

LO TUYO ES MÍO

Copiar, descargar y compartir imágenes, música, textos son actividades que realizamos con absoluta naturalidad. Pero para ciertos paradigmas se hallan bajo el marco de la ilegalidad. Así, nuestras prácticas y usos cotidianos de las tecnologías nos convierten en piratas, en *outsiders* de la ley. Sin embargo, mientras que algunos productores, artistas, distribuidores salen a reclamar que se profundice la persecución de eso que denominan piratería, otros grupos de artistas, programadores, desarrolladores de software deciden abrir el juego y utilizar otro tipo de licencias para sus obras. Estos grupos entienden que el saber y el conocimiento se defienden compartiéndolo y no privatizándolo, monopolizándolo. He aquí (parte de) la historia de los que se movilizan por otros modos de gestionar el saber común.

En el origen, el software libre

Para comprender en qué se basa el movimiento de la Cultura libre debemos remontarnos en el tiempo y en el espacio. Más pre-

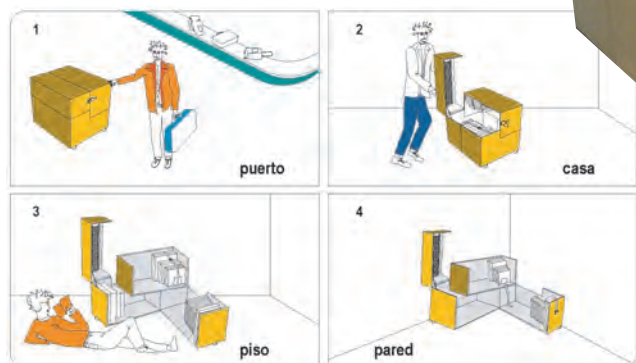
Cada clic en nuestro *mouse* puede cobijar un universo de paradigmas, filosofías e intereses en conflicto. Descargar, compartir, bajar, traficar son sólo algunos de los modos de nombrar una práctica que crea nuevas rutas de distribución de los bienes culturales y ¿acelera? la tantas veces augurada muerte del autor.

cisamente a los Estados Unidos de los 70 y los laboratorios del MIT (Massachusetts Institute of Technology) donde trabajaba Richard Stallman. Se trataba de un ambiente que él definía como de comunidad, en el que los desarrolladores compartían el software porque esa era la manera de producirlo y de circularlo.

Pero en los 80 algo cambió en esa comunidad: las empresas empezaron a contratar

a los programadores que trabajaban en el MIT y los hacían firmar cláusulas de confidencialidad acerca de los desarrollos de los programas. Lo que antes era común (en el sentido de ordinario; pero también de compartido) dejó de serlo. A partir de ese momento se empiezan a patentar los softwares y hay que pagar por las copias, incluso por las ejecutables. Ni pensar en acceder al código fuente de un programa para modificarlo o

Biblioteca de bolsillo, del arquitecto Ariel Jacuvobich, diseño con copyleft, con planos para descargar en el colectivo online notmadeinchina.com.



1 puerto



2 casa

mejorarlo. Se termina, así, con el sistema de cooperativismo que había caracterizado a la comunidad de desarrolladores de software. En cierto modo, se termina con la comunidad.

Ante esto, Richard Stallman decide crear un sistema operativo que sea de código abierto, es decir, que permita que otros accedan al código fuente para poder modificarlo, mejorarlo y compartirlo. Surge entonces el proyecto GNU, que será la semilla que movilizará no sólo a la comunidad de desarrolladores de software sino a muchos activistas y militantes que consideran que la cultura se defiende compartiéndola.

Un "hack" para liberar la cultura

Una de las preocupaciones de Stallman era que el software que fue creado como libre no fuera restringido al caer en manos de, por ejemplo, las empresas. Para evitar esto, desarrolló una licencia que permite cuatro libertades. Es muy interesante pensar en una licencia que, en lugar de restringir, habilita; que, en lugar de prohibir, permite e incluso alienta a compartir, modificar, derivar. Esta licencia es la GPL (General Public License) que da cuatro libertades básicas:

1. Usar el programa con cualquier propósito
2. Estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a las necesidades
3. Distribuir copias del programa
4. Mejorar el programa y hacer públicas esas nuevas versiones

Todo bajo una única condición, que es fundamental para mantener la posibilidad del compartir: que los programas derivados circulen con la misma licencia para que nadie pueda restringir las cuatro libertades básicas.

