

REFLEXIONES EN TORNO A LA CIRCULACIÓN DE LOS BIENES CULTURALES Y LOS NUEVOS TERRITORIOS DEL ARTE EN LA ERA DEL INTERNET

REFLECTIONS ON CIRCULATION OF CULTURAL GOODS AND THE NEW TERRITORIES OF ART IN THE DIGITAL ERA

MARIE-CHRISTINE CAMUS

RESUMEN

Este ensayo es parte de una investigación más amplia acerca de los nuevos territorios de la cultura y el arte en el contexto de la digitalización y globalización. En esta primera entrega, abordaré el tema desde la perspectiva de la *Cultura libre*, un movimiento de resistencia que cuestiona la privatización de la cultura en el capitalismo tardío, y promueve una libre circulación del conocimiento. El punto de partida de este texto es la utopía del ciberespacio y la libre circulación de la información y del conocimiento. Abordaré luego el *Software libre*, un movimiento libertario encabezado por Richard Stallman en los años 80, que promueve la sustitución del *software* privativo por el *software* libre. A lo largo del artículo, haré una genealogía de este proceso, analizaré los planteamientos teóricos del movimiento y exploraré la *Cultura Libre*, movimiento que nace del *Software libre* pero que, más allá de la informática, se abre a otros campos, como el artístico.

ABSTRACT

This essay is part of a further investigation about the territories of culture and art in the new context of digitalization and globalization. In a first delivery, I will deal with these issues from the perspective of Free Culture, a resistance movement that challenges the privatization of the cultural assets in the context of late capitalism and promote the free circulation of knowledge. The starting point of the text is the utopia of cyberspace and free circulation of information and knowledge, and then I will present the movement of the Free Software, a libertarian trend driven by Richard Stallman in the eighties that promoted the replacement of proprietary software by free software with open source. Throughout the article, we expand on a genealogy of the movement and review its theoretical principles, like the questioning of Copyright against the Copyleft. Finally, the text reviews the way these ideas permeate an ampler cultural field through the Free Culture movement.

PALABRAS CLAVE

Utopías del ciberespacio, *Cultura Libre*, *Software Libre*, *Copyright*, *Copyleft*, Richard Stallman.

KEYWORDS

Cyberspace, Free Software, Free Culture, Copyright, Copyleft, Richard Stallman.

INTRODUCCIÓN

A PARTIR DE LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XX, CON LA APARICIÓN DE LA INFORMÁTICA Y EL DESARROLLO de los procesos de digitalización, se produjeron cambios radicales en todas las esferas de la vida, y en particular en el campo de la cultura y la circulación de las ideas. El proceso de digitalización que inició

en la década de los 70 tuvo implicaciones profundas en el almacenamiento, tratamiento y circulación de la información. El desarrollo de la web 2.0 y las redes sociales aceleraron este movimiento, de tal manera que varios campos del conocimiento, tanto en el ámbito científico, social o educativo como en el cultural, experimentaron transformaciones profundas que tuvieron implicaciones en el campo cultural y artístico. En las últimas décadas aparecieron nuevas manifestaciones y prácticas artísticas que trastocaron los paradigmas tradicionales del arte: autoría, obra, originalidad, así como lo relacionado con la propiedad intelectual y los derechos de autor.

A lo largo de esta primera entrega, interrogaré la manera en que los cambios tecnológicos han afectado el ámbito de lo cultural, tomando como punto de partida la utopía de un acceso libre a la información gracias a las posibilidades que ofrece el *ciberespacio*, haciendo referencia al *Proyecto Gutenberg* y los planteamientos de Perry Barlow en su *Declaración de independencia del Ciberespacio*. Retomaré también los logros de Richard Stallman y el *Software libre*, movimiento de resistencia anticapitalista que inició en el ámbito de la informática, cuyos principios han modificado otros ámbitos culturales. Exploraré la *Cultura Libre*, movimiento que nace del *Software Libre* pero que, más allá de la informática, se abre a otros campos, como el artístico. Analizaré la mirada muy peculiar de Dmytri Kleiner sobre la tecnología y las redes sociales a partir del

Telekomunisten manifesto. Terminaré este texto con una breve reflexión acerca de la emergencia de nuevos territorios de la producción cultural y de organización colectiva, lo que Alberto López Cuenca llama los *comunes digitales*.

Esta investigación es parte de un proyecto educativo que se lleva a cabo en el Centro Nacional de las Artes (Cenart) de la Ciudad de México, en el cual se articulan programas educativos y seminarios relacionados con el arte, la ciencia y la tecnología desde una perspectiva inter y transdisciplinaria. El proyecto propone planteamientos educativos críticos y novedosos que cuestionan la vigencia de los paradigmas del arte a la luz de los cambios que tienen lugar en el mundo actual. Asimismo, se reflexiona sobre el uso de las nuevas tecnologías y se promueve el trabajo colaborativo como una de las características de la producción artística contemporánea. Por ser la inter y transdisciplina un eje central de los proyectos educativos del Cenart, me parece que tanto los aportes de la *Cultura libre*, como las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para el trabajo colaborativo, participan de la reflexión acerca de educación y arte que ahí tiene lugar.

