

La problemática en torno a los alcances y usos de los llamados *derechos de autor* se remonta a una etapa anterior al advenimiento y masificación de la tecnología digital en general e Internet en particular. Pero, es en la era digital global con el flujo de información en *estado puro*, que la virtualidad de la *World Wide Web* permite, que el debate sobre el sistema general de Propiedad Intelectual genere distintas respuestas desde las diferentes individualidades, las distintas sociedades y organizaciones y desde los mismos Estados.

La posesión y la distribución de la propiedad se basó originalmente en una cuestión militar: quienes poseyeran la mejor fuerza de combate¹ serían “dueños de la propiedad”. A partir de la aparición de los mercaderes como un sector social de preponderancia, comenzó la necesidad de entendimientos éticos para la resolución de las disputas sobre la propiedad que más tarde derivarían en distintas leyes. Una vez suplantada una economía agrícola por otra industrial marcando la consolidación de la burguesía capitalista como grupo de poder, los medios suplantaron a los fines y las herramientas adquirieron un nuevo valor social por lo que para propiciar su invención, entre otras medidas, las leyes de derechos de autor y patentes se desarrollaron en distintos países occidentales. Sin embargo, en la actualidad, a partir de la revolución en comunicaciones que significó la WWW, y la posibilidad de trasladar una idea de un lado a

otro del planeta sin que necesariamente ésta se convierta en su expresión física, se ubica a las leyes de derechos de propiedad en un espacio lo suficientemente ambiguo como para profundizar la discusión entre quienes defienden el derecho de autor en la Web como calco de los derechos en el mundo físico y quienes defienden el *copyleft*², en definitiva la libre circulación de ideas en el ciberespacio como una resignificación ampliada de la idea de *copyright*.

De esta manera, para iniciar un acercamiento al debate, se presenta como imprescindible acercar una definición del concepto de derechos de autor, sus relaciones y diferencias con el de *copyright*, comprender la idea de información en estado puro, definir el concepto de *copyleft* y conocer los distintos movimientos relacionados a este concepto y prestar atención a las respuestas que desde una y otra postura se realizan acerca del tema.

DERECHOS DE AUTOR - COPYRIGHT

Legalmente, el *derecho de autor* podría definirse como un conjunto de normas y principios que regirán los *derechos morales y patrimoniales* del creador de una obra artística o científica, publicada o sin publicación. Los derechos de autor regulan el derecho subjetivo del autor sobre aquellas creaciones que son resultado de su actividad intelectual. Este conjunto de normas establecerían un

* Artículo elaborado para la presente publicación.

¹ Fuerza de combate: capacidad cualitativa y cuantitativa de recursos humanos y armamentísticos además de capacidad de estrategia y organización.

² Los movimientos que promueven el *copyleft* (o *procomún* en español) abogan por los *derechos de autor restringidos* y, en el caso de la digitalización de la información, por la apertura de los *código fuente*.

tiempo determinado, dependiendo del país, para el ejercicio de dichos derechos, los cuales expirarían a un tiempo de transcurrida la muerte del autor y por lo que la obra pasarían a ser parte del *dominio público*. Dicha obra podría ser utilizada siempre y cuando, de acuerdo a la idea de derecho de autor, se respetasen sus derechos morales. Asociados al concepto de *derechos de autor* se encuentra el de *derechos conexos*, esto es, que no está directamente aplicado al autor de una obra determinada; el concepto de derechos conexos variará según el marco legal nacional, pero generalmente define los derechos de intérpretes de una obra, el de los productores de fonogramas o libros o el de radiodifusores.

La idea de *derechos de autor* surgiría del *derecho continental europeo*, caracterizado por basarse en la ley, mientras que el concepto de *copyright* emanaría del *derecho anglosajón* fundando su *espíritu* en los precedentes establecidos por sentencias previas.

El *derecho de autor* se centra en la idea de un derecho personal del autor, fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación. El *derecho moral* se constituye como emanación de la persona del autor, por lo cual considerará que la obra es expresión de la persona del autor procediendo a protegerlo. Por el contrario, el resguardo del *copyright* se limitará estrictamente a la obra, sin considerar atributos morales del autor con relación a ésta, excepto la paternidad; no lo considerará como un autor propiamente tal, pero tendría derechos que determinarían las modalidades de utilización de la obra.

El derecho de autor y el *copyright* constituyen dos concepciones de raíz jurídico-filosófica sobre la propiedad intelectual. Sin embargo, a raíz del debate iniciado –y muchas veces centrado– en los países anglosajones, se han homologado como sinónimos ambas concepciones, generando no pocas confusiones entre los legos participantes de la discusión.

Es importante aclarar con miras a las distintas posiciones en el debate, que tanto la idea de derechos de autor como de *copyright*

Alejandra Sánchez Antelo

LICENCIADA EN GESTIÓN DEL ARTE Y LA CULTURA, COFUNDADORA Y PRODUCTORA DEL SITIO WEB DE DISTRIBUCIÓN DE MÚSICA INDÍGENA “LA MULITA RECORDS”, DOCENTE UNIVERSITARIA EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRES DE FEBRERO Y EL INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DE ARTES

coinciden en que protegen la expresión de una idea, pero no a la idea en sí, en estado puro, inmaterial.

