

CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DEL CONOCIMIENTO

El presente trabajo forma parte del libro que recoge los trabajos del Seminario CONSTRUCCIÓN COLABORATIVA DEL CONOCIMIENTO (ISBN: 978-607-02-2373-0), coordinado por Gunnar Wolf y Alejandro Miranda. Puede encontrar el libro completo para su descarga, así como los demás capítulos de forma individual, en <http://seminario.edusol.info/seco3>



Los textos que componen este libro se publican bajo formas de licenciamiento que permiten la copia, la redistribución y la realización de obras derivadas siempre y cuando éstas se distribuyan bajo las mismas licencias libres y se cite la fuente.

El *copyright* de los textos individuales corresponde a los respectivos autores.

El presente trabajo está licenciado bajo un esquema Creative Commons Reconocimiento Compartir bajo la misma licencia (CC-BY-SA) 3.0 Unported.

© © © <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>

CAPÍTULO 2

Esquemas permisivos de licenciamiento en la creación artística

Lila Pagola

INTRODUCCIÓN

¿Por qué preguntarnos hoy, autores y receptores, por los modos de licenciamiento de las producciones simbólicas?

Si bien es una *metapregunta*, las respuestas posibles apuntan hacia un problema que no es nuevo en la historia del arte y la cultura: ¿quiénes y cómo se tiene acceso a los bienes culturales? Lo nuevo de este viejo problema es, sin duda, la emergencia de sistemas de soporte y transmisión de información inéditos en la historia humana, por la reducción a costos *cuasi* cero de la circulación de los productos y que, por ende, “enfocan” con insistencia creciente el debate acerca de la legitimidad de las prácticas sociales de la copia en relación con el marco legal del copyright.

La historia del copyright es breve, pero percibida como “antigua”: quizá la idea del derecho de autor como “inalienable”, en tanto irrenunciable por parte de su generador, introduce la idea del respeto a la autoría como un derecho humano fundamental.

Sin embargo, la concepción de autor y de individuo sobre la que se asienta el derecho de autor y el copyright son creaciones de Occidente, formalizadas hace menos de 200 años. Otras culturas y otros tiempos históricos han concebido y gestionado los productos de la inteligencia humana con otros criterios, y muchas de ellas lo siguen haciendo aún en convivencia con la cultura occidental.

La clave transformadora de la concepción de autor en Occidente ha sido la tecnología de la reproducción, de la imprenta en adelante: nuevos problemas acerca de la gestión de obras, autores, copias y acceso se presentaron ante la máquina que superaba las limitaciones del original o la copia manual.

Siempre bajo formas materiales, la reproducción de bienes culturales tangibles y la distribución de los beneficios derivados se regularon con criterios que ubicaron al autor en el centro de la “protección”; o al menos del discurso sobre la creación.

En consonancia con la fe individualista que introduce el racionalismo positivista, la noción moderna de autor diluye las influencias y aportes de la cultura en la figura de un sujeto “original”, creativo y capaz de arribar a resultados “únicos”, irremplazables, extraordinarios, y que lo hacen merecedor de elogios y protecciones.

La máxima expresión de esa concepción de autor es la que formulara el romanticismo a inicios del siglo XIX, en la figura del “genio” artístico: un individuo que reúne una excepcional combinación de atributos naturales (dones, talento innato), con ajuste a prácticas culturales como el aprendizaje de técnicas, el entrenamiento intenso y la disciplina para ejercitar aquellos dones. De esta idea de autor, se desprende la concepción de que “artista se nace”, y que no es posible reemplazar con estudio o trabajo aquello que no se posee por naturaleza.

Por supuesto, la idea de *autor* cristalizada en el genio romántico, propia de un periodo aurático de la historia del arte, abarca algunos tipos de obras y las habilidades requeridas para realizarlas como las que “algunos genios poseen desde pequeños”: obras y ha-

bilidades que ratifican la validez de la tradición artística occidental de mimesis de la realidad, iniciada por el renacimiento en el siglo XVI, y regulada por la academia.

Todas aquellas expresiones o modos de concebir la creación distintas a ésta no serán consideradas dentro del campo del arte, con distintos argumentos. Es evidente que tras la pregunta relativa a las formas de acceso y circulación de la cultura se proyecta de inmediato su dimensión política, ya que se trata de decidir cuáles producciones merecen ser difundidas o quiénes merecen ser “protegidos” en su actividad creadora. Otra vez, encontraremos que la pregunta no es nueva, y la convergencia actual de algunos artistas hacia las propuestas del movimiento de software libre y las licencias permisivas se remonta a viejas iniciativas, emprendidas en momentos históricos en los cuales se carecía de la tecnología para inclinar las prácticas cotidianas de miles de personas, tornando ciertas tareas ampliamente disponibles e iniciando modos completamente inéditos de acceder a los bienes culturales en el ámbito mundial.

POSICIONES RESPECTO DE LOS DERECHOS DE AUTOR Y DE COPIA EN EL ARTE

Sobre las cuestiones de la circulación de la información y los derechos de autor, se han adoptado tres posturas:

PRO-COPYRIGHT. Se adscriben al sistema vigente de derechos de autor y copyright, y desestiman la lógica de la circulación digital, en especial de la web (muy difícil de controlar y sobre todo, restringir o vender), y buscan mecanismos para aplicar las limitaciones de los objetos materiales en un entorno inmaterial; por ejemplo, los sitios que impiden copiar imágenes (que se pueden copiar de todos modos) o que limitan con *passwords* el acceso a la información, o aplican alguna de las medidas técnicas de restricción conocidas como DRM

(Digital Rights Management). Estas acciones en su mayoría están encabezadas por las gestoras colectivas de derechos de autor (como SADAIC en Argentina, RIAA en Estados Unidos y SGAE en España), en asociación o paralelamente a los intermediarios del negocio de la edición: discográficas, editoriales, etc. Algunos sitios web publican material que por su fecha de realización son del dominio público, pero le colocan marcas de agua o firmas digitales para entorpecer su copia u obligar a los visitantes a pedir permisos de uso (figura 2.1). El clásico video *antipiratería* en las salas de cine en Argentina ejemplifica esta posición: asimilar de manera directa la copia digital al robo de bienes materiales (un auto, una cartera, un televisor).

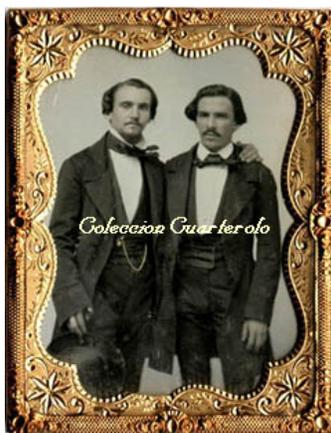


Figura 2.1: Ejemplo de imagen con marca de agua, para obligar a los visitantes a pedir permiso de uso.

