEL ARTE

El manifiesto de Olya Lyalma, del 22 de noviembre de 2000 (véase la página english.russ.ru/net.cult/200122.html), decía que el trabajo del *net-art* es una pieza de exhibición, fuera del circuito de las galerías y museos, y debe pertenecer a cada quien sin intermediarios ni percepción de honorarios (aunque a Fred Forest le pagaron cuando subastó su obra por internet).

Olya Lyalma inauguró la primera galería real de *net-art* con el nombre de Art Teleportacia, en 1998, espacio cibernético donde

QUÉ SUCEDERÁ EN LAS PRÓXIMAS DÉCADAS CON EL ESTATUS DEL ARTISTA VISUAL O PLÁSTICO, YA QUE SI EL ARTISTA GENERA ÚNICAMENTE LA IDEA, ENTONCES EL ARTÍFICE POCO A POCO SE PUEDE IR DESPOSEYENDO DE SUS DERECHOS DE AUTOR, LO QUE SERÍA MUY PELIGROSO.

se instaba a los empresarios a navegar para seleccionar una obra que embelleciera sus portales con *net-art*, más allá de la decoración vulgar de sus oficinas con pinturas, esculturas, gráficas, etcétera.

Entre 1999 y 2000, los grandes promotores se interesaron en el *net-art*, e incluso se emprendieron costosos proyectos y exhibiciones en la *web*. Por ejemplo, el SF MOMA patrocinó un premio hasta por 50 mil dólares. El *Rizoma web magazine* estableció un primer intento de banco de datos de *net-art*, y lo registró como *Art Base*, archivo de *net-art* que ha pretendido registrar y compendiar las obras de *net-art* producidas en Estados Unidos, Canadá y Europa Occidental, junto con los datos generales sobre sus creadores. Incluye trabajos de algunos artistas latinoamericanos residentes en esos países.

En cuanto a la aceptación de la obra *net-art*, podríamos establecer cierto paralelismo con la fotografía, porque ésta última, a casi 150 años de su aparición, ha tenido una lentísima aceptación generalizada de su valor como obra de arte visual. No todo mundo compra una foto en galerías o subastas, sobre todo comparada con el mercado de la pintura y la escultura. Por ello, pocos fotógrafos en el mundo viven de sus creaciones con fines puramente estéticos, y perviven gracias a empleos colaterales, trabajos publicitarios, mercadotécnicos, registro de campañas políticas, eventos sociales, etc. Lo mencionamos porque el grado actual de aceptación de las obras hechas por computadora es significativamente menor, debido a que el público las relaciona con la manufactura de *afiches* desprovistos de la huella humana-autoral que posee el grabado, la serigrafía, la misma xilografía, por citar algunas técnicas visuales.

La mayoría de los creadores que adoptan formas de expresión artística en el ámbito digital sub-

sisten por su inmersión en las “industrias de contenido”, como el diseño gráfico, industrial, publicitario: los *mass-media*. Lo hacen fundamentalmente de dos modos: como empleados o como *free lance*, bajo convenios en los que sus obras se consideran legalmente como encargos, y que incluyen cláusulas donde el contratante tiene los derechos de exhibición y reproducción de la obra; ello significa que el artífice no percibe regalías por derechos de autor bajo tales condiciones contractuales. Por lo tanto, es conveniente promover y difundir la cultura autoral para evitar el abuso sobre la explotación de la obra del creador visual. Es menester aclarar que si un autor está contratado como asalariado por el trabajo creativo que desempeña, y si se especifican correctamente los objetivos de su labor creativa y el alcance de la misma, no podrá reclamar regalías cuando los honorarios incluyen este concepto.

RECARGO POR ENCARGO

En México, entregamos a la Comisión de Cultura de la Cámara de Diputados una propuesta elaborada por fotógrafos en la que se solicita que los negativos de las fotografías de los autores que trabajan en revistas y diarios les sean devueltos, pues como autores les pertenecen. Es decir, según nuestro criterio, los diarios y revistas son dueños del soporte, pero conforme al convenio realizado con los rotativos mexicanos, tales fotógrafos realizan obras por encargo; pero eso no significa que los negativos pertenezcan legítimamente a las publicaciones. Por ello, es fundamental dirimir las diferencias entre la realización de obras por encargo y el límite de la explotación de las mismas por parte del comandatario contratante, así como las condiciones de los colaboradores *free lance* respecto a la venta de sus obras y los

ES IMPRESCINDIBLE QUE LOS AUTORES PLÁSTICOS Y VISUALES, DESDE LOS MÁS JÓVENES HASTA LOS ARTISTAS CONSAGRADOS, DESDE LOS CREADORES EMBLEMÁTICOS HASTA LOS VANGUARDISTAS, PERTENEZCAN A UNA SOCIEDAD DE GESTIÓN COLECTIVA PARA SER REPRESENTADOS ADECUADAMENTE Y HACER VALER SUS DERECHOS AUTORALES

derechos concedidos al comandatario, condiciones que deben incluir especificaciones sobre la remuneración por la concepción de la obra.

En México, se reformaron no hace mucho algunos artículos de la Ley Federal de Derechos de Autor de 1956. Una de las reformas estipula que los autores deben proveer a las sociedades de gestión colectivas de un poder notarial que las autorice a representarlos en cuanto a sus derechos, de tal suerte que ejerzan una administración óptima de sus derechos autorales.

REPRESENTACIÓN REAL

Debemos confesar que todavía existen problemas de autoestima personal y colectiva en los autores, principalmente los plás-

ticos y visuales, debido a dos razones fundamentales: la primera es la falta de confiabilidad y valoración sobre el producto de su trabajo (no nos referimos al proceso de creación o a la obra terminada, sino al futuro que le depara a la obra misma entre su exhibición y su adquisición); la segunda es la ignorancia prevaliente entre la comunidad de artistas, quienes en su mayoría desconocen sus derechos autorales, sobre todo en nuestras sociedades latinoamericanas de creadores. En América Latina, ellos a veces regalan o donan sus trabajos o no le dan seguimiento a problemas como la piratería. En la medida que un artista no propicie el respeto a su obra, provoca la falta de respeto a sus derechos, y no sólo afecta su parte moral y patrimonial, sino debilita la comunidad artística a la que pertenece. Fomenta el culto al cliché de que los artistas plásticos y visuales no trabajan, que su obra puede ser regalada.

Por esta y otras razones, es imprescindible que los autores plásticos y visuales, desde los más jóvenes hasta los artistas consagrados, desde los creadores emblemáticos hasta los innovadores o vanguardistas, pertenezcan a una sociedad de gestión colectiva para ser representados adecuadamente y hacer valer sus derechos autorales (de exhibición,