UNA DEFINICIÓN SOBRE INFORMACIÓN EN EL MUNDO VIRTUAL. LA DISCUSIÓN SE COMPLICA

El concepto de virtualidad aparece necesariamente asociado a la idea de *actualización* en el pensamiento de Gilles Deleuze. Dentro de este universo, y contrariamente a muchas miradas apocalípticas, el simulacro es visto por este autor como una potencia positiva que *niega tanto el original como la copia*. Así, lo *virtual* no encontrará su opuesto en lo *real* ya que es realidad misma. Si la virtualidad está investida de realidad, entonces pensar lo virtual es pensar en un algo determinado, diferenciado. Lo virtual presenta una doble determinación. Por un lado, está determinado como problema, virtualidad de una solución; por el otro, está determinado por la circulación en lo virtual de multiplicidad de problemas, o (en palabras de Alain Badiou) gérmenes de actualización, por lo que lo virtual es fundamento para lo actual.

Por su naturaleza, la idea de información es intangible y difícil de definir. John Perry Barlow³, identifica la información con tres distintas descripciones: es una actividad, una forma de vida y una relación.

Si la información es una *actividad* puede, por tanto, ser identificada con un verbo y no con un sustantivo. Esto es, la información es algo que pasa en un campo de interacción

³ Barlow, John Perry, *The economy of ideas*. Sección Free Music Philosophy. [artículo en línea]. Ram Samudrala homepage. [fecha de consulta: 6-09-04]. http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp/economy_of_ideas.html

entre mentes, objetos u otros pedazos de información. Ocupa tiempo en vez de espacio físico. Así, puede ser experimentada pero no poseída. Puede ser transportada en la propagación, pero no en la distribución. Como una *forma de vida* la información desea ser libre. Las ideas son implacables expansionistas, necesitan cambiar. La información digital, al no estar contenida en un soporte determinado, un paquete, se encuentra en cambio continuo, proceso parecido al de las fábulas de transmisión oral, que al no estar congeladas por la impresión, el derecho de propiedad de los narradores nunca ha sido protegido o reconocido. Al sostener que la información es una *relación*, se afirma que tiene un valor y es única en cada caso. El valor radica en el nivel de importancia que se le asigna a la información relacionada con el par transmisión-recepción, con lo que cada relación deviene única, siendo tan creativo recibir información como generarla.

¿Por qué el consumo de una información no es destructivo y su posesión no es exclusiva? Porque la información es virtual. De esta manera, la actualización no es una destrucción sino que se transforma en una producción inventiva, un acto de creación.

EL MOVIMIENTO COPYLEFT

El *copyleft*⁴ describe un grupo de derechos aplicados a una diversidad de trabajos, prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa. Sus partidarios la proponen como alternativa a las restricciones de derechos que imponen las normas planteadas en el *copyright*, a la hora de hacer y redistribuir copias de una obra determinada. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada persona receptora de una copia, o una versión derivada de un trabajo, pueda, a su vez, usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo.

El *copyleft* reúne una serie de prácticas sociales y artístico-culturales que promue-

ven la libre circulación de los saberes y la posibilidad de disfrute colectivo de bienes inmateriales; estas prácticas cuestionan los derechos de propiedad (en los términos planteados actualmente) a los que consideran obsoletos. El *copyleft* libera la posibilidad de cooperación social en un contexto jurídico y económico no favorable. Con todo, el movimiento de *copyleft*, cuyos comienzos pueden rastrearse en el *Proyecto GNU*⁵ va más allá de los distintos marcos legales para transformarse en una verdadera comunidad. El *copyleft* al ser un derecho civil que supera al ámbito mercantil insertándose en una dinámica social ampliada, fomenta el beneficio económico del/los autor/es (al igual que el *copyright*), pero también el enriquecimiento y creatividad de los agentes involucrados en los procesos de transferencia de información y conocimiento. Dentro de los objetivos de quienes apoyan la creación bajo reglas *copyleft*, se pretende modificar las reglas del juego que han caracterizado a la distribución de los bienes culturales, artísticos y científicos en los dos últimos siglos, basada en las leyes de *copyright* y de patentes.

Muy utilizado en el desarrollo de *software*, creación literaria y académica, y en la música en la Red, generalmente la práctica habitual para conseguir este objetivo de explotación sin trabas, copia y distribución de una creación o de un trabajo (y sus derivados) es la de ofrecerlo junto con una licencia o contrato.

Con la idea-fuerza de “el conocimiento pertenece a la humanidad”, dentro del movimiento *copyleft* distintas organizaciones proponen el uso de nuevas licencias y la discusión con la idea de *copyright* tal como lo define la OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual). Entre las más conocidas pueden describirse, la *FSF* (Fundación Software Libre), la *Licencia de Arte Libre*, *Creative Commons*.

El *Proyecto GNU* se crea hacia 1984 con el objetivo de generar un sistema operativo que fuera compatible con *Unix*⁶ y que funcionara

⁴ Copia permitida (copy = copia, left = pretérito de *leave*, dejar, permitir).