COPYLEFT. Alrededor de este principio general de las copias digitales, se crea un tipo de licencia originalmente elaborada para el software libre, sobre la base de que algunos autores entien-

den que la difusión del conocimiento aporta a su progreso en cuanto más inteligencias se sumen a una determinada búsqueda siguiendo el modelo del conocimiento científico. La primera licencia *copyleft*, la GPL (Creative Commons, 2007), es un acuerdo de uso de obras intelectuales que no desconoce los derechos del autor, así que *no* es su opuesto, sino que exime al usuario o receptor de la obligación de pagar por usar o publicar la producción, lo cual no necesariamente implica que no se pueda vender; al mismo tiempo, le permite modificar la obra y hacer su propia versión (traducirla, cambiarla de formato, etc.) citando su origen.

Un ejemplo muy interesante trae además a debate el tema de la copia digital y su diferencia con las obras materiales, en tanto estas últimas no pueden copiarse fácilmente (Moreau, 2005): el artista hace circular una pintura de su autoría entre un grupo de amigos, quienes la intervienen de modo definitivo dejando en algunos casos parte de la obra previa y en otros ocultándola por completo; los distintos estados de la obra son digitalizados y archivados en su web (figura 2.2).

Otro ejemplo es el Proyecto Derivadas,¹ en el que un grupo de artistas *derivó* la obra de sus colegas; en la web hay documentación del proceso y algunas discusiones sostenidas.

PROTO-COPYLEFT. Muchos artistas, sobre todo en Latinoamérica y en el campo de los nuevos medios –que enfrenta al creador con la realidad de la copia en cualquier iniciativa de circulación que adopte–, han optado por formas de circulación permisivas, con notas que aclaran que un material puede copiarse siempre que se cite al autor o que invitan a los receptores a la descarga y difusión del material. A veces encontramos contradicciones que provienen de un complejo sistema

¹<http://www.derivables.com.ar>



Figura 2.2: *Peintre de peintres*, de Antoine Moreau. Un experimento sobre la creación colectiva en soporte material (pintura).

legal y su poca presencia real en la sociedad como un sistema de beneficios y control para autores y receptores, de modo que los artistas llegan a incluir esas notas o invitaciones a la descarga *junto* al símbolo del copyright. En otros casos, no agregan el copyright creyendo que de ese modo “liberan” su trabajo. Entre estos casos, se encuentran quizá la mayoría de las obras publicadas en internet en *webs* de artistas o plataformas como *fotologs* o *blogs*, entre otras, representan una tercera posición que denominamos *proto-copyleft*, porque declaran posiciones diferentes al copyright, pero no las formalizan legalmente: a veces porque son anteriores a las primeras licencias que permitían el uso en obras distintas al software, y, en ocasiones, la mayoría de las veces, porque no les interesa la cuestión legal que regula la circulación de su trabajo.

Como ejemplo de esto último tenemos al Proyecto Visionario,² una compilación de música electrónica que puede descargarse desde la web, pero que carece de licencia de uso a la vista.

ACTITUD COPYLEFT EN EL ARTE

En el arte, la licencia equivalente a la GPL para el software libre, se conoce como licencia de arte libre (Moreau y Morlier, 2000), y significa la liberación de la obra a su copia y modificación por otros, sin que ello implique plagio o violación del copyright. Una iniciativa posterior (Free Software Foundation, 1989) muy difundida y usada es el sistema de licencias Creative Commons (CC), cuyo origen está inspirado también en la GPL y el modelo de producción y circulación del software libre, pero que abarca los diversos tipos de producción intelectual: software, literatura, imagen, música, audiovisual, etc. La principal diferencia de CC es que deja al autor en libertad de elegir cuáles derechos libera (uso comercial, obras derivadas), y cuáles se reserva.

En el video de presentación de Creative Commons³ se explica, con base en un caso real, la posición de algunos artistas que quieren que su trabajo circule sin restricciones y otros puedan usarlo en sucesivas versiones. Las iniciativas *copyleft* en el arte recuperan la autocrítica histórica a la noción de genio artístico (por parte de las vanguardias del decenio de 1920 y neovanguardias del decenio de 1960), y proponen un modelo de creación que atribuye al autor el papel de configurador de nuevos aportes sustentados en un patrimonio cultural común a toda la humanidad, y cuyo acceso no debería limitarse por derechos cuyo origen histórico ya no se encuentra justificado en la actualidad, a partir de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

²<http://www.ccec.org.ar/visionario>

³<http://www.youtube.com/watch?v=Lg6znYkNuUQ>

REACCIONES DESDE LA INDUSTRIA CULTURAL Y LAS GESTORAS DE DERECHOS DE AUTOR

Organizaciones y artistas que apoyan la libre circulación de los bienes culturales en la versión *copyleft* han respondido ante el video *No robaría*⁴ que puede descargarse del sitio web referido, y cuestionan el traslado literal de la ilegalidad de robar bienes materiales hacia los inmateriales que supone el término *piratería*. El punto central del planteamiento es que el delito que despoja a otro de su posesión no puede compararse con el de quien la duplica sin pedir permiso. Ni la acción (en términos morales) ni las consecuencias son equiparables, por lo que la *piratería* es una denominación ideológicamente posicionada que en realidad refiere a *copia no autorizada*: una práctica social ampliamente extendida, sobre todo en Latinoamérica. Otro interesante video que analiza la criminalización de esta práctica es *Don't download this song*.⁵

El artículo de Juan Antonio Ramírez,⁶ aborda una postura interesante acerca de los derechos relativos a la reproducción de obras de arte en los museos, para fines educativos, que está prohibida en casi todos los casos.

2.1 CRÍTICA A LA NOCIÓN DE AUTOR:

ANTECEDENTES EN LA HISTORIA DEL ARTE

Cierto residuo de la concepción maquinal que antes del siglo XX condenara a la fotografía a no ser considerada “arte”, ha desempeñado un doble papel con respecto de la noción de autor en obras que usan tecnología. Doble papel porque, por un lado, ese “poder” atribuido a la máquina en la creación de las obras, ha atraído a los críticos de la figura del artista-genio, que atribuyen al autor

⁴<http://www.iwouldntsteal.net/>

⁵<http://www.youtube.com/watch?v=WNM0O7TU8y0>

⁶<http://www.porlacultura.info/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=56>

un papel más limitado por el propio aparato, pero no desaparecido o ensombrecido por la idea común de que “con esa máquina cualquiera lo hace [...]”

Es el caso de algunas de las vanguardias históricas y sus proyectos político-pedagógicos, como el constructivismo ruso⁷ o la Escuela de diseño Bauhaus⁸ que veían en la máquina el instrumento ideal para evitar “la vanidad artística”, aquella que el gesto individual sedimenta como “estilo propio” o “sello inconfundible del autor”. La máquina era para ellos una especie de conjuro frente a la tentación del artista de caer en la ficción de superioridad que lo alejara de alguna función social, la que le otorgaba alguna dimensión política a su hacer (figura 2.3).



Figura 2.3: Tatlin y Heartfield sostienen un cartel que dice: “El arte ha muerto, viva el arte de la máquina de Tatlin”, 1920.

