

# Dave Crossland

## en la UAM-X

### Diseño gráfico, tipografía y software libre

Irene Soria Guzmán<sup>1</sup>  
Diseñadora Gráfica

**COMO PARTE DE LA GIRA** Understanding Fonts en México, el diseñador tipográfico inglés Dave Crossland visitó la UAM Xochimilco el pasado 1 y 2 de marzo, e impartió dos talleres de creación tipográfica y un par de conferencias, en las que tocó temas como la cultura tipográfica libre y el movimiento de software libre. La visita a la UAM-X formó parte de la gira que Crossland realizó por México del 28 de febrero al 15 de abril de 2012; en su recorrido impartió talleres y conferencias en diferentes universidades del país, del DF, Estado de México, Pachuca, Oaxaca y Hermosillo.

#### ¿Quién es Dave Crossland?

Él es un joven inglés que nació al suroeste de Inglaterra en febrero de 1983; estudió la Licenciatura de Diseño Interactivo en el Ravensbourne College de Londres. Cuando se graduó en 2006, como él mismo describe, ya estaba fascinado con el potencial de la libertad del software para diseño gráfico y tipografía. Optó por el camino de las fuentes libres.<sup>2</sup> Dave estudió el master de Diseño Tipográfico en la Universidad de Reading. Su proyecto de tipografía *Cantarell* se incluyó en el lanzamiento de Google Web Fonts (<http://www.google.com/webfonts>) y fue elegida como la fuente tipográfica por defecto para la interfaz del entorno de escritorio libre Gnome (<http://gnome3.org/>). Crossland es actualmente consultor de Google Web Fonts y tiene como responsabilidad llevar adelante este directorio de fuentes libres y acercar a nuevos diseñadores al proyecto. La misión de Dave es viajar por el mundo brindando talleres de diseño tipográfico, con la finalidad de informar sobre las particularidades de los diferentes modelos de licenciamiento, presentar alternativas para la creación y distribución de tipografías bajo licencias libres, además de sumar nuevos diseñadores al movimiento, con el respaldo financiero de Google.

1. En caso de tener alguna duda particular sobre el tema, escribe directamente a la autora a la dirección electrónica [idem24@gmail.com](mailto:idem24@gmail.com).

2. Tipografías con licencias de uso libre, en el sentido que la cultura *copyleft* lo define: uso con cualquier propósito, libertad de estudio y modificación, libertad de copia y de redistribución de las mejoras con la misma licencia.



### El movimiento de software libre

En la primera conferencia de Dave en la UAM-X se tocaron varios temas: uno de ellos fue el del movimiento de software libre. Sin muchos preámbulos, un video de Richard Stallman (padre de este movimiento) se proyectó para explicar a qué se refiere este particular tipo de software y la importancia de su aplicación en las universidades. El video puede ser consultado en youtube siguiendo la siguiente liga:

<http://www.youtube.com/watch?v=EZf3XyzifaU> o se puede buscar con el título Richard Stallman y el software libre en las escuelas.

El término software libre<sup>3</sup> (SL) o *free software* se refiere a aquellos programas cuyo código está abierto para que cualquier usuario pueda modificarlo, usarlo, estudiarlo o distribuirlo sin que esto represente un problema legal. Las líneas de texto, en las cuales están escritas las instrucciones que sigue la computadora para ejecutar dicho programa, están disponibles para que todos los usuarios puedan conocerlas y así mejorar o adaptar dicho código según sus necesidades. Esto ofrece la libertad de que cualquiera puede hurgar en él, lo cual a la larga permitiría que el programa sea modificado e incluso mejorado a una velocidad mucho más eficiente que el desarrollo del software patentado, llamado también software propietario o software privativo;<sup>4</sup> esto dará como resultado la creación de un mejor software gracias a la colaboración de muchas personas a la vez, tal como lo explica Raymond en *La catedral y el bazar* en lo que él llama la ley Linus: "Con un número de ojos suficiente, todos los errores son irrelevantes".<sup>5</sup>

El término *free software* fue acuñado en inglés, por lo que puede existir una confusión en dicho idioma, ya que la palabra *free* se refiere a *libre* y al mismo tiempo

3. A lo largo de este texto se usarán las siglas SL para referirnos al software libre.

4. El término software privativo fue acuñado por el activista de software libre argentino Enrique Chaparro; él argumenta que el software que está bajo licenciamiento restrictivo, priva a los usuarios de todas las libertades, de ahí que el calificativo *privativo* fuera aceptado por el propio Richard Stallman.