⁵ Acrónimo de “GNU no es Unix” que se pronuncia fonéticamente en inglés (*ñu*).

⁶ El Unix es un sistema operativo portable (se ejecutan en una extensa variedad de computadoras), flexible, con entorno programable, multiusuario y multitarea que permite la ejecución de varios procesos simultáneamente, sin

como *software libre*, proyecto que derivaría en la creación del sistema operativo *Linux*. La *FSF* tiene como objetivo la eliminación de las restricciones sobre copiado, distribución, entendimiento y modificación de programas de computadora. El Proyecto GNU nace con la intención de devolver el espíritu cooperativo que prevalecía en la comunidad informática en un principio. Identificarse con la idea de *software libre* hace referencia a la libertad que los usuarios tienen de copiar, ejecutar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el *software* más allá de las trabas legales impuestas por los grandes monopolios. LA *FSF* define la propiedad intelectual como una generalización imprudente que incluye el *copyright*, patentes o marcas registradas y que la idea de propiedad sobre la información oculta una asunción: la manera en que se piensan respecto a los derechos sobre las ideas es análoga a pensar objetos físicos y la propiedad sobre los mismos. La fundación cuestiona determinada terminología aplicable a quien desarrolla el *software*, específicamente la de *creador* que, consideran, no es más que una argucia semántica para elevar su estatura moral por sobre la del resto de la ciudadanía y así justificar un aumento del poder del *copyright* (generalmente en mano de las compañías que los contratan). No obstante, no están en desacuerdo con la idea de autor o, como prefieren denominarlo, *titular del copyright*⁷. Si bien no proponen la disolución del autor, sí restringen sus alcances y lo separan de la idea de *genio*, de *deidad*. A la vez, restringen el concepto de *copyright*, acotando los derechos sobre la información que circula en la Red, en una propuesta que apuesta al fluir libre de datos y a la co-autoría de los

El *copyleft* reúne una serie de prácticas sociales y artístico-culturales que promueven la libre circulación de los saberes y la posibilidad de disfrute colectivo de bienes inmateriales; estas prácticas cuestionan los derechos de propiedad (en los términos planteados actualmente) a los que consideran obsoletos.

distintos programas para computadoras. No hay un solo autor, sino que todos pueden serlo. En definitiva, al limitar la definición de *copyright*, no pretenden sino ampliar los derechos de todos los ciudadanos al acceso libre de la información.

Uno de los programas más exitosos de la *FSF* es la implementación y difusión de sistema operativo *Linux*. Proyecto iniciado por Linus Torvalds, *Linux* es una implementación de libre distribución de Unix para PC (computadoras personales), definido desde la misma fundación como multitarea, multiusuario, multiplataforma y multiprocesador. Pero *Linux* supera la idea de sistema operativo *open source*. *Linux* es un movimiento social asociado a la idea de *copyleft*, por su forma característica de desarrollo basado en el aporte colectivo de programadores de todo el mundo no estructurados ni centralizados en una compañía. Contrariamente a lo que podría suponerse las distintas versiones de *Linux* no son parte del dominio público; quien lo desee puede vender su propia versión en copia con la sola condición de que el código fuente permanezca abierto (de allí su característica *open source*). Si bien su autor inicial continúa el desarrollo de *Linux*, el sistema operativo es la red de Internet y los distintos encuentros que se realizan son para que cada usuario pueda actualizar con nuevas versiones su PC. Por sus bajos requisitos de hardware y su ventaja económica, sumado el hecho del espíritu *copyleft*, *Linux* está comenzando a utilizarse como sistema operativo de las computadoras de distintos gobiernos, en algunas o todas las dependencias estatales. Tal el caso de países como Cuba, Venezuela, Corea del Sur, China o Brasil.

haber finalizado la ejecución de los mismos. El sistema operativo Unix se inició en una computadora DEC PDP-7 desechada, en los Laboratorios Bell durante 1969. Hacia 1974 fue introducido en las universidades "con fines educativos" y al cabo de pocos años estaba disponible para uso comercial.

⁷ Fundación para el Software Libre, que lleva adelante el Proyecto GNU.

⁸ En este punto puede establecerse uno de los ejes del debate entre los conceptos derechos de autor y *copyright*: ¿Por qué asumir el derecho sajón como el hegemónico al definir los términos legales? Si bien, esta discusión excede los alcances del presente trabajo, se propone plantearla.