⁷[http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(arte\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(arte))

⁸http://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_de_la_Bauhaus

La máquina será reivindicada, desde esa crítica al artista “burgués”, como una herramienta cuyo acceso y lenguaje es universal (algo que retomarán los artistas en relación con internet en el decenio de 1990), y que por su capacidad de producir copias o múltiples representa el medio más adecuado para la comunicación visual orientada a un público amplio.

Por otro lado, la naturaleza automática y accesible es la misma razón que ha alejado históricamente a dos campos de conocimiento, arte y tecnología, ubicándolos casi en extremos opuestos de la sensibilidad. En cualquier caso, se relaciona con el carácter al menos *difuso* de la creación con tecnología, de acuerdo con los parámetros del canon clásico, según los cuales el autor poseía y daba cuenta de extraordinaria destreza manual, habilidades innatas no aprendidas, y creaba originales únicos e irrepetibles.

La autoría “difusa”, característica de la creación con aparatos técnicos, se usa –como en el caso de los artistas románticos y neoclásicos– para rechazar la posibilidad de que las máquinas puedan producir arte y –como en el caso de “las vanguardias históricas”– para rescatar precisamente en esa debilidad el “potencial crítico” hacia la institución-arte, a la cual la vanguardia acusa de ser funcional al poder dando el sustento ideológico necesario.

2.2 EFECTO *COPYLEFT* AVANT LA LETTRE: CÓMO EXPLICAR EL *COPYLEFT* CUANDO TODOS LO PRACTICAMOS

Hace algunos años, el movimiento del software libre logró instalar en la esfera pública su concepción sobre la producción y circulación del conocimiento, en el marco de las extendidas prácticas de la copia, redefinidas por el acceso masivo a internet. Un fenómeno mundial, con matices locales: la discusión sobre derechos de autor y redes de cultura compartida tropieza con la naturalización de la copia “ilegal”, que *artificializa* la alternativa política del *copyleft*.

Intentaré desglosar las preguntas: ¿cómo explicar el *copyleft*, cuando la mayoría cree que es el modo “natural” de circulación de la cultura? y ¿qué interés aportan estas experiencias *avant la lettre* a la discusión global sobre el futuro de la circulación de la cultura?

MÁS ACÁ DE ORWELL: 1984, STALLMAN Y JOBS

En 1984, Stallman inició el movimiento del software libre, a partir de la formalización de la primera licencia *copyleft* (GPL), y también Apple introdujo su modelo Macintosh, con la interfaz gráfica de escritorio, “para el resto de nosotros”. Dos líneas en la historia de la informática que tardarían muchos años en converger: los expertos posicionándose respecto de la mercantilización del conocimiento informático y abriendo su propia línea de desarrollo de software con la dinámica cooperativa de las primerísimas épocas; y los usuarios no expertos ingresando a ese mundo habilitados por la investigación y el diseño de algunas empresas, con el propósito de ampliar el mercado y al mismo tiempo multiplicar sus ganancias.

Esas dos líneas evolutivas tardarían mucho en converger porque los expertos permanecieron aislados por la alta curva de aprendizaje de aquellos programas libres de hostiles interfaces que elaboraban, que si bien podían circular libremente, sólo expertos podían usar.

Los usuarios finales, que ingresaban a la informática por los diseños *user friendly*, adquirirían con ese acceso también restricciones: todo el software bajo copyright y *as is*. Sin embargo, luego de usar la PC y sobre todo con la introducción del CD-ROM, comenzaron a poner en práctica la obvia potencialidad de una herramienta para copiar con rapidez, economía y sin pérdida de calidad; cada PC multimedia se convirtió en una pequeña editora, con el marco legal del copyright como único límite (desconocido, en la mayor parte de los casos).

En poco tiempo, en los primeros años del decenio de 1990, el uso de internet se instaló en las casas. En la mayoría de los países

latinoamericanos, internet se introdujo hacia 1995, primero en las universidades de las grandes ciudades y luego cubrió lentamente (en velocidad y costo) sectores amplios de la población.⁹

¿Con qué tradición de regulación de los derechos de autor se enlaza la irrupción de un entorno tecnológico capaz de convertir a cada usuario de herramientas tecnológicas domésticas en un editor de contenidos propios y ajenos?

Al explicar el *copyleft* en una clase universitaria en Argentina, la reacción habitual es: “¡pero entonces nosotros siempre practicamos el *copyleft*!” Porque podemos usar el software, copiarlo cuantas veces se nos ocurra y compartirlo con nuestros amigos o incluso venderlo.¹⁰ Si algo de eso está prohibido, resulta difícil de creer, porque todo el mundo lo hace y nadie lo controla. Y si insistimos en que lo está –la duda es lógica porque la naturalización y los hechos indican que no–, ¿qué pasa con los espacios gubernamentales, donde no se “debería” contravenir la ley? y ¿qué hay del software que usamos acá? Preguntas obvias, que impiden que la discusión escale a posiciones de responsabilidad y que deberían tener respuestas coherentes.

Puede suceder incluso que alguien muy joven diga: “pero, ¿cómo?, ¿*Photoshop* no es libre? Si cuando compré mi PC me preguntaron qué software necesitaba y lo instalaron gratis [...] ése y muchos otros, sin siquiera advertirme que en realidad ellos no *deben* hacer eso”.

O podría darse tal vez el caso de un docente universitario que, frente a sus alumnos, cuando éstos duden de la legitimidad de fotocopiar un libro completo de otro autor, argumente: “Está permitido

⁹Un apartado especial merece notar que, en muchos países, tener acceso a internet no significa tener PC o internet en casa, sino acceder en la escuela, el trabajo o sobre todo el cibercafé (cuyo costo es 0.20 euros en Argentina), que es el principal lugar de conexión para la mayoría.

¹⁰No podemos modificarlo, ciertamente, pero en realidad esa es la libertad más abstracta y menos practicable de la GPL para el usuario final.

para usos académicos”. Esto sonará razonable (y conveniente) en las conciencias de los estudiantes y se verá ratificado por la multitud de publicaciones disponibles en fotocopias exhibidas obscuramente en el local de copias de la institución (a veces gerenciado por la misma). Los alumnos se convencerán de que hay demasiados elementos para creer que la Ley de Propiedad Intelectual *verdaderamente* no permite tales usos.¹¹ Claro, las leyendas en la página legal de los libros, a veces fanáticamente repetida en cada página, hace reaparecer la duda: “Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidas la fotocopia y el tratamiento informático.”

¿Los estudiantes dudarán entonces del estado de derecho en su país?, ¿cómo es posible, entonces, que las universidades públicas y privadas alberguen industrias de la copia de libros?, ¿cómo es posible que en algunos países, como Chile y Perú, por ejemplo, la mayoría de los estudiantes acceda a los textos sobre todo gracias a ediciones *piratas*?