LAS UTOPIÁS DEL LIBRE CONOCIMIENTO EN EL MUNDO DIGITAL

EL PROYECTO GUTENBERG

Con el advenimiento de la digitalización y el internet, se fortaleció la idea de facilitar el acceso

universal al conocimiento. “Cortemos los barrotes de la ignorancia y el analfabetismo” (BBVA 2017). Es con esta frase que el escritor, empresario y filántropo norteamericano Michael Hart inició en 1971 el *Proyecto Gutenberg*, uno de los primeros proyectos visionarios que permitiera compartir versiones electrónicas de todos los libros del dominio público disponibles en las bibliotecas del mundo. Como Hart mismo lo define, el objetivo del proyecto Gutenberg era: “Poner a disposición de todos, por vía electrónica, el mayor número de obras literarias gratuitamente” (PGN 2010).

Michael Hart era estudiante en el Laboratorio de Investigación de materiales de la Universidad de Illinois y trabajaba con la computadora Sigma V, de la marca Xerox, misma que hiciera posible la emergencia de redes y posteriormente diera lugar al internet. El 4 de julio de 1971, después de su transcripción manual, nace el primer libro digitalizado, la *Declaración de Independencia de los Estados Unidos*. Después de un inicio muy lento y limitado, el proyecto se desarrolla en paralelo con los avances tecnológicos, la capacidad de memoria de almacenamiento y la velocidad de transmisión de la información. En 1990 la primera biblioteca digital alcanza una dimensión internacional con la aparición de la primera web, y cuenta con 250,000 usuarios. A partir del año 2000, con el apoyo de voluntarios, se organiza la revisión de los textos, lo que permite aumentar el número de libros revisados y digitalizados. En 2010 el proyecto dispone de más de 33,000 *e-books* de alta calidad. En la actualidad, la biblioteca cuenta con más de 56,000 libros digitales gratuitos en diferentes formatos que se pueden descargar y compartir libremente.

Cabe aclarar que este tipo de proyectos se benefició de la *neutralidad de internet*, es decir, una

norma que mantenía internet como un servicio público gratuito, de libre e igual acceso, e impedía que los proveedores del servicio pudieran bloquear o alentar el tráfico en los portales de su elección (RAINING, n.d.). Sin embargo, mientras que en varios países como Chile, Brasil y Europa se sigue promoviendo dicha neutralidad, en Estados Unidos, a finales del 2017, la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) votó a favor de la derogación de la norma de neutralidad. Es un debate vigente y podemos preguntarnos qué control tendrán los proveedores de internet sobre el contenido de los portales, y qué tanto esta derogación afectará en el futuro el libre acceso a internet y la libertad de expresión, como señala Chris Lewis, vicepresidente de la organización Public Knowledge (MIT 2018).

LA UTOPIA DEL CIBERESPACIO

John Perry Barlow (EFF 2018) era otro de los defensores de la libertad del ciberespacio. Como se describía a sí mismo, Perry Barlow era “An ex-cowboy and rock lyricist turned Internet activist [who] takes on the censors of cyberspace” (EFF 1996). Con su “Declaración de independencia del Ciberespacio”, manifiesto escrito en 1996 en torno al Foro Económico Mundial de Davos, Suiza, Barlow encarnaba “el sueño del ciberespacio de los años 90, la visión de internet como una utopía emancipadora e igualitaria en la que, por encima de todo, “la información quiere ser libre” (EFF 1996). Es sin duda uno de los documentos fundacionales del *ciberactivismo*, movimiento que pretendía crear un mundo digital libre del control de los gobiernos y sin fronteras, donde los usuarios pudieran implementar sus propias reglas.

Este personaje visionario nos dejó no sólo ideas y reflexiones, también instrumentos y

organizaciones para proteger la privacidad de los usuarios y defender los derechos digitales. Además de ser poeta y letrista del grupo de rock Grateful Dead, Barlow fue cofundador de The Electronic Frontier Foundation (EFF), una organización norteamericana que luchó contra los intentos gubernamentales por controlar el ciberespacio.

En la década de 1990, la nueva manera de intercambiar información a través del internet cuestionó los sistemas tradicionales de comunicación e inquietó a los gobiernos y las grandes empresas. Hoy, la EFF sigue jugando un papel importante en la defensa de los usuarios frente a consorcios como Apple o Twitter, “litigando a favor de la encriptación o la transparencia en el uso policial de internet” (El País 2018). Aunque la visión de Barlow se enfocaba más hacia la libertad individual y menos hacia la defensa de los derechos humanos y la creatividad abierta, él dejó sin duda su marca en el internet que hoy conocemos.