De este modo, pone los cimientos para una comunidad de construcción colaborativa que se basa en la solidaridad y no en la competencia.

Copyleft y Creative Commons: o por qué todos los derechos tienen que estar reservados.

Más allá del ámbito del software, el Proyecto GNU reactivó una filosofía y una mirada de la producción que el mercado capitalista y las industrias culturales habían enterrado: entender que ningún conocimiento es primigenio, que la cultura se construye socialmente y se defiende compartiéndola. Y son las denominadas nuevas tecnologías las que pondrán nuevamente en escena otros modos de circulación de los bienes intelectuales; modos residuales, ancestrales del compartir que habían sido –y siguen siendo– coaccionados por leyes como la del *copyright*, es decir, el pago por el derecho a copia.

Con las tecnologías y, especialmente, con internet todos descargamos, compartimos y circulamos producciones (música, textos, películas); al hacerlo, y por más normal que pueda parecernos, estamos violando el *copyright*. Somos piratas, *outsiders* de la ley; claro que se trata de una ley que está en contradicción con las prácticas actuales, que clausura y encierra lo que debería circular libremente para mejorar el conocimiento, la producción cultural. ¿Qué defienden estas leyes? ¿Qué nos impiden? ¿Qué obturan y por qué debemos dar la discusión de lo que significa empezar a utilizar otro tipo de licencias?

En un contexto donde muchos productores, artistas, distribuidores salen a reclamar que se profundice la persecución de lo que denominan piratería –extendiendo la cantidad de años de protección de las obras, por ejemplo– otros grupos de artistas deciden abrir el juego y utilizar otro tipo de licencias para sus obras. Licencias abiertas o libres que posibilitan otros modos de producción y, principalmente, de circulación de las producciones, los materiales y los documentos.

Nacidas de la idea del software libre las licencias de tipo Copyleft y Creative Commons se constituyen en maneras de establecer que no todos los derechos están reservados.

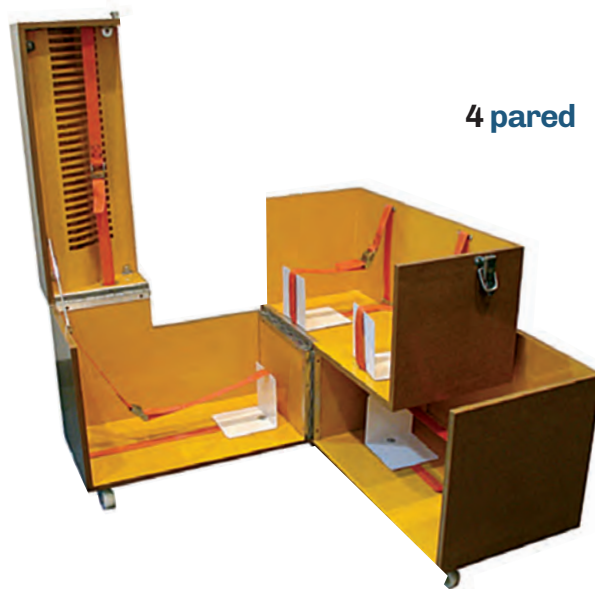
Si bien Creative Commons y Copyleft apuntan ambos a una transformación en el sistema del *copyright*, no son exactamente lo mismo.

Las licencias de tipo Copyleft cumplen con las cuatro libertades que señalaba Stallman, en cambio con las licencias Creative Commons los autores permiten ciertos usos de la obra, pero restringen otros; funcionan a modo de "rompecabezas" en el que cada usuario de la licencia puede elegir qué permitirle al otro hacer con su obra, su texto, su material.