La respuesta es simple y logra sortear los creativos esfuerzos de los editores por tornar visibles, legibles, claras, específicas y sin lugar a dudas esas leyendas: nadie las lee, de modo que corren con la misma suerte que los contratos de usuario final del software, y alguna que otra ley más significativa en la vida cotidiana, como la que permite que muchos de los genocidas de las últimas dictaduras militares estén libres y ocupen cargos políticos en las democracias.

Pero en cuanto a la necesidad de obtener un bien cultural, si a nuestro ciudadano preocupado por el tema aún le quedan dudas acerca de cuáles formas de conseguir software, música o películas son legítimas, saldrá a caminar por el centro de alguna ciudad latinoamericana por la noche (y muchas veces de día) y se encontrará

¹¹Ley 11723: permite 1 000 palabras como cita máxima para uso académico.

con una oferta alucinante de material disponible con niveles de producción muy diversos: desde el simple disco marcado a mano hasta carátulas originales “escaneadas” con cuidado y reimpresas de manera casera o industrial; desde copias directas de obras editadas hasta compilaciones de MP3 o ediciones “originales” de cuatro a cinco películas de baja calidad reunidas en un DVD por temas.

Y como el negocio tiene muchos indeseables que estafan al vender material virgen en un atractivo *packaging*, los vendedores se preparan para demostrar la calidad del material *in situ*, con sus reproductores de DVD portátiles. Además, los más hábiles despliegan estrategias para orientar a los indecisos y convencer a los incrédulos: algunas veces ofrecen consejos dignos de cinéfilo o melómano, ya sea al repetir el texto de la caja, al señalar lo que dicen otros que saben, comentar su propia experiencia, probar el material o pasar el rato mientras nadie se acerca. El vendedor ambulante de discos compactos llega al negocio por su fácil y rápida rentabilidad, pero en el hacer desarrolla habilidades que se acercan a lo que hemos entendido como “gusto”; ¿no estamos aquí frente a un fenómeno de interés sociológico?¹²

Quizá el mismo confundido ciudadano, aún con dudas sobre la esquizofrenia colectiva que hace que todo el mundo infrinja de manera pública y sistemática la ley de propiedad intelectual, suba al transporte público y tenga la suerte de escuchar a otro vendedor de cultura que oferta una exclusiva “compilación original” de 40 temas románticos, cumbia o tango... de los cuales hábilmente elegirá los clásicos de los clásicos para reproducir a todo volumen sus segmentos más conocidos y demostrar con ello la calidad de la

¹²Es interesante notar que esta habilidad no la desarrollan todos los vendedores de copias no autorizadas, sino los que venden contenidos intangibles. Necesitan saber y poder decir lo que no puede verse. Por ejemplo, es poco probable que un vendedor de libros *piratas* lea sus productos o incluso le interesen, pero lo es todavía más que un vendedor de discos no haya escuchado o visto su propio material.

edición. Y si la estrategia sensibiliza, todo aquel que cuente con el equivalente a un euro podrá llevarlo de regalo a casa.

Si aún dudara de cómo una edición exclusiva se puede vender en un transporte público y tan económica, cuando su contenido por separado costaría 10 veces más en una tienda de discos, tal vez para intentar entender hojee el principal periódico matutino de su ciudad y en la sección de avisos clasificados *Informática*, subcategoría *Software, juegos y CD-ROM*, vea que es posible conseguir casi cualquier software, videojuego o disco multimedia por lo equivalente a tres euros, y verifique que el mercado está organizado y tiene sus precios autorregulados.

¿Es posible que tantas personas se dediquen casi “profesionalmente” a la industria de la copia no autorizada, sin que se les controle y sin que sus productos se perciban socialmente como “ilegales”?

¡Pues sí que lo es!

LOS PROBLEMAS DE LA NATURALIZACIÓN: EL DOBLE ESTÁNDAR

Supongamos que nuestro ciudadano dubitativo es un autor: un músico, un fotógrafo, un escritor. Enfrentará, más temprano que tarde, desde la *Web 2.0*, la necesidad de publicar y que su obra circule.

Tal vez entonces se interese por los derechos de autor y la regulación del copyright que lo “protege”, al tiempo que intenta comprender el particular momento de inflexión en el que nos encontramos, al acceder vía internet a recursos culturales que antes resultaban inalcanzables en formato o costo.

Luego de lidiar con la maraña técnico-legal, descubrirá que tiene derechos, y que algunos autores viven del copyright: al conocer quiénes y por cuáles obras, con seguridad dudará... si eso quiere para su vida. Pero de algo hay que vivir, los autores necesitan recibir compensación por su trabajo, de eso se trata ser profesional en definitiva; así que avanza en los detalles de cómo resguardar su

obra de las copias no autorizadas, ya sean privadas o comerciales, porque en el fondo son copias no vendidas.

Ese típico proceso, antes de internet y las redes de pares, solía bifurcar en dos grandes opciones: si la obra tenía “salida” comercial, ceder los derechos de autor a un editor y recibir un pago único o un porcentaje mínimo por cada copia vendida; o bien, si la obra no era para el gran público, quejarse, guardarla en casa, volver a quejarse, descubrir que a muchos autores les pasa lo mismo y al final resolver distribuirla sin mayores restricciones que la dificultad que ofrece la copia analógica, prefiriendo copias no autorizadas a invisibilización. También hay quienes prefieren resguardarla, sí.

Las tecnologías digitales de copia, más internet, con las redes P2P (par a par, en contraposición a cliente-servidor) y los sitios que sin autorización publican material con copyright multiplican de modo exponencial el acceso y la circulación de bienes culturales, tornando inoperantes todos los mecanismos de control. La discusión sobre derechos de autor y derechos de acceso a la cultura se vuelve prioritaria e inevitable.

LA EXTRAÑEZA EN LA DISCUSIÓN SOBRE EL *COPYLEFT*

Actualmente, el *copyleft* y otras formas de licenciamiento alternativas están introduciéndose poco a poco en las discusiones de los productores culturales, cuando se enfrentan al cambio de paradigma de la circulación de la cultura en internet y el fenómeno de las redes de pares, junto con el dilema de cómo vivir de la propia producción en entornos que la incentivan de manera escasa o nula.

A poco de iniciar el análisis, en especial al poner en rigor las definiciones y el marco legal en teoría vigente, se reconoce que en la práctica vivimos en una suerte de cultura *copyleft avant la lettre*, representada en las libertades que más ejercen los usuarios finales: uso, copia y redistribución de cambios sin restricciones; con la única salvedad de no acceder al código fuente o a los “originales editables”.

El modelo del software libre sirve de punto de partida en la discusión, pero se vuelve purista si no reconoce la artificialidad del énfasis estrictamente legal y se atasca en un par de puntos conflictivos para los autores: los usos comerciales y las obras derivadas. Al mismo tiempo, sin resolver estos puntos problemáticos, se inicia una discusión previa en el mismo momento: ¿por qué no se cumplen los derechos de autor y el copyright?

