

Derechos de autor: hacia nuevas conceptualizaciones categoriales de la producción y colaboración en la obra de arte digital

En la contemporaneidad la problemática acerca de las categorizaciones relativas a la *autoría* con sus proyecciones al *campus* del *espectador / lector / usuario* como instancia de *colaboración / evolución ad infinitum* de la *opera* plantea nuevas miradas y apropiaciones semántico – lingüísticas de categorías que atraviesan diversidad de ámbitos tales como lo filosófico – estético – artístico, lo económico – social y aun lo ideológico.

El advenimiento de la *tecnología digital* en general y de *Internet* en particular ha problematizado la cuestión de los *derechos de propiedad* al separar la *información* del plano físico en el que las leyes sobre propiedad siempre habían podido

encontrar definición. La ley protegía la *expresión física de las ideas* que, hasta el advenimiento de la era digital, era concebida como vehículo idóneo para su concretización. Así, los *derechos de invención o de autor* se adherían a actividades en el mundo de lo *real - actual*. *Uno no recibía un pago por las ideas, sino por la habilidad de llevarlas a la realidad (...)* En otras palabras, *la botella estaba protegida, no el vino*.¹

La categoría de *propietas* en cuanto *posesión y distribución* fue originariamente una cuestión militar: quienes poseyeran la mejor *fuerza de combate*² serían *dueños de la propiedad*. La aparición de los mercaderes como sector social de importancia, determinó la necesidad de entendimientos éticos para la resolución de las disputas sobre la *propiedad* que devendrían en diversidad de legislaciones. La posterior consolidación de la burguesía capitalista supuso la jerarquización de los *medios* como válidos *per se* de modo tal que las herramientas adquirieron un nuevo valor social. Esto implicó en Occidente el desarrollo de leyes de *derechos de autor y patentes* de modo tal de propiciar la *inventio*. En la contemporaneidad a partir de la revolución en las comunicaciones que significó la *WWW*, y la posibilidad de trasladar una idea de un *locus* a otro del planeta sin que fuera necesaria su *expresión física*, plantea respecto a las leyes de *derechos de propiedad* una ambigüedad lo suficientemente amplia como para

¹ 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

² En este contexto *fuerza de combate* como capacidad cualitativa y cuantitativa de recursos humanos y armamentísticos además de capacidad de estrategia y organización.

despertar debates entre quienes defienden el *copyright*³ en la Web y quienes abogan por el *copyleft*⁴, en definitiva la libre circulación de ideas en el ciberespacio.

Acerca de una definición de la Información.

En el marco conceptual de Gilles Deleuze el concepto de virtualidad aparece necesariamente asociado al de actualización. El simulacro es visto por este autor como potencialidad positiva que niega tanto el original como la copia. Así, lo virtual no encontrará su opuesto en lo real ya que es realitas. Si la virtualidad está investida de realidad entonces, pensar lo virtual es pensar un algo determinado, diferenciado. Pero esta determinabilidad de lo virtual es doble, en tanto por una parte está especificado como problemática, i.e. virtualidad de una solución mientras que, por otra por la circulación en sí de multiplicidad de problemas, i.e. en palabras de Alain Badiou de gérmenes de actualización, por lo cual lo virtual deviene fundante de lo actual. Deleuze termina por plantear que las dos partes del objeto, la virtual y la actual, son en realidad impensables como partes separadas. No existe ninguna marca, ningún criterio para su

³ Copyright es un término (considerado más restrictivo) utilizado en Estados Unidos, en Europa (con Francia a la cabeza) se prefiere utilizar el término derechos de autor. A los fines del presente trabajo, copyright y derechos de autor se utilizan como sinónimos.

⁴ 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 códigos fuente.

distinción (Badiou, 2002: 78). *Virtual – actual: par dialéctico y parte del objeto mismo, i.e. la realidad. Toda virtualidad requiere actualización y toda actualización, a su vez, se transformará en virtualidad y así ad libitum en una suerte de juego especular.*

John Perry Barlow buscando fundamentar la imposibilidad de adjudicar derechos a la información digital la identifica mediante tres *descripciones*: *is an activity, a life form and a relation.*