La *Licencia de Arte Libre* (LAL) es un contrato que aplica el concepto de *copyleft* a las prácticas artísticas, autorizando la copia, la circulación y la transformación de obras o proyectos que se encuentren bajo la licencia, así como también su explotación gratuita o comercial, siempre y cuando la misma pueda ser a su vez copiada o transformada. LAL vio la luz en julio de 2000 en un encuentro sobre *Copyleft Attitude* que tuvo lugar en París y tenía como eje principal de la discusión el acceso local y público del arte contemporáneo. Crítica con el mercado del arte, la Licencia de Arte Libre se ofrece como medio para lograr una mayor libertad con relación al mercado generado por la economía dominante, propiciando un marco jurídico para frenar todo intento de apropiación abusiva. LAL reconoce acontecimientos como el desarrollo de la tecnología digital, la invención de Internet y los movimientos de *software* libre como un nuevo marco de producción y creación ya iniciado por artistas contemporáneos. Así, la Licencia amplía el concepto de obra desde su origen⁹ pasando por proyectos consecutivos y copias de los mismos. El autor de la *obra-origen* y poseedor de la licencia, podría determinar las condiciones de contribución. Así se dividirán roles: la licencia denominará como *autor* a quien cree las obras o proyectos de donde nacerán las contribuciones y *contribuidor* a quien contribuye en la creación de la obra o proyecto. La radicaré en la posibilidad de uso, transformación y copia de la obra o proyecto bajo esta licencia; la única restricción radica en la imposibilidad de cerrar los códigos de acceso para la transformación. Hasta el momento LAL está sometida al derecho francés. Una vez más, La Licencia de Arte Libre no rechaza la idea de autor ni de obra de arte, pero abre el



camino para su reformulación, teniendo en cuenta el cambio que significó Internet y la tecnología digital en las prácticas artísticas, sin pretender realizar una *copia legal* de lo que sucede en la realidad física y brindando la posibilidad de un nuevo marco legal que esta vez cuestiona con fuerza al mercado del arte y sus instituciones representativas.

Creative Commons es una organización sin fines de lucro fundada en 2001, a partir de la certeza de que no todos los titulares de derechos sobre la propiedad están de acuerdo en someterse a las leyes de *copyright*. La idea central de *Creative Commons* es brindar un marco legal a propuestas científicas, culturales y artísticas que tiene entre sus objetivos la *cooperación* y no la *competencia*. Al igual que la filosofía de *Copyleft*, *Software Libre* o *LAL*, *Creative Commons* se ubica en una posición intermedia entre quienes bogan por abolir las leyes de *copyright* y quienes pretenden una regulación altamente restrictiva sobre propiedad intelectual (actualmente vigentes), en una apuesta a la reformulación del concepto de propiedad intelectual y los marcos legales en que se sitúa para adaptarse a la nueva realidad digital. Actualmente, CC tiene licencias en distintos países y es común observar su logo en distintos *Websites*, en su mayoría artísticos o teóricos. Lo han hecho teóricos como José Luis Brea (que publica sus libros on-line bajo una licencia CC) o sitios de teóricos y artistas como la Fundación Rodríguez o Wu Ming. La forma que *Creative Commons* elige operar en distintos marcos legales nacionales —el de Argentina entre ellos— es a partir de un sistema de licencias. La opción básica y abierta es la *licencia de atribución*, que permite el uso, distribución e incluso la manipulación de una obra, siempre y cuando se cite a su autor. Esta licencia básica se

⁹ Origen, ya no como original, ya que estas categorías se diluyen.

puede completarse con otras restricciones: *Licencia no comercial*, que prohíbe el uso, distribución y manipulación de la obra con fines comerciales; *Licencia no derivativa*, que posibilita la puesta en circulación de un trabajo, pero no su modificación (adecuada, por ejemplo, para novelas o ciertas propuestas plásticas); *Licencia Share Alike*, que da libertad para distribuir una obra (previamente modificada) con la condición de que se haga en los mismos términos legales de la original. Se puede optar por distintas combinaciones de las cuatro licencias.

REFLEXIONES LEGALES SOBRE DERECHOS EN INTERNET

Los derechos de propiedad intelectual no sólo hacen referencia a la noción de *posesión*, sino también (y específicamente en toda práctica artística) a la de *distribución*. Las leyes de propiedad intelectual regulan el derecho de reproducción y distribución de una obra garantizándole al autor una compensación.

La OMPI¹⁰ en las Declaraciones Concertadas acerca del TODA¹¹ de Ginebra (1997) reconoce en el preámbulo el impacto que las nuevas tecnologías de información y comunicación han tenido en la producción de obras artísticas, a la vez que la necesidad de introducir nuevas normas internacionales y clarificar las vigentes hasta el momento, para concertar soluciones que considere adecuadas a los nuevos interrogantes planteados a partir de la revolución tecnológica que significó Internet. El Tratado sobre Derechos de Autor, reformula lo establecido por la Organización en el Convenio de Berna de julio de 1971, cuando la posibilidad de digitalización y de nuevas tecnologías de comunicación se encontraban en fases de prueba o, al menos, no abiertas al público general. En su artículo 2º, *Ámbito*

de la protección del derecho de autor, establece: “La protección del derecho de autor abarcará las expresiones pero no las ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí”¹². A su vez, en la *nota 1* sobre el artículo 1º se establece: “El derecho de reproducción, tal como se establece en el artículo 9 del Convenio de Berna, y las excepciones permitidas en virtud del mismo, son totalmente aplicables en el entorno digital, en particular a la utilización de obras en forma digital. Queda entendido que el almacenamiento en forma digital en un soporte electrónico de una obra protegida, constituye una reproducción en el sentido del artículo 9 del Convenio de Berna”¹³; en la *nota 5* sobre los artículos 6º y 7º se entiende que: “Tal como se utilizan en estos Artículos, las expresiones ‘copias’ y ‘originales y copias’ sujetas al derecho de distribución y al derecho de alquiler en virtud de dichos Artículos, se refieren exclusivamente a las copias fijadas que se pueden poner en circulación como objetos tangibles”¹⁴.