El tipo de licencia Creative Commons más cercano a las cuatro libertades permitidas por el Copyleft sería la de compartir, derivadas, igual o *Attribution-ShareAlike*. De esto se desprende que, si bien las licencias Creative Commons van más allá del *copyright*, que es claramente restrictivo en cuanto a copia, distribución o uso, no en todos los casos aceptan que la obra sea derivada o permiten usos comerciales. Esta decisión queda a criterio de cada autor, que es quien selecciona el tipo de licencia bajo el que inscribirá su obra. Por lo tanto, el Copyleft es más amplio en sus implicaciones ya que las obras que se produzcan bajo esta licencia podrán ser, no sólo distribuidas y copiadas, sino derivadas. Además, el Copyleft no pone restricción de uso comercial, como sí puede hacerse con las licencias Creative Commons, y establece que las obras derivadas o las copias deben distribuirse siempre bajo la misma licencia, algo que en las de Creative Commons sólo se explicita en las de tipo *share alike* (compartidas igual). El hecho de exigir que las copias y las obras derivadas se mantengan bajo la misma licencia es de gran importancia para esparcir una manera de producir conocimiento, además de ser fundamental para convertirse en un verdadero *hack*, como define Stallman a las licencias del tipo Copyleft, a "todos los derechos reservados".

Construyendo comunidad

Más allá de las diferencias en lo que las licencias permiten, es interesante destacar la idea de producción y circulación que subyace a esta mirada que pretende "hackear" el orden establecido respecto de los circuitos de dis-



La campaña que el 25 de marzo de 2011, nombró Rodolfo Walsh a la estación de subte porteño Entre Ríos, por debajo de donde mataron al periodista, saltó la censura de Metrovias gracias al copyleft del colectivo iconoclastas.com



“El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento.”

Rodolfo Walsh

Nació en 1927 en la localidad de Choele-Choele, provincia de Río Negro. Fue escritor, periodista, traductor y asesor de colecciones. Su obra recorre especialmente el género policial, periodístico y testimonial, con celebradas obras como *Operación Masacre* y *Quién mató a Rosendo*. Es para muchos el paradigmático producto de una tensión resuelta: la establecida entre el intelectual y la política, la ficción y el compromiso revolucionario. El 25 de marzo de 1977 un pelotón especializado lo emboscó en el cruce de las avenidas San Juan y Entre Ríos con el objetivo de aprehenderlo vivo. Walsh, militante revolucionario, se resistió, hirió y fue herido a su vez de muerte. Su cuerpo nunca apareció.

tribución de lo cultural. Esta es, sin duda, una manera de instalar un debate acerca, no sólo de la propiedad de los bienes intelectuales, sino también de los modos hegemónicos de gestionar lo cultural.

Lo que los artistas, programadores, desarrolladores que participan en el movimiento de la Cultura libre pretenden es que las producciones puedan circular sin restricciones, que puedan ser reapropiadas por otros para modificarse y mejorarse. Esta postura, que es fuertemente política, porque sale a combatir los modos legitimados de circulación del saber, entiende que la cultura, el arte, el conocimiento se construyen colectivamente, atravesados por los contextos, por lo social. Se alejan, de este modo, de la mirada de un genio creador y de una obra cerrada, clausurada en sí misma. Se alejan de las ideas que se sustentan en el modo de organización capitalista y en las lógicas del mercado y pretenden refundar valores basados en la solidaridad y en el compartir.

Actualmente son muchas las experiencias que se suman a estos otros modos de gestionar lo cultural. Algo que comenzó en la comunidad del software, se extiende hoy al arte, a la producción académica. En parte, el crecimiento de este movimiento se debe a lo que las tecnologías posibilitan en cuanto a producción y distribución, ya que potencian formas autogestionadas y alternativas de, por ejemplo, editar un libro, grabar un disco, realizar una película. No sólo se abaratan los costos, sino que surgen también otros circuitos de distribución, otras redes, otros espacios.