Si la información es una *actividad* puede, por tanto, ser considerada un verbo y no un sustantivo. Esto es, la información *is something* que transcurre en un campo de interacción de mentes, objetos u otros trozos 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. *La distinción central económica entre información y propiedad física es que la información puede ser transferida sin dejar la posesión del poseedor original.*⁵ Como una *forma de vida* la información *desea ser libre*. Las ideas son implacablemente expansionistas, necesitan mutar. La *información digital* al no estar contenida en un soporte determinado se encuentra en cambio continuo, proceso semejante al de las narraciones orales en las que el *derecho de propiedad* de los *narradores* nunca fue protegido o reconocido. *La experta en copyright Pamela Samuelson cuenta que asistió a una conferencia el año pasado sobre el hecho de que los países de Occidente pueden legalmente apropiarse la música, los diseños y el saber biomédico de los pueblos aborígenes sin otorgarles compensación a los distintos pueblos originarios a partir del hecho de que esos pueblos no son*

⁵ Barlow, J. P.; *op.cit.*

*reconocidos como autores o inventores.*⁶ Al sostener que la *información* es una *relación*, se afirma que *tiene un valor* y que 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. *De hecho, la información, en un sentido económico de la palabra, consiste en datos que han sido transmitidos a través de una mente humana en particular y encontró sentido incluyendo ese contexto mental.*⁷ Si en el mundo físico el *valor* depende básicamente de la idea de posesión y proximidad espacial, en el *mundo virtual* la proximidad temporal es determinante por lo que el *valor* de la información será mayor cuanto más cercana esté en el tiempo a su primer momento de expresión. De este modo, la *información* y el *conocimiento* se inscribirán en el orden del *acontecimiento* y el *proceso*. Entonces ¿Por qué el consumo de una información no es destructiva y su posesión no es exclusiva? *Porque la información es virtual. (...) La actualización no es, por lo tanto, una destrucción sino, por el contrario, una producción inventiva, un acto de creación. Cuando utilizo la información, es decir cuando la interpreto, la relaciono con otras informaciones para darle sentido o me sirvo de ella para tomar una decisión, la actualizo. Realizo un acto creativo, productivo.* (Lévy, 1999: 55)

La pautación del ciberespacio y la desmaterialización de las ideas.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

La consideración de la interrelación *arte / tecnologías de tercera generación* como representantes de la *cultura que viene*, como *demostración presente del futuro*, se hace necesaria para comprender la diferencia profunda existente entre economía de mercado y economía de distribución. La primera se *desarrolla* en torno al intercambio oneroso de objetos, de bienes contra entrega del valor económico por excelencia, el dinero, generándose así un cambio de *propiedad*. La segunda se *desarrollaría* alrededor del acceso a la información que circula, que está disponible por lo que no hay un intercambio oneroso de objetos en cuanto a su propiedad, teniendo este tipo de economía una *característica de impropiedad*. *Si en el ámbito de las prácticas artísticas – de las prácticas de producción simbólica – puede hablarse de un estado de transición a las estructuras de una economía red, ello es antes que nada porque en su espacio ha tenido previamente lugar una especie de profundo desprendimiento ontológico de la materialidad estricta de los soportes físicos y concretos, un proceso de desmaterialización de la obra. De otro modo, la economía del arte nunca podría dejar de plantearse como economía de comercio, fuertemente condicionada al intercambio oneroso de objeto.* (Brea, 2003: 55) Pero el proceso de *desmaterialización* de la obra es un fenómeno unido al de la *desmaterialización del trabajo*. En este último a la vez relacionado con el primero, el artista se transformaría en un *productor de conocimiento*, dentro del grupo de trabajadores de la inmaterialidad, alejándose definitivamente del modelo del *genio* dueño del don. En definitiva el artista como trabajador del saber emerge de un contexto histórico en el que el conocimiento se ha convertido en la principal fuente de riqueza. En este marco la nueva colisión funcional entre las

esferas de la cultura y la economía se perfila como uno de los signos que marcan a la humanidad a principios del siglo XXI.

A medida que la información ingresó en el *ciberespacio* avanzando hacia su desmaterialización se desvanece cada vez más la idea de propiedad. El *ciberespacio* ofrece un medio fluido y adaptable que permitiría acelerar el proceso por el cual la *información* reemplaza el *territorio*, el *capital* y el *hardware*. *Con el advenimiento de la digitalización, ahora es posible reemplazar todas las formas previas de almacenamiento de la información en una mega botella: patrones complejos altamente líquidos de unos y ceros. Incluso las botellas físicas/digitales con las que nos hemos acostumbrado – diskettes, CD-ROM y otros paquetes discretos de bits – desaparecerán a medida que todas las computadoras ingresen en la Net.*⁸

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 OMPI⁹ en las Declaraciones Concertadas acerca del *TODA*¹⁰ 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 Internet. La intención de regular el *ciberespacio* con el mismo marco legal que un espacio físico se enfrenta con la incapacidad de los tratados vigentes sobre propiedad intelectual para definir y establecer los alcances de la circulación de información en el desterritorializado y aún legalmente indefinible territorio de la WWW.