La producción de y para la Web y la circulación de datos plantea una serie de problemas al intento de aplicación de los artículos del Tratado: ¿Cómo categorizar la información en 0 y 1 como expresiones de ideas cuando son ideas en estado puro sin un plano físico donde anclarse? El almacenamiento de información en forma digital podría ser aplicable a un diskette o CD-Rom, pero en Internet la misma idea de almacenamiento es obsoleta a la vez que, en relación a las obras de net.art, el concepto de *reproducción* queda en entredicho cuando no existe el concepto de *original* como se lo entendiera antes de la aparición de la fotografía. Por último, si las copias están indisolublemente unidas a los objetos tangibles que significarían su soporte, la información que circula en el ciberespacio se caracteriza

¹⁰ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Creada en 1960 aunque remonta sus orígenes hacia 1883, hoy cuenta con 180 Estados miembros.

¹¹ Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Derecho de Autor (20 de diciembre de 1996).

¹² OMPI: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1997) *Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) (1996) con las declaraciones concertadas relativas al Tratado adoptadas por la Conferencia Diplomática Organización Mundial de la Propiedad Intelectual GINEBRA 1997*. [en línea]. (PUBLICACIÓN OMPI N° 226(S) ISBN 92-805-0731-0 OMPI 1997.) http://www.wipo.int/clea/docs/es/wo/wo033es.htm#P64_3069

¹³ *Idem*.

¹⁴ *Idem*.

por su desmaterialización en relación al espacio físico, por lo que la regulación sobre la circulación es, al menos, puesta en discusión.

Las obras de arte digital en la WWW e, incluso, la digitalización de obras de arte para la Web plantean distintos interrogantes acerca de los derechos de autor. Algunos actos de digitalización de obras, por ejemplo el almacenamiento en soporte magnético (CD-Rom, diskette, pendrives o el disco duro de una PC) de una obra analógica o, incluso, escanear una obra para colocarla en un sitio web o para incorporarla a una base de datos, se reconoce en la doctrina y en la jurisprudencia como un acto de reproducción.

Asimismo, en el ámbito de las redes digitales informáticas, los actos de carga o introducción de una obra al servidor, así como los de descarga de una obra desde Internet a un soporte material como papel (sea esta digital o no), consisten en actos de reproducción que, según las disposiciones internacionales vigentes, deben ser expresamente autorizados por los titulares de los derechos de autor. Si bien cabe aclarar que en 2006 en Argentina hubo un acercamiento entre la OMPI y el líder de Creative Commons Argentina¹⁵, los *Tratados* vigentes en la OMPI (los TODA, sobre Derechos de Autor y sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas) aclaran que los derechos seguirán siendo protegidos eficazmente en el entorno digital, con lo que afirman que los derechos existentes siguen aplicándose en esta era de nuevas tecnologías. Sin embargo, se centran en el concepto de lo digital que aún posee soportes físicos –el caso de los CD de música, los DVD, los CD de *software*, etc.– pero no hace referencia en sus artículos al entorno virtual de la Red, en el que se resignifica la idea de original y copia como es entendido en el entorno físico. Sin embargo, parecieran insistir en establecer como sinónimos los conceptos digital/Internet.

EL CONCEPTO EN DEBATE

La era digital e Internet plantearon y plantean la necesidad de reformular determinadas nociones, muchas de ellas asociadas a los derechos de propiedad intelectual. En términos del blog *Elástico.net*, “si siempre hubiera existido la propiedad intelectual, la humanidad no habría conocido la epopeya de Gilgamesh, el Mahabharata y el Ramayana, la Iliada y la Odisea, el Popol Vuh, la Biblia o el Corán. Tecnologías digitales de distribución como las Redes P2P, propuestas de reformulación de los derechos de autor como

El conflicto entre anti-copyright y copyright expresa en su forma más inmediata la contradicción de base del sistema capitalista: la que se da entre fuerzas productivas y relaciones de producción/propiedad.

Creative Commons o movimientos como el del *software* libre, nos sitúan en un periodo de nuestra cultura que reclama una revisión del sistema imperante desde hace trescientos años”¹⁶. Las distintas organizaciones sobre derechos de autor (la OMPI internacionalmente, los distintos gobiernos y empresas en cada país) plantean en sus tratados pocos interrogantes y menos definiciones sobre el concepto de derecho que rige en el

ciberespacio. Realizan una adecuación con algunas modificaciones de los marcos legales sobre derechos que rigen en el mundo físico. A la vez, naturalizan conceptos como los de derechos de autor, *copyright* o derecho sobre la propiedad, cuando durante siglos, hasta el arribo y consolidación del capitalismo, la Humanidad había prescindido de ellos. “El conflicto entre anti-*copyright* y *copyright* expresa en su forma más inmediata la contradicción de base del sistema capitalista: la que se da entre fuerzas productivas y relaciones de producción/propiedad. Al llegar a un cierto nivel, el desarrollo de las primeras pone inevitablemente en crisis a las segundas. Las mismas corporaciones que venden *samplers*, fotocopiadoras, escáners y masterizadores y controlan la industria global del *entertainment*, se descubre dañada por

¹⁵ En mayo-junio de 2006, Ariel Vercelli presentó Creative Commons en Buenos Aires en la *Reunión Regional de Directores de las Oficinas de la Propiedad Industrial y de Oficinas de Derechos de Autor de América Latina* organizada por la OMPI en colaboración con el INPI –Instituto Nacional de la Propiedad Intelectual– y la DNDA –Dirección Nacional de Derechos de Autor–.