5. Erick Raymond, *La catedral y el bazar*, Openbiz Argentina, 1997, p.16.





Taller tipográfico impartido por Dave Crossland en la UAM-X.  
Fotografía de la autora.

al concepto de *gratis*; es por eso que la *Free Software Foundation*, aclara que: "El software libre es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, debería pensar en libre como en libre expresión, no como en barra libre".<sup>6</sup>

El SL puede estar disponible para su distribución comercial, sin que eso le quite su calidad de *libre*, esto es, que se pueda pagar alguna cantidad para obtener una copia de éste para cubrir algunos costos de distribución o bien obtenerlo sin costo alguno. De la misma forma, es importante no confundirlo con copias no autorizadas ni mucho menos con aquél descargable desde Internet de manera gratuita, el llamado *freeware*. Para que un software libre lo sea, es necesario que se cumplan las cuatro libertades:

Libertad 0. Libertad de usar el programa para cualquier propósito.

Libertad 1. Libertad de estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a las necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto.

Libertad 2. Libertad de redistribuir copias, y con ello poder ayudar al prójimo.

Libertad 3. La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Si lo hace, puede dar a toda la comunidad una oportunidad de beneficiarse de sus cambios. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

6. Richard Stallman, *Software libre para una sociedad libre*, Traficantes de sueños, Madrid, 2004, pp. 47-59.



La importancia de usar SL en las escuelas se basa en muchas razones: una de ellas es la parte ética, ya que se trata de un software que respeta y protege los derechos y libertades de los usuarios; otra es que con el uso del software libre se evitaría el uso de copias no autorizadas de software privativo dentro de los espacios universitarios, pues se sustituiría por un programa libre, legal e igualmente funcional.

Ayudaría también a que los estudiantes conozcan otros tipos de programas y dejen de creer falsamente que existe un sólo tipo de procesador de texto o un sólo programa de edición de imágenes, sólo por que es el más popular, el que todos usan.

### La cultura tipográfica libre

A partir de este contexto, Dave Crossland habló de una aplicación de la filosofía del software libre, pero ahora en el campo del diseño tipográfico: el caso de las tipografías libres. Esto, encabezado por la idea del *copyleft*, término acuñado también por Richard Stallman y que nace del movimiento del software libre. El *copyleft* determina que cualquier creación se distribuya respetando, a su vez, sus características de libre distribución. Establece que al redistribuir una obra musical, una fotografía, un diseño o una tipografía, no puedan añadirse restricciones que falten con algunas de las libertades de uso, modificación o distribución del usuario, de tal forma que estas libertades quedan protegidas. Con ello, se da la vuelta al concepto del *copyright* y en lugar de restringir acciones, permite libertades.

Las tipografías libres o las *libre fonts* están disponibles para que cualquier persona pueda usarlas, modificarlas y distribuirlas con previo permiso de sus autores. Un ejemplo de esto es el proyecto de Google web fonts, en el que pueden encontrarse unas 500 fuentes tipográficas de muy buena calidad. En algunos casos, estas tipografías se encuentran disponibles en archivo original para que puedan ser modificadas y, al igual que el principio del software libre, se convierta en una mejor fuente tipográfica con el apoyo y la colaboración de la comunidad.

Un ejemplo práctico es la fuente tipográfica *Lobster*, creada por el diseñador argentino Pablo Impallari, que fue publicada en una versión preliminar por su autor en su página web personal. Ahora, gracias a la intervención de otros diseñadores y basados en la fuente original de Impallari, se han creado caracteres específicos para otros idiomas. *Lobster* ahora está disponible en cirílico. Puede verse más información en la página: <http://www.impallari.com/>

### Software libre y diseño gráfico

Hasta este momento, el lector se preguntará ¿y esto qué tiene que ver conmigo? ¿Existe el software libre para el diseño? ¿Qué beneficio obtendré si decido *liberar* con licencias *copyleft* mi diseño, mi obra o mi tipografía?

Para responder estas preguntas habrá que hacer una breve reflexión, la cual fue parte de la segunda conferencia de Dave Crossland. En ésta alternó con José Serralde, pianista, docente, creador audiovisual y militante del movimiento del software libre, y con Irene Soria Guzmán, diseñadora gráfica usuaria de software libre.