En este sentido, es interesante marcar una paradoja: el *copyright* surge con la imprenta, como necesidad de proteger la inversión de los imprenteros. La cultura, que hasta entonces circulaba oralmente, es fijada en un libro y, ante esa forma de almacenamiento y la po-

sibilidad de reproducción, surge la empresa cultural y la necesidad de proteger sus ganancias. Pero la imprenta no sólo generó el *copyright*, sino que posibilitó la alfabetización en gran escala, generó movimientos religiosos opuestos a la iglesia católica y permitió que las iconografías y saberes populares se imprimieran y distribuyeran (ciertos géneros considerados plebeyos o populares se masificaron gracias a la imprenta). Hoy, 500 años después, ciertos usos de internet y las nuevas tecnologías ponen en jaque ese sistema de *copyright* establecido con la imprenta y abren la posibilidad de poner en discusión los modos de entender el conocimiento, su producción, acumulación y, principalmente, su propiedad.

Como señalara Lawrence Lessig, miembro del Directorio de la organización Creative Commons, “el genio especial de un sistema de derecho basado en la jurisprudencia, como el nuestro, es que las leyes se ajustan a las tecnologías de su tiempo. Y conforme se ajusta, cambia. Ideas que eran sólidas como rocas en una época se desmoronan en la siguiente”. Tal vez sea el momento de repensar las leyes de Propiedad Intelectual y *Copyright*; preguntarnos a quiénes benefician, a quiénes enriquecen. Es un debate que debemos plantearnos, especialmente en un contexto en el que la producción cultural queda, cada vez más, en manos de unos pocos –monopolios, distribuidoras, editoras, discográficas, grandes empresas de software– que detentan la propiedad de los bienes intelectuales, restringen la libre circulación y nos obligan a pagar cánones y derechos para crear y compartir. El conocimiento no puede estar en manos de pocos, no puede patentarse el saber común; esto son los preceptos que guían a quienes hoy militan por una Cultura libre, por un software libre, por la posibilidad de otros modos de gestionar lo cultural.

* En Argentina la ley que regula la expresión de los bienes intelectuales en obras es la 11.723. Esta ley es conocida como Ley de Propiedad Intelectual. Según esta ley los derechos de propiedad continúan en sus derechohabientes luego de setenta años de fallecido el autor. Es decir, que recién después de que transcurran 70 años de la muerte del autor esa obra pasará al Dominio Público, que es el acervo cultural compartido.

* El Derecho de Autor rige sobre las formas de expresión, es decir no sobre las ideas, sino sobre las obras que se hacen a partir de ellas y se fijan en algún tipo de soporte (papel, lienzo, cinta magnética, etc). Ideas plasmadas en alguna producción. Está compuesto por dos tipos de derechos: el derecho moral (personal) y el derecho patrimonial (económico). El moral es inalienable, mientras que el patrimonial puede ser transferido. Es en este punto donde entran a jugar las Industrias Culturales, es decir aquellas encargadas de la distribución y comercialización de las obras intelectuales. Si bien, según el Derecho de Autor estas corporaciones (por ser personas jurídicas y no físicas) no pueden ser consideradas autoras de las obras; sí pueden ser titulares de los derechos patrimoniales de esas obras.

* Por bienes intelectuales, Ariel Vercelli –miembro de Creative Commons Argentina– entiende, entre otras cosas, a “las formas de expresión, las artes, las creencias, las costumbres, las tradiciones, los saberes, las obras intelectuales, los lenguajes, las técnicas socioculturales, los procedimientos, los métodos, los modelos y diseños, las creaciones y símbolos distintivos, los conocimientos, las invenciones o, en general, todo aquello que puede denominarse cultura.” (en *Repensando los bienes intelectuales comunes*). En un sentido similar, Beatriz Busaniche –de la Fundación Vía Libre– refiere a bienes intangibles.

Para ampliar sobre el tema :

. **Repensando los bienes intelectuales comunes** de Ariel Vercelli

. **Monopolios Artificiales sobre bienes intangibles** de Beatriz Busaniche y otros (Fundación Vía Libre)

. **Argentina Copyleft** de Beatriz Busaniche y otros (Fundación Vía Libre)

www.notmadeinchina.com.ar