¹⁶ [artículo en línea]. Marzo 2005. <http://www.elastico.net/>

el uso de tales instrumentos. La serpiente se muerde la cola y luego azuza a los diputados para que legislen contra la autofagia¹⁷. Ante los avances de los distintos movimientos que propician la libre circulación de ideas, distintas corporaciones respaldadas por sus respectivos gobiernos y organismos supranacionales califican como *piratería* cualquier tipo de copia, cualquier tipo de producción que circule libremente y no se adecue a la aplicación de leyes sobre derechos de propiedad más tradicionales.

Así como se ha generado un importante movimiento restrictivo en lo referente a la propiedad intelectual, los movimientos que adscriben al *copyleft* intentan brindar una respuesta novedosa en relación a los derechos autorales en el ciberespacio. Lo que en una mirada superficial puede aparecer como una restricción a los intentos restrictivos (el *copyright*), en realidad se presenta como una ampliación del concepto de derechos de autor. “A juicio de Javier Gutiérrez, el *copyleft* representa una manera novedosa, útil y absolutamente respetable de concebir la producción creativa, pero no cree que contradiga la necesidad de desarrollar una legislación que posibilite a los autores (‘a aquellos autores que lo deseen’, precisó) percibir ciertas compensaciones por la explotación comercial de sus obras. ‘Las licencias *copyleft*, afirmó Javier Gutiérrez, garantizan el reconocimiento de la autoría y, en ningún momento, plantean contradicciones a la decisión de determinados autores de optar por recibir una remuneración económica cuando sus obras son utilizadas y generan beneficios a terceros’¹⁸. En definitiva, las distintas licencias enmarcadas en el espíritu *copyleft*, no son más que respuestas, cada vez menos

marginales del sistema a la problemática que la WWW plantea sobre el *copyright*.

Las grandes corporaciones mantienen intentos de censura sobre prácticas que están cada vez más legitimadas, en principio por los productores de *software* y los artistas y teóricos de la Web y tímidamente por distintos gobiernos que encuentran en la posibilidad de aplicación de *software* libre mayor libertad frente a las compañías, además de ahorro en millones por pago de derecho de propiedad intelectual. Incluso, utilizan las leyes de propiedad intelectual para patentar determinados saberes que son

Las grandes corporaciones mantienen intentos de censura sobre prácticas que están cada vez más legitimadas, en principio por los productores de *software* y los artistas y teóricos de la Web y tímidamente por distintos gobiernos.

propios de comunidades transmitidos ancestralmente por tradición oral (son conocidos los casos de apropiación de híbridos de cultivos por empresas internacionales de granos y de hierbas medicinales por parte de laboratorios).

En Brasil en 2003, durante una sesión en el Senado Nacional en conjunto con el Poder Ejecutivo, se anunció la implementación de *software* libre en las computadoras de gobierno. También en Brasil, Gilberto Gil (no sólo intérprete y compositor sino también miembro del gobierno brasileño en el cargo de Ministro de Cultura) ha comenzado a utilizar una licencia *Creative Commons* para patentar varias de sus obras musicales. La industria cultural musical se encuentra en el centro del debate ya que a su vez incorpora la discusión entre los autores y los dueños de los derechos conexos, las discográficas¹⁹. En octubre de 2007, el grupo británico *Radiohead* volvió a los titulares de los diarios del mundo cuando, luego de romper con su compañía discográfica, decidió brindar su última producción, *In rainbows*, en un website para su descarga legal previo abono de lo que el consumidor considera que

¹⁷ WU MING. *Copyright y maremoto*. Omnia sunt communia. [artículo en línea]. Wu Ming Foundation. Octubre 2002. <http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/maremoto.html>

¹⁸ Gutierrez Vincen, Javier; Cortelli, Jorge (Ponentes). *Mesa debate: Licencias libres en el mundo del arte*. en COPYLEFT (15-18 de abril de 2004). Jornadas críticas sobre propiedad intelectual: Resúmenes de las intervenciones del viernes 15 de abril de 2004. Dossier [Artículo en línea]. Arteleku: web de arte y pensamiento contemporáneo. Formato PDF, p.3 <http://www.arteleku.net/4.0/conferencias/index.jsp?ID=876>, p. 6.