En las discusiones sobre copyright y *copyleft* los participantes por lo general son autores, además de receptores de cultura como el resto de la sociedad, pero se posicionan en la discusión en tanto autores (y usualmente convocados por ello). Los consumidores “puros” suelen estar ausentes de las discusiones, y por desgracia los autores parecen olvidarse de cómo producen y la influencia que recibieron y reciben de otros autores al formarse y al interactuar con sus pares; dejan de lado que también accedieron a libros, imágenes, películas, música y software gracias a que alguien más se los facilitó como una copia no autorizada, gracias a una red en la cual buscaron lo que querían leer, escuchar o ver, y lo encontraron porque alguien más decidió compartirlo o debido a que otro trajo un material en nuestro idioma para hacerlo accesible. Las esferas del autor y el receptor se conciben como mundos separados, que de manera conveniente no se tocan.

En esta disociación de funciones, no es extraño asistir, en el contexto de una discusión sobre *copyleft*, a un repentino interés por conocer los detalles de la regulación del copyright. En cierto sentido, es muy lógico. Es una discusión que la mayoría de los autores no ha pasado en su formación y que, en el contexto de una aproximación al *copyleft*, lo entera por primera vez de que tenía unos derechos que le están proponiendo ceder. La sola promesa de lo perdido puede obnubilar al autor e impedirle avanzar en el análisis de la contradicción y obsolescencia de este sistema en los entornos digitales del presente, donde las condiciones que dieron sentido al copyright están por completo modificadas y necesitan

una transformación estructural e incluso omitir la evidencia de los hechos: los propios autores, en su carácter de consumidores de bienes culturales, se comportan “irrespetuosos” de los derechos que reclaman para su obra y se muestran fascinados por la potencialidad de compartir información entre pares en red.

EFFECTO PERFORMATIVO DEL *COPYLEFT*

En general, la actitud *copyleft* es una posición política y una voluntad de revisar derechos y responsabilidades de los autores tanto como de los receptores, incluso cuando esto requiera deconstruir la noción de autoría, para que pueda dar cuenta de la compleja dinámica de los procesos creativos, de la génesis de las obras y de modelos alternativos de relación autor-receptor.

En algunos contextos sociales, el valor de detenerse en las precisiones legales y formalismos de regulación es principalmente generar un efecto *performativo*: hablar de *copyleft* sirve sobre todo para abonar a una discusión compleja y contradictoria, en la cual lo que debería ser no es, pero no se ha explicitado y mucho menos decidido que sea de otro modo (sino simplemente “se hace”).

En los países emergentes, partimos de una posición paradójicamente privilegiada en la discusión sobre el *copyleft*, porque hemos atisbado la respuesta sobre el futuro de la cultura en un entorno regulado por licencias *copyleft*: ¿qué pasa cuando todo es susceptible de ser utilizado, copiado y redistribuido libremente? Es la condición de circulación de la cultura en una economía que no da margen para que sea de otro modo: somos *copyleft avant la lettre*, en términos simples porque de no haber una práctica generalizada de la copia no autorizada y de compartirlas entre pares, la mayoría de nosotros no accedería a los bienes culturales: no podríamos pagar la licencia del software que usamos ni los libros que leemos, ni la música que escuchamos ni las películas que vemos. Ése es el evidente límite del control y la presión que el Estado y las gestoras de derechos de autor pueden ejercer sobre miles de personas que

cometen infracciones cada día, con grados muy diferentes de ética, conciencia y responsabilidad.

¿De qué viven los autores cuando casi todo puede obtenerse sin pagar derechos de copia? Aquí es preciso distinguir que la mayoría de las copias no autorizadas son de material de autores extranjeros, no locales.

Los autores locales conocen la disyuntiva ya comentada, antes de que internet asomara en la escena cultural: resguardar el material con rudimentarios controles posibles, aún a costa de que circule poco; o liberarlo y esperar que las copias “legales” sean un porcentaje significativo de todas las que circulan, y recibir los beneficios sin intermediarios.

Esta segunda estrategia es muy frecuente en músicos o escritores independientes, que publican su material en la web –ya sea de manera abierta y oficial o simplemente tolerando su circulación– pero venden el disco o libro “original” durante las presentaciones en vivo. En otros casos, la producción puede estar financiada por la actividad habitual del autor: el caso de la producción intelectual de docentes universitarios en el marco de su tarea rentada.

La discusión es compleja y global. El proceso está en marcha y es inevitable posicionarnos. Las experiencias de *copyleft avant la lettre* tienen la potencialidad de señalar el efecto de sentido detrás de los tecnicismos legales que suelen agotar las energías de las discusiones en torno a nuevos paradigmas de circulación de la cultura: son prácticas que producen efectos sociales concretos y modelan la experiencia de miles de personas. Asimismo, suponen la ambigua potencialidad por un lado de tornarse inevitablemente políticas si de repente fueran controladas y reprimidas en tanto delitos y, por otro, cargan aquella laxa permisividad de lo que no es urgente, que resuena formal y legalista en un contexto de precariedad jurídica y económica.

2.3 CONVERGENCIA DE IDEAS EN LOS MODELOS ALTERNATIVOS DE CIRCULACIÓN DE LA PRODUCCIÓN CULTURAL

En un tiempo muy distinto del nuestro, y por hombres cuyo poder de acción sobre las cosas era insignificante comparado con el que nosotros poseemos, fueron instituidas nuestras “bellas artes” y fijados sus tipos y usos. Pero el acrecentamiento sorprendente de nuestros medios, la flexibilidad y la precisión que éstos alcanzan, las ideas y costumbres que introducen, nos aseguran respecto de cambios próximos y profundos en la antigua industria de “lo bello.”

En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace 20 años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.

Paul Valéry, *Pièces sur l'art (La conquête de l'ubiquité)*¹³

POTENCIALES DE CONVERGENCIA EN UNA ÉPOCA DE REDEFINICIONES

Si bien las producciones culturales a las que denominamos “arte contemporáneo” ejercen un efecto social escaso y usualmente encorsetado en el “efecto museo”, su visibilidad y valoración social, heredada de la tradición histórica de las obras auráticas, es muy

¹³Citado por W. Benjamin, como introducción a su texto (1936).

alta y con muchas posibilidades de generar discusión a su alrededor; nótese el efecto de la obra *Natividad*, del artista costarricense Guillermo Vargas.

Se trata entonces, de una alianza estratégica, con el único reparo de evitar contagiar al movimiento de cultura libre de la esterilidad política del “efecto museo”.

En la actualidad, el principal efecto que produce el uso de licencias permisivas en obras de arte, o la introducción de algunos interrogantes abiertos por ellas, es básicamente performativo: para entender la obra es preciso entender los conceptos involucrados e incorporar precisiones legales que señalan la “disociación actitudinal” entre el papel autor y el papel consumidor; o bien, que indican un modo de crear “permitido” en el museo (el *remix*, la cita, la apropiación) y que es ilegal afuera de las puertas del museo, o que sólo pueden usar aquellos que se resguardan en “excepciones” reservadas a los artistas.