En esta mesa, hablamos de cómo algunas expresiones artísticas en la era digital se han visto influenciadas severamente por el uso del software como herramienta. El uso de programas computacionales como auxiliares en la generación de objetos culturales y su posterior circulación digital es cosa de todos los días; sin embargo, a pesar de la cotidianeidad de su uso, poco se reflexiona respecto al carácter "privativo" de estos programas, a la legalidad y al posible "oscurecimiento" que representa el funcionamiento de los mismos.

Pensemos en cuántas veces el uso del software privativo nos ha dado problemas y creemos que se tratan de inconvenientes "normales" y a los cuales, incluso, nos hemos acostumbrado.

Algunos de ellos son los siguientes:

1. No se puede abrir con una versión vieja del software un archivo realizado en una versión más reciente.
2. El costo excesivo de las licencias es lo que nos lleva a usar copias no autorizadas, que además de representar una práctica ilegal, en algunos casos, no funcionan de manera óptima.
3. La imposibilidad de modificar un archivo si no se cuenta con el programa que abra el formato nativo en el que fue guardado (.ai, .psd, .cdr).
4. La imposibilidad de realizar acciones fuera de las que permita el software, es decir, no podemos ir más allá de lo que el software privativo nos deje realizar.

El hecho de que los diseñadores y artistas visuales conozcan una serie de programas libres con los cuales realizar su trabajo les permitirá como profesionales ejercer de manera ética con una herramienta legal; también, les permitirá acercarse al uso de estándares para la circulación de los archivos, con un conocimiento más profundo de la "caja negra" que a veces representa el software y tener acceso al proceso de producción digital de la obra. Además, promoverá la práctica de la cultura libre: abrirá las posibilidades de distribución de la obra, gracias al conocimiento de los licenciamientos *copyleft*, o más específicamente

los *Creative Commons*, y el uso de sólo “algunos derechos reservados.”

Existen varios ejemplos de creadores que usan software libre y que además licencian sus trabajos con *Creative Commons*, lo cual les ha permitido que su obra llegue a un número mayor de personas.

El propio Dave Crossland creó su tipografía *Cantarell* usando únicamente software libre, además tiene una licencia basada en el *copyleft*; esto le ha permitido que su fuente sea usada para los dispositivos móviles de Android y sea incluido en la interfaz del escritorio para entornos libres Gnome.

El mundo del cine está también ocupado ya por el software libre. Películas como *Avatar*, *Titanic*, *Shrek* o el *Episodio I* de la *Guerra de las galaxias* fueron renderizadas en granjas de computadoras con el sistema operativo GNU/LINUX.

También existen ejemplos en México, José Serralde ha realizado por más de 14 años su labor como músico y creador audiovisual usando sólo software libre. Los audiovisuales de puestas en escena como la ópera *Únicamente la verdad, la verdadera historia de Camelia la Texana*, presentada en 2010 en el Festival del Centro Histórico de la Ciudad de México; el homenaje a Herta Müller en la Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2011 y la obra de teatro *Una vez más por favor* que se presentó hasta mayo de este año han sido realizados con software libre.

En mi caso particular, hace tres años que realizo mi labor como diseñadora gráfica sin haber abierto un sistema operativo OSX, corriendo en una Mac o una computadora con Windows; tampoco he abierto Photoshop ni Illustrator desde hace unos años, y ¡siggo diseñando! He logrado ejercer mi disciplina de manera profesional para algunas ins-



Taller tipográfico impartido por Dave Crossland en la UAM-X.

Fotografía de la autora.

tituciones privadas, estatales, algunas del área cultural y otras del sector social, usando sólo software libre. Por ello, junto con una investigación que puede respaldarlo, puedo decir que el software libre es una herramienta que diseñadores y creadores visuales digitales deben conocer, aventurarse a crear con una serie de programas alternativos que, sobre todo, son éticos y pueden ofrecer una nueva y abierta posibilidad creativa.

Algunas opciones de software libre para el diseño:

Software Libre	Software Privativo
Inkscape: Editor de vectores	Illustrator, Corel Draw
Gimp: Editor de imagen mapa de bits	Photoshop
Blender: Modelado y animación 3D	3d Max, Maya
Scribus: Diseño Editorial	InDesign, Quark Express
Synfing: Animación 2D	Flash
RawTherapee: Revelado Raw	Lightroom, Aperture
FontForge: Edición de tipografía	Font Lab



Dave Crossland e Irene Soria durante la conferencia del 2 de marzo en la UAM-X.

Fotografía: José Serralde.