¹⁹ En más de una ocasión, los primeros acusan a los segundos de –muchas veces mediante artilugios basados en el deseo del autor de realizar una grabación– apropiarse de sus derechos en contratos que califican como “leoninos”.

puede y quiere pagar por el disco (incluyendo la posibilidad de no abonar nada). Desde comienzos de 2007, el website We7, uno de cuyos dueños es el músico Peter Gabriel, ofrece descargas legales y gratuitas de temas de distintos CD's y distintos géneros; abona los derechos correspondientes directamente al autor, dinero que surge de la publicidad alojada en el sitio, pero la música se difunde entre los consumidores gratuitamente. El grupo de novelistas y net.artistas italianos conocidos como *Wu Ming* ("anónimo", en mandarín) vendió su novela *Q* en formato libro-objeto y a la vez permitía la descarga gratuita del mismo libro en formato pdf bajo una licencia *Creative Commons* desde su *website*. Esto no impidió que la *novela-objeto* fuera *best seller* en su país; lo que el colectivo de artistas considera que encontraron lectores para ambos formatos, publicitaron su libro y lograron que consumidores que no podían pagar el objeto, pudieran igualmente tener acceso a su novela. "En realidad, este proceso de criminalización social, entre la pataleta económica y la acusación desesperada, no supone sino un intento de contener el profundo cambio que las nuevas tecnologías están imprimiendo en las pautas de creación y consumo culturales y su efecto más inmediato: el desbordamiento de las categorías tradicionales de propiedad y valor que se forjaron en la época industrial"²⁰.

Sin embargo, no todo son rosas en el ámbito del movimiento *copyleft*, el cual tiene entre sus basamentos la ética del usuario en la realidad virtual, al mejor estilo de una "comunidad con principios". En septiembre de 2007, Ariel Vercelli, líder de *Creative Commons* Argentina, denuncia en su blog personal la violación de licencias CC en uno de sus artículos publicados, "Creative Commons y la profundidad del *copyright*", publicado en

distintos websites en el que da cuenta del lanzamiento en 2002 de la organización y sus objetivos: promover la interactividad creativa y compartir la creación individual o colectiva con la comunidad. Dos empresas españolas violaron la licencia CC del artículo citando erróneamente el mismo, realizando una comunicación pública comercial –violando derechos patrimoniales del autor– y cambio de una licencia por otra. Vercelli, más allá de

El hecho de que CC viera la luz en un país anglosajón (EE.UU.), ¿no condiciona su accionar en pos de reformular la idea de derechos a países que basan su jurisprudencia en el concepto de *copyright*, dejando fuera de la protección legal a los derechos morales, confinándolos así al territorio siempre complejo del mundo de la ética?

comunicarse con las empresas en cuestión y publicar todo esto en su blog y otros espacios web, no evidencia la intención de iniciar acciones legales. *Creative Commons* se instala en los países en donde se adecua el sistema de licencias con las leyes de protección nacionales, además de legitimarse día a día en la Red mediante el uso que realizan dueños de websites, teóricos, artistas, etc. de sus licencias. No obstante, cabe la pregunta: el hecho de que CC viera la luz en un país anglosajón (EE.UU.), ¿no condiciona su accionar en pos de reformular la idea de derechos a países que basan su jurisprudencia en el concepto de *copyright*, dejando fuera de la protección legal a los derechos morales, confinándolos así al territorio siempre complejo del mundo de la ética?

Por su característica intangible, el derecho de autor circula con gran facilidad permitiendo que se encuentre en distintos lugares a un mismo tiempo. Con la llegada de Internet, la obra de un mismo creador tiene la posibilidad de encontrarse en muchos lugares del planeta a la vez, versatilidad que impide el control efectivo de los derechos. Si históricamente los derechos de autor encontraron su mayor inconveniente en la reproducción o copia, ¿cómo discriminar el original de una copia dentro de la Red? Más aún, ¿cómo discriminar al creador de un colaborador? Por otra parte, el usuario de Internet puede encontrarse en tres

²⁰ Vila, Nuria; Barandiaran; Xabier. *COPYLEFT: la creación se promueve... compartiéndola*. Dossier. [Artículo en línea]. Arteleku: web de arte y pensamiento contemporáneo. Formato PDF. <http://www.arteleku.net/4.0/conferencias/index.jsp?ID=876>. Este texto está publicado bajo la licencia Attribution Share-Alike de Creative Commons que se puede encontrar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/1.0/>

lugares a la vez: el lugar donde se encuentra la computadora que está utilizando, el lugar desde donde se conecta a Internet y el ciberespacio; esto trae aparejado una problemática jurisdiccional en relación con la aplicación de jurisprudencia. En distintos países, sobre todo Estados Unidos, se intenta a través de fallos judiciales establecer la incumbencia de un sistema legal por sobre otro. Sin embargo, cuando un estado más controlador se encuentra con otro más permisivo, resulta por lo menos difícil hacer intervenir la ley para el control de los derechos de autor. Esto sucede frecuentemente en el combate contra los llamados *downloads* ilegales de música a través del sistema P2P para compartir archivos.

Son diversos los intereses en torno a la problemática de derechos de autor: no sólo se encuentra la OMPI, sus estados miembros, las grandes compañías editoriales y fonográficas, sino también las distintas sociedades de gestión de derechos autorales. En mayo de 2007, la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC) realizó la primera “Cumbre Internacional sobre los Derechos de Autor” en Bruselas, con el objetivo de analizar el impacto del uso de Internet y las nuevas tecnologías en las industrias culturales y el problema de la piratería, en un momento en que distintas sociedades de gestión de derechos son cuestionadas por muchos de los autores que dicen defender (como por ejemplo el caso de Sadaic y Capif en Argentina, la SGAE en España o la RIAA en Estados Unidos).