LA AFINIDAD IDEOLÓGICA DE LAS PROPUESTAS: DEVELAR EL DESCONOCIMIENTO MUTUO

Otro potencial de convergencia muy interesante y enriquecedor con el mundo del arte es el de la afinidad ideológica de muchas producciones artísticas, que bajo formas sutiles y no “evangelizantes” introducen las problemáticas en discusión.

La copia, otro concepto de ambigüedad no precisada, puede referirse tanto a las formas manuales como a las técnicas de la reproducción de una obra original, y los artistas la han practicado históricamente de varios modos:

- Como homenaje a los maestros.
- Como herramienta de estudio y entrenamiento o demostración de habilidades.
- Como forma irónico-crítica de la tradición precedente.

- Como materia prima: partiendo de copias de obras de otros autores, dentro y fuera del campo artístico, es decir, incluido el diseño, la publicidad, etc.

Hablamos previamente del *collage* como procedimiento creativo, y su redefinición del concepto de autoría. Artistas como Hanna Höch, Alexander Rodchenko y Laszlo Moholy Nagy usaron el *collage* y el fotomontaje¹⁴ como formas creativas basadas en la descontextualización y recomposición de obras de otros autores, publicadas en revistas, diarios, carteles, etc. (figura 2.4).

Algunas obras de arte clásicas, en función de su carácter de “íconos” del arte occidental, han sido retomadas en sentido irónico o crítico en múltiples oportunidades para elaborar una nueva versión; por ejemplo, quizá las versiones más conocidas de *La Mona Lisa* (de Leonardo da Vinci) sean la obra *LHOOQ* de Duchamp y las *30 Giocondas* de Warhol (figura 2.5).

La aproximación a la copia como “homenaje” o demostración de habilidades y superación del maestro registra múltiples ejemplos en todas las épocas históricas: en el caso de *Las Meninas*, Picasso produjo más de 50 versiones de toda la composición y de algunas partes; y otros artistas, como el fotógrafo Joel Peter Witkin, hicieron su *remake* con su inconfundible estilo.

La obra de Sherry Levine (figura 2.6) es una obra conceptual que introdujo el plagio como recurso estético para proyectar la consecuente pregunta acerca de qué procedimientos construyen hoy la noción de autor en las artes visuales, y en especial en relación con “otros” representados como en el caso de la fotografía documental, ya que reproduce sin ningún cambio una obra clásica del fotodocumentalismo como la serie de fotografías de granjeros del sur de Estados Unidos durante la recuperación que siguió a la gran recesión de 1929.

¹⁴<http://www.cutandpaste.info/>



Figura 2.4: *Collage* de Hannah Höch, Alemania, 1919.

En 1979, Levine fotografió la obra de Evans de un catálogo de una exhibición, justo después de que el copyright de Evans venciera en Estados Unidos. Así, la obra de Levine se introdujo como un procedimiento de provocación a los límites del museo para flexibilizar los procedimientos autorales, dada la imposibilidad de que la obra pasara por suya, siendo un ícono de la fotografía documental. Paradójicamente, la reproducción de las fotos de Evans se encuentra bajo copyright.

Años más tarde, en 2001, Michael Mandiberg profundizó la crítica a esta obra y digitalizó las reproducciones de Levine en alta resolución¹⁵ para colocarlas en una web con posibilidad de descarga y certificado de autenticidad incluido.

¹⁵<http://www.aftersherrielevine.com/>



Figura 2.5: Las 30 Giocondas, Andy Warhol.

La ironía aporta en estos casos el componente de contradicción necesario para posicionarnos sobre la validez de las acciones en juego. Es interesante señalar, como nota aparte, que Michael Mandiberg es un artista que está profundamente involucrado con el movimiento de cultura libre y ha desarrollado, entre otras obras, el *plugin The real costs*¹⁶ para Mozilla Firefox, que permite comparar la emisión de CO_2 de un viaje en avión, en automóvil o en transporte público, en sitios de ventas de pasajes o viajes.

PROPUESTAS Y PROYECCIONES

Quizá el potencial más prometedor de las licencias permisivas usadas por artistas contemporáneos participantes del mundo del arte “real”, sea que ayudarán por un lado a derribar las distancias artificialmente creadas entre autor y productor y, por otro, a diversificar

¹⁶<http://therealcosts.com>



Figura 2.6: Fotografías de Evans y Levine.

y balancear la disponibilidad de obras en los tipos de licencias (restrictivas o permisivas) ampliando los niveles de calidad y enfoque.

SOBRE LAS DISTANCIAS AUTOR-RECEPTOR

En la historia del arte, el *collage* u otras formas artísticas que parten del mundo cultural como “materia prima” han buscado, más allá de los resultados en sí, desmitificar la noción de autor como un personaje solitario e inspirado, indiferente e impermeable a las influencias de su campo (colegas, tradición, etc.) que crea desde la nada más vacía y desprovista de pasado.

Uno de los efectos más transformadores, que implica la comprensión profunda de la propuesta de la cultura libre, es el reconocimiento del acto de creación como un aporte, una síntesis nueva del material cultural a disposición de cada individuo en sus obras derivadas consumidoras de cultura, las cuales no deberían estar condicionadas por ningún otro factor que el de su interés.

Ese aporte, original y valioso, se apoya siempre en una tradición: más allá de que la comente, la critique o la satirice, la amplíe, la resignifique o la mejore. De allí que además de un receptor que deviene en autor, en las obras interactivas o lúdicas del arte con-

temporáneo se torna evidente que el autor es primero un receptor, y esa capacidad de interpretación y de comentario con voz propia lo habilita como autor.

Así visto, los autores tenemos que estar tan preocupados por la libre circulación de la cultura como los “meros” receptores –de haber tal figura–; en tanto que sin esa precondition, la creación es inviable.

2.3.1 ASPECTOS EN DEBATE SOBRE LAS LICENCIAS PERMISIVAS EN EL ARTE

DIVERSIDAD Y CALIDAD DE LAS OBRAS DE LIBRE CIRCULACIÓN

Un primer y primitivo argumento detractor de las licencias *copyleft* o permisivas, que ya viera surgir el software libre es el que “desconfía” de la calidad de una producción cuyo autor ofrece libremente. Muchos receptores, impregnados de la lógica mercantil y objetual que dominara por completo el mundo hasta hace poco tiempo, no comprenden que algunas personas ejerzan la libertad que les habilita la red internet y sean consecuentes con sus ideas acerca de la creación (como aporte a la tradición con la que se dialoga) o con su voluntad de compartir sus pasiones y soluciones pensando que puede haber otros con los mismos intereses o problemas (y contando con que ese otro puede tener la solución que uno mismo necesitará en el futuro).