Planteos en torno al concepto de *Copyleft*.

El concepto de *copyleft* significa en el contexto del *software libre* que los derechos de autor se abandonen en la medida que la utilización o transformación de los *softwares* de este tipo estarán también libres de derechos. El *copyleft* reúne una serie de prácticas sociales, culturales y artísticas que promueven la libre circulación de saberes y la *posibilidades* de disfrute colectivo de bienes inmateriales. De modo tal que estas prácticas cuestionan los derechos de propiedad considerándolos obsoletos. El *copyleft* como derecho civil que supera al ámbito mercantil al insertarse 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 *transformación / transferencia de información y conocimiento*.

Amparadas en los fundamentos del *copyleft*, licencias como la de *Arte Libre* (LAL) o *Creative Commons*¹¹ aportan

⁸ Barlow, J. P.; *op.cit.*

⁹ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Creada en 1960 aunque remonta sus orígenes hacia 1883, hoy cuenta con 180 Estados miembros.

¹⁰ Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Derecho de Autor del 20 de diciembre de 1996.

¹¹ <http://creativecommons.org/>

nuevas definiciones al *campus* artístico relacionadas con conceptos como los de *autor* y *colaboración*. El autor de la obra – origen y poseedor de estas licencias, podría determinar las condiciones de *contribución* / *participación*. Así se especificaría en roles: la licencia denominará *autor* a quien cree las obras o proyectos de donde surgirán las contribuciones y *contribuidor* a quien aporte a la creación de la obra o proyecto. La libertad radica en la posibilidad de uso, transformación y copia de la obra o proyecto bajo esa licencia radicando la única restricción en la imposibilidad de cerrar los códigos de acceso para la transformación / mutación.

Copyright – copyleft: un debate.

La era digital e Internet tornaron necesario re - formular nociones asociadas a los derechos de propiedad. Las distintas organizaciones sobre derechos de autor, cual la *OMPI* internacionalmente y / o los gobiernos y empresas de cada país, plantean en sus tratados pocos interrogantes y menos definiciones sobre el concepto de derecho que rige en el *ciberespacio*, realizando una adecuación con algunas modificaciones de los marcos legales, sobre derechos que rigen en el mundo físico. *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 los segundos. Las mismas corporations que venden samplers, fotocopiadoras, escáners y masterizadores y controlan la industria global del entertainment, se descubre dañada por el uso de tales instrumentos. La serpiente se muerde*

Séptimas jornadas de artes y medios digitales - Córdoba- Argentina - 2005

*la cola y luego azuza a los diputados para que legislen contra la autofagia.*¹² Ante los avances de 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 o tipo de producción que circule libremente y no se adecue a la aplicación de las leyes sobre derechos de propiedad más tradicionales. Así como se ha generado un importante movimiento cada vez más restrictivo en lo referente a la propiedad intelectual, los movimientos que adscriben al *copyleft* intentan brindar una respuesta novedosa y cuidada en relación a los derechos autorales en el ciberespacio. Lo que en una mirada superficial puede aparecer como una restricción a los intentos restrictivos cual sería el *copyright*, en realidad se presenta como una ampliación del concepto de derechos de autor.

Proyectos como LAL y Creative Commons enmarcados dentro del movimiento *copyleft*, parecieran ser vehículos que comienzan a ser utilizados por la Institución Arte para lograr el ingreso definitivo del arte digital en su seno, v. gr. *Ars Electrónica* que en su edición 1999 premió al proyecto *GNU/Linux* otorgándole categoría artística (en la sección “net”) a un sistema operativo generado por la colaboración de varias personas, o la invitación a la organización *Creative Commons* para su presentación en el festival. Por otra parte los artistas digitales no presentan uniformidad en sus prácticas pudiéndose plantear diferentes actitudes ante el marco jurídico de sus creaciones. Por un lado aquellos que con una actitud *cuasi*