CODA

El debate está lejos de concluir. El movimiento *copyleft* con sus distintas organizaciones ha llegado para quedarse y forzar una resignificación de los derechos de autor que, por otra parte, es un concepto que tiene aproximadamente trescientos años, en definitiva una

construcción social-cultural-histórica-económica de la Modernidad occidental, por ende, pasible de cambios y reformulaciones. A su vez, quienes abrazan el movimiento *copyleft* –muchos de ellos artistas o teóricos del arte–, proponiendo compartir el conocimiento en términos comunitarios pero reconociendo

la figura de autor, requieren de una comprensión profunda sobre el espíritu del concepto de derechos de autor y no asociarlo libre y acríticamente a la idea de *copyright* como si fueran sinónimos. Cuando lo hacen, pierden de vista así, que la discusión se origina –nuevamente– en los países centrales, teniendo en cuenta las características y los intereses del centro en desmedro de la periferia más allá de buenas intenciones. Son demasiados los intereses de uno y otro lado para plantear una discusión cerrada y sin posibilidad de diálogo. Son demasiados los intereses de uno y otro lado para plantear una discusión sin todos los elementos –materiales y simbólicos– sobre la mesa de debate.

La actitud del autor, también una construcción cultural –luego económica– moderna, es una de las figuras clave en la discusión debido a los diferentes derechos que pretenden ejercer sobre sus propias obras ubicadas en la WWW: aquellos quienes no pretenden ejercer ningún derecho liberando una fuerza colaborativa, quienes pretenden ejercer sus derechos en forma exclusiva (debiendo atenerse a la dificultad de control que el entorno virtual impone) y quienes pretenden ejercer sus derechos, pero dejando liberados algunos para incentivar formas controladas de colaboración.

Finalmente, son las nuevas prácticas en la Red por parte de los autores (y aquellas no tan nuevas) las que invitan a una discusión franca entre todos, absolutamente todos los actores interesados en la definición del derecho de autor y los alcances que el concepto conllevará con miras al futuro. ●



BIBLIOGRAFÍA

Lipszyc, Delia (2003), "Propiedad intelectual y digitalización de los productos culturales" en AA.VV., Industrias Culturales: Mercado y políticas públicas en Argentina. Buenos Aires: Ciccus.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Barlow, John Perry. *The economy of ideas*. Sección Free Music Philosophy. [artículo en línea]. Ram Samudrala homepage. [fecha de consulta: 6-09-04]. http://www.ram.org/ramblings/philosophy/fmp/economy_of_ideas.html

Brea, José Luis. La era postmedia [en línea]. PDF. [España]. 27 de octubre 2002. Disponible en World Wide Web: W3art.es y <http://aleph-arts.org/>

Copyleft attitude – licencia de arte libre. (julio 2000). *Licencia Arte Libre*. [artículo en línea] (versión en español). <http://artlibre.org/licence.php/lales.html>

Copyleft attitude – licencia de arte libre. *Pourquoi utiliser la Licence Art Libre?* [Artículo en línea]. Art Libre. <http://artlibre.org/faq.php/index.html>

Fundación para el software libre. (1996) *La definición de software libre*. (Última actualización 31-03-04). <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Gutierrez Vincen, Javier; Cortelli, Jorge (Ponentes). *Mesa debate: Licencias libres en el mundo del arte*. en COPYLEFT (15-18 de abril de 2004). Jornadas críticas sobre propiedad intelectual: Resúmenes de las intervenciones del viernes 15 de abril de 2004. Dossier [Artículo en línea]. Arteleku: web de arte y pensamiento contemporáneo. Formato PDF. Pág.3 <http://www.arteleku.net/4.0/conferencias/index.jsp?ID=876>. Pág. 6.

Ompi: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1997) *Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) (1996) con las declaraciones concertadas relativas al Tratado adoptadas por la Conferencia Diplomática Organización Mundial de la Propiedad Intelectual GINEBRA 1997*. [en línea]. (PUBLICACIÓN OMPI n° 226(S) ISBN 92-805-0731-0 OMPI 1997)

¿Proteger o expoliar? Procomún frente a la propiedad intelectual en COPYLEFT (15-18 de abril de 2004). Jornadas críticas sobre propiedad intelectual: Resúmenes de las intervenciones del viernes 16 de abril de 2004. Dossier [Artículo en línea]. Arteleku: web de arte y pensamiento contemporáneo. Formato PDF. Pág.3 <http://www.arteleku.net/4.0/conferencias/index.jsp?ID=876>

Vila, Nuria; Barandiaran; Xabier. Copyleft: la creación se promueve... compartiéndola. Dossier. [Artículo en línea]. Arteleku: web de arte y pensamiento contemporáneo. Formato PDF.

Wu Ming. *Copyright y maremoto*. Omnia sunt communia. [artículo en línea]. Wu Ming Foundation. Octubre 2002. <http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/maremoto.html>