Las licencias permisivas o *copyleft* no tienen nada que ver con la calidad de las producciones licenciadas. La “calidad” de una obra de arte es también un concepto vago y problemático en el arte contemporáneo, que sólo parece conducir a fundamentalismos discursivos esencialistas que desconocen las experiencias de sucesivas “flexibilizaciones” con las que las instituciones artísticas han absorbido las más radicales propuestas de los artistas obsesionados en hacerlas estallar en contradicción.

La calidad supone juicio o parámetros de evaluación, y las obras de arte, igual que la pasión, se ocupan de intensificar la experiencia

donde sea que la sensibilidad hacia el mundo se encuentre adormecida. Se ve imposible generar parámetros para evaluar el factor de calidad o “efectividad”, que no dependan de variables históricas y contextuales. Sin embargo, la diversidad de producciones, de todos los tipos y orígenes, contribuye a dismantelar el prejuicio de que lo “libre” (casi sinónimo de gratuito) carece de gran valor. El valor, si estimable, viene dado por su pertenencia a un conjunto diverso, amplio, en el que mide su potencial de diferenciación.

2.3.2 PUNTOS PROBLEMÁTICOS PARA LOS AUTORES EN LAS LICENCIAS PERMISIVAS

Entre los artistas, preparados por sus reflexiones y acciones previas para involucrarse con el modelo de circulación que propone el movimiento de cultura libre, solemos encontrar algunas dificultades para entender y usar las licencias permisivas, así como preocupaciones recurrentes sobre dos libertades de las licencias *copyleft*: la que permite usos comerciales de la obra y la que permite obras derivadas.

DESCONOCIMIENTO DEL COPYRIGHT Y, POR EXTENSIÓN, ERRORES DE INTERPRETACIÓN SOBRE EL *COPYLEFT*

Ya hablamos del potencial de convergencia y la importancia de preguntarse por la relación arte y cultura libre. Hemos presentado algunos datos históricos que indican la posibilidad de la convergencia, porque hay procesos de pensamiento y acción elaborados en paralelo por artistas y activistas de cultura libre; lo que parece faltar es conocimiento a unos y otros respecto de los puntos en común.

El software libre y el *copyleft* como concepto (no como práctica necesariamente) hoy están muy instalados en algunos imaginarios culturales específicos: el de las TIC, en la educación, en la *Web 2.0* y en las discusiones sobre acceso a la cultura dondequiera que se produzcan.

Su adopción como “marco de referencia” no implica por fuerza su comprensión. Cuando estudios de grupos de cultura libre en Brasil reflejan que la mayoría de los que usan licencias permisivas no entienden los alcances reales de las opciones que han elegido, o cuando escuchamos equiparar *copyleft* con dominio público o gratuidad, para generar dos de las confusiones más extendidas del concepto, resulta evidente que estamos ante un fenómeno mediático, asociado a la actualidad más inmediata del campo de conocimiento de avance más vertiginoso en los últimos tiempos, como son las tecnologías digitales.

Esas dificultades se presentan como de transición: es necesario que creadores y receptores comprendan cabalmente el alcance de sus derechos y sus restricciones, así como las tendencias que la industria cultural y las gestoras de derechos de autor impulsan para limitar las potencialidades de copiar y compartir de las redes digitales, de modo que logren tomar una posición y defender sus derechos. Al mismo tiempo, en especial los creadores deben enfrentar el doble estándar que manejan como autores y receptores, y discutir con el resto de la sociedad el balance entre retribución justa y derechos de acceso a la cultura.

DESINTERÉS POR LA MARAÑA TÉCNICO-LEGAL

Una dificultad primera, una vez alcanzada la comprensión general de la propuesta de la cultura libre, es conseguir que los artistas se interesen por los detalles legales de la disciplina que practican y que identifiquen la importancia política de ofrecer a los receptores una alternativa “legal” para la circulación de sus obras. No podemos dejar de recordar que muchos artistas, en algún momento de su carrera tuvieron que decidir entre dejar que su trabajo circulara sin restricciones por las redes, o cuidar que las copias ilegales no proliferaran.

Resulta evidente que, para un artista no consagrado, los costos y las energías que supone controlar las copias digitales y el mal

momento que implica negar copias incluso a personas que podrían contribuir a la difusión y análisis de su propuesta, sólo porque el pedido no se da de un modo “formal”, representan un precio altísimo que no parece beneficiar a ninguna de las partes. De allí que la mayoría decide “dejar” que las obras se copien, sin ofrecerlas pero sin negarlas ni controlarlas. En la mayoría de los casos, las iniciativas de usuarios que “comparten” obras en la red se alimentan de pasión y admiración por el trabajo del otro.

USOS COMERCIALES

Los usos comerciales enmarcados en la licencia arte libre, bajo el “uso con cualquier propósito”, o como permiso en las licencias Creative Commons, es uno de los que más ha suscitado discusión entre los artistas.

El punto de conflicto es complejo: no todas las prácticas artísticas suponen modelos como el de la música en vivo, que puede desplazar el ingreso por venta de discos al que proviene del espectáculo en vivo, sin intermediarios que retienen altos porcentajes.

En un caso similar, los cineastas que se orientan al *mainstream* forman parte de un complejo sistema de producción y amortización de costos, basado en el prorrateo que la venta de entradas les supone. Si las copias se distribuyen sin restricciones, la venta se limitaría al espectáculo con las características que ofrece la sala de cine, no reproducible en entornos domésticos.

Ese modelo de retribución no funciona para muchas otras producciones artísticas, incluso musicales como la de músicos que no ofrecen espectáculos en vivo. Por citar algunos casos, los fotógrafos reciben compensación por la venta de copias, o de su “original” si así lo desean; pero, salvo en situaciones contractuales, siempre *a posteriori*. Muchos escritores viven sólo del ingreso de las copias vendidas por la editorial que los publica.

Ciertamente que los artistas que viven de su producción conforman un pequeño grupo de privilegiados frente a la totalidad de

los productores, y no siempre esa condición de “profesionales” del arte guarda una relación directa con la calidad de lo producido. Si extrapolamos las pretensiones de las vanguardias de un arte anónimo, extendido, desregulado al conjunto de los seres humanos que habitamos en el mundo, todo vuelve a señalarnos que las condiciones materiales parecen decidir quién es artista y quién “sólo” intensifica su experiencia de vida y la de sus allegados.

Por otro lado, la posibilidad de usos comerciales por parte de los intermediarios del sistema del arte quitan a algunos artistas una de las pocas herramientas de negociación que poseen a la hora de obtener retribuciones económicas por su producción. Si una editorial, un museo, una galería o un centro cultural puede usar sin restricciones una obra, sin participar al autor de ningún modo, veremos profundizarse aún más las precarias condiciones de trabajo de los artistas contemporáneos; no es raro que en los grandes montajes espectaculares que se presentan en las capitales turístico-culturales del mundo, todos los participantes en el armado de una exhibición cobren por su trabajo, excepto el artista en cuestión.

Sobre este punto, el de los usos comerciales, conviene avanzar con prudencia en el análisis caso por caso de las reticencias de los artistas. Es necesario recordar que los modelos que hoy funcionan para el software o en la educación no siempre funcionan en otras disciplinas.