¹² WU MING. *Copyright y maremoto*. Omnia sunt communia. [artículo en línea]. Wu Ming Foundation. Octubre 2002. <http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/maremoto.html>

anarquista desconocen la sola idea de propiedad intelectual y derechos de autor dentro de sus prácticas. Por otro quienes ante el avance poco ético de instituciones relacionadas con el arte deciden abrazar el concepto de *copyleft* en defensa de su práctica individual y / o colectiva y como límite al mercado al que cuestionan. Por último los que utilizan para la producción de sus proyectos *software patentado* ya sea por elección o porque no encuentran otra opción para realizar sus prácticas y, por ende, con *código cerrado*, entrando en contradicción con gran parte de la problemática que plantea el arte digital. Nuevamente multiplicidad de opciones multiplicidad de prácticas. Aquellos que sostienen derechos de propiedad intelectual altamente restrictivos respecto a la libre circulación de la información parecen ignorar los planteos que se realizan acerca de la *posibilidades* de definir ontológica – eidéticamente el ciberespacio. Corporaciones, gobiernos u organismos internacionales como la *OMPI* aún utilizan categorías jerárquicamente diferenciadas para definir la *realitas* virtual y la *realitas* física. Si bien los tratados sobre propiedad intelectual definen el alcance de los derechos dentro del ciberespacio no logran definirlo. La *praxis* digital lo logra, además de transitarlo, utilizarlo y crear con y para él. *La tecnología digital está también borrando las jurisdicciones legales del mundo físico y las está reemplazando con olas sin leyes ni vinculaciones, tal vez permanentemente.*¹³

La discusión actual sobre *copyright* focalizada en la libre circulación de información, la libre divulgación y la

libre distribución que permita a los artistas tomar las riendas de sus producciones más allá de los circuitos tradicionales de distribución y comercialización del arte está lejos de concluir. Muchos de ellos están dispuestos a hacerlo y lo practican activamente. *Para las nuevas prácticas no es ya que carezca por completo de sentido hablar de original – ni siquiera lo tiene hablar de las copias (...). El tiempo en que el régimen de circulación pública de los productos resultantes de las prácticas artísticas se refería a algún tipo de “objeto” está por completo, cumplido y acabado. En las sociedades del siglo 21, el arte no se expondrá. Se producirá y distribuirá, se difundirá.* (Brea, 2003: 122)

Lic. Diana Zuik

Lic. María Alejandra Sánchez Antelo

¹³ Barlow, J. P. *Op. Cit.*

Séptimas jornadas de artes y medios digitales - Córdoba- Argentina - 2005

Bibliografía

- Badiou, Alain. (2002) *Deleuze “el clamor del Ser”*. Buenos Aires: Ed. Manantial
- Brea, José Luis. (2003) *El Tercer Umbral: Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: CENDEAC
- Brea, J. L.; *La era postmedia*. Salamanca: Editorial Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002
- Koepsell, David R.; *The ontology of cyberspace*, Open Court Ed., United States of America, 2000
- Quéau, Philippe; *Lo virtual – virtudes y vértigos*, Piados, Barcelona, 1995
- Lévy, Pierre. (1999) *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona: Ed. Paidós
- 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
- WU MING. *Copyright y maremoto*. Omnia sunt communia. [artículo en línea]. Wu Ming Foundation. Octubre 2002.
<http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/maremoto.html>

Diana Zuik

Licenciada en Artes - Facultad de Filosofía y Letras - UBA.

Actualmente se desempeña como profesora en la UNTREF, la Facultad de Psicología – UBA – y en los Departamentos de Artes Musicales y Sonoras y de Artes Visuales del IUNA. Asimismo está realizando la tesina final de la maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural - IDAES .

Ha publicado diferentes trabajos referidos a la Estética y la Estética Musical, dedicándose en la actualidad a investigar la relación entre las producciones estético – artísticas y la tecnociencia. Participó en Congresos relativos a las ciencias sociales en correspondencia a las pautaciones de las poéticas y las estéticas.

Alejandra Sánchez Antelo

Licenciada en Gestión del Arte y la Cultura - Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Psicóloga Social – Escuela de Psicología Social del Norte.

Se desempeña en la actualidad como docente auxiliar del Departamento de Artes Visuales – IUNA.

Ha realizado trabajos de investigación acerca del netart, especializándose en las temáticas referentes a las instancias de producción y recepción de las producciones de la red, habiendo participado de la curaduría de la Primera Muestra de Artes Electrónicas – UNTREF Electrónica.