OBRAS DERIVADAS

Las obras derivadas son aquellas que se producen a partir de la materialidad de las obras digitales o digitalizadas, usando todo o algunas partes de las mismas. Bajo la misma lógica del *collage*, pero con una disponibilidad de posproducción ampliada al infinito por el software de edición, las obras derivadas constituyen una práctica corriente y en aumento en los entornos digitales.

Una de las manifestaciones más extendidas de este fenómeno es el *fan-art*, si bien ajeno al mundo del arte y generado por la

pasión de usuarios respecto de personajes o historias circulantes en los medios de comunicación de masas (cine, televisión, historietas, videojuegos). En estos casos, las obras derivadas se “toleran” más allá de la infracción a los derechos de autor que representan, porque suelen mantenerse en el ámbito de lo privado o ser funcionales al crecimiento de la popularidad de la historia o personaje en cuestión.

¿Qué pasa cuando el procedimiento de las obras derivadas se propone como artístico? Como vimos previamente, una de las acepciones de “copia” se aplica a una versión no digital de lo que hoy llamamos obras derivadas, que se resguarda de cualquier reclamo del autor original, ya que en la copia homenaje o estudio (Picasso con *Las Meninas*, por ejemplo) el autor que copia debe volver a hacer la obra por sus propios medios; es decir, en su copia por medios analógicos no hay nada de la materialidad de la obra original imitada, y sí hay diferencias formales que la distinguen de una mera “falsificación”.

En este procedimiento tradicional, observamos que los artistas que con sus propias habilidades copian a los maestros se apoyan en el valor simbólico de las obras maestras para darse “permiso” de realizar transgresiones al canon artístico. Las obras derivadas, al partir de una copia de origen técnico, eliminan automáticamente el “plus simbólico” de la copia-homenaje (mucho más la copia estudio) y se limitan sólo a señalar el parentesco de una obra, su filiación genealógica, para derrumbar con una sola declaración, “obra derivada de...”, sus pretensiones de originalidad absoluta y con ella la noción de artista-genio.

No sólo los artistas son reticentes a ese cambio de estatus: muchas veces los propios receptores juegan con la mitificación implícita en tal concepción del autor (nacido con habilidades que los demás mortales no poseemos) para no practicar sus potencialidades creativas, que siempre suponen un grado igual de riesgo que de autorrealización.

LA OBRA DERIVADA SIN CONTROL: O LA PREOCUPACIÓN
 POR EVITAR “CIERTAS” DERIVACIONES

La posibilidad de hacer obras derivadas sin pedir permiso al autor original lleva el riesgo de que “cualquiera” literalmente materialice su interpretación de la obra o la “use” de un modo no deseado por el autor, y ya está presente para los receptores, que siempre se reservan la oportunidad de interpretar con libertad un producto simbólico. La diferencia de las obras derivadas es que esa libertad se materializa en una nueva producción que puede continuar el sentido, contradecirlo, ridiculizarlo, mejorarlo o traducirlo a otro lenguaje, por ejemplo; en todos los casos sin la aprobación del autor de la obra original.

Muchos autores se preguntan: ¿qué pasa si con esta licencia alguien que piensa exactamente opuesto que yo sobre un contenido, usa o modifica mi obra para difundir sus ideas?, ¿qué pasa si una fotografía de un hecho publicada en *Indymedia* para denunciarlo se usa en un medio de derecha para desfavorecer a sus protagonistas? En el marco de los derechos de autor, el artista puede reclamar su potestad sobre la obra y pedir que sea retirada del medio. Si la publicó con una licencia *copyleft*, ya otorgó el derecho de copia y modificación, por lo que tiene que aceptar la diversidad de interpretaciones y usos que los receptores y otros editores le den.¹⁷

Ninguno de esos interrogantes admite fácil respuesta. Podemos arriesgar, sin embargo, dos factores de defensa de la libre circulación sin ningún tipo de restricción. Primero, si una obra cargada de sentido políticamente alineado en una dirección permite que una

¹⁷Un caso paradigmático en Argentina es la obra del fotógrafo peronista militante, que captura un triste momento de los últimos días del gobierno de Isabel Perón, que antecedió a la última dictadura militar argentina y que sirvió como “prueba” de la necesidad de la intervención militar, aunque la intención del fotógrafo había sido completamente otra: la de la autocrítica de un militante preocupado por la mala *performance* de su presidenta. Véase fotografía en <http://radiopasillo.files.wordpress.com/2009/01/isabel-no-silven-al-ministro.jpg>.

pequeña modificación la vuelva útil a la posición contraria, tal vez esa obra tiene un problema de diseño. En segundo lugar, las obras nunca son algo cerrado que pueda valorarse fuera del contexto histórico en que surgen, sino que dialogan con él desde la tradición de saberes y costumbres que aportan sentido extraartístico y completan las interpretaciones posibles. Algunas obras, no nos dirán casi nada sin esas claves; otras, son importantes en tanto fruto de nuestras lecturas contemporáneas, quizá muy alejadas de la intención de su autor.

En cualquier caso, responden al acierto con el que esa configuración particular puede generar representaciones intensas y conmovedoras del mundo y, en última instancia, es la posibilidad de acceso a vivir esas experiencias la que estamos discutiendo hoy: la democratización real de la creación de sentido y valor para los bienes simbólicos de una comunidad.

Acerca de la autora

LILA PAGOLA — Argentina

Artista visual y docente en la Universidad Nacional de Villa María (Escuela Spilimbergo). Es activista de software libre y desde 1999 hasta 2006 coorganizó cada año las Jornadas de Artes y Medios Digitales. Como una extensión temporal de ese proyecto, en 2003 inició con Laura Benech el proyecto *Liminar*, un sitio de difusión sobre arte y tecnología orientado a hispanohablantes, en especial al entorno latinoamericano y sus intereses.

Su actuación artística reciente se ubica en el cruce del arte público, los medios tácticos y la gestión cultural. En sus trabajos más recientes investiga sobre las posibilidades de las obras derivadas que permiten las licencias *copyleft* (como Creative Commons).

Bibliografía

- Benjamin, Walter (1936), «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)», *Zeitschrift für Sozialforschung*; p. 20.
- Creative Commons (2007), «History: “Some Rights Reserved”: Building a Layer of Reasonable Copyright», <http://wiki.creativecommons.org/History>; p. 5.
- Free Software Foundation (1989), *GNU General Public License, version 1*, <http://www.gnu.org/copyleft/copying-1.0.html> (visitado 30-05-2011); p. 7.
- Moreau, Antoine (2005), «Peinture de peintres», Un experimento sobre la creación colectiva en soporte material (pintura). <http://antoinemoreau.org/index.php?cat=peintpeint>; p. 5.
- Moreau, Antoine y Tanguy Morlier (jul. de 2000), *Licencia Arte Libre*, <http://artlibre.org/licence/lal/es> (visitado 30-05-2011); p. 7.