EL MOVIMIENTO DEL SOFTWARE LIBRE

Es en el campo de la informática que se dieron los primeros debates en torno a la propiedad intelectual, cuando los programadores y desarrolladores de *software*, acostumbrados a intercambiar libremente códigos y datos para mejorar y seguir creando nuevos programas, se enfrentaron con una tendencia opuesta que pretendía controlar dicho intercambio para fines comerciales. Es ahí donde nació una comunidad de resistencia que daría origen en la década de 1980 al movimiento del *Software Libre*.

Cabe recordar que el *derecho de autor* y el *copyright* se crearon inicialmente para promover el conocimiento, las ciencias y la cultura, estableciendo un derecho justo entre autores, editores

y público, es decir, para instituir legalmente el papel social del autor y de su obra. Sin embargo, poco a poco, los legisladores fueron alterando este equilibrio dando más poder durante más tiempo a los productores y a los editores, en el caso por ejemplo de bienes culturales destinados a pasar al dominio público, tendencia que se endureció con el desarrollo del capitalismo. Un ejemplo de ello es *The Walt Disney Company*. La mayoría de las películas producidas por esta compañía se inspiran en cuentos o personajes de la cultura popular que pertenecen al dominio público. Sin embargo, se apropian de ellos y los comercializan con el sello de Disney. Cualquier uso que se hace posteriormente del material obedece a la ley de *copyright*. Recordemos el reciente intento para apropiarse del Día de Muertos, lo que hubiera permitido a la compañía comercializar muchos productos bajo esta marca y obtener ganancias a partir de una tradición popular mexicana. En este caso, se entorpece la libre circulación de los bienes culturales a través de una suerte de “expropiación”, cuando se trata de un objeto cultural que es parte del *bien común*.

Con el auge de la digitalización, el internet y las redes sociales, las posibilidades de intercambiar información se volvieron nuevamente posibles y su circulación cada vez más difícil de controlar. Con una simple manipulación del tipo *copy/paste*, se puede copiar, intercambiar y transmitir una gran cantidad de información de forma casi inmediata a través del planeta. Desde la década de los 80, en el campo de la informática, los programadores y desarrolladores de *software* se dieron cuenta tanto de las posibilidades ilimitadas de las herramientas tecnológicas, como de la necesidad de defender la libertad que habían adquirido para intercambiar y compartir información, frente a

los operadores de un capitalismo en pleno desarrollo que pretendía sacar grandes beneficios económicos al restringir el acceso a la información.

La forma más sencilla para que un programa sea libre —o cualquier objeto cultural—, es colocarlo en el *dominio público*, sin *copyright*. Se puede compartir el programa y sus modificaciones. Sin embargo, también existe la posibilidad de convertirlo en programa privativo, de tal manera que los nuevos usuarios no puedan disfrutar de la libertad que el autor otorgó al inicio. Es para preservar esta libertad que nació el *Software Libre*, movimiento de resistencia al control de la circulación del conocimiento y a la privatización de los bienes culturales. Como señala Antoine Moreau:¹ “En el origen, la creación de *software* estaba libre. No era necesario afirmarse jurídicamente como ‘libre’, era una convención transmitirse o intercambiar los códigos para poder modificarlos, pero el movimiento de *Software Libre* nació en el momento en que la tradición de la creación de *software* se encontró perturbada por la aparición de *softwares* propietarios” (Moreau 2018).

Al inicio de los años 80, Richard Stallman, un programador estadounidense que se dedicaba al desarrollo de *software* en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), decide abandonar su puesto cuando se percata de que esta institución tiene la intención de mantener cerrados los *softwares* producidos ahí para poder lucrar con ellos. Consciente del gran potencial de la informática, y defensor de una libre circulación de la información y del conocimiento, Stallman inicia en 1983 un proyecto independiente para crear un sistema de explotación libre, es decir,

no comercial y accesible a todos, compatible con UNIX,² el sistema operativo utilizado en esta época por las universidades, cuyo *código fuente* pertenecía a la corporación AT&T. Stallman crea entonces el proyecto GNU, acrónimo de “GNU’s not UNIX”.³

El *código fuente* (DIT 2016), parte esencial del programa informático, se volvió un elemento simbólico en el contexto del *Software libre* y posteriormente de la *Cultura libre*. En un programa privativo, el *código fuente* es cerrado y secreto, sin embargo, en un *software* libre se puede tener acceso al código fuente original y esta es la clave para poder conocer y modificar cualquier programa, y para compartirlo con cualquiera. Liberar el código fuente significa liberar la circulación del conocimiento, y es por esto que el movimiento del *Software libre* tiene aspectos de tipo ético y político que rebasan de lejos las cuestiones meramente técnicas, su objetivo es generar un cambio social, y por ello el movimiento tuvo repercusiones en varias esferas del conocimiento y de la cultura.

En 1984 Stallman crea la Free Software Foundation, un organismo cuya finalidad fue (y sigue siendo) la promoción del *software* libre y del Proyecto GNU. Nace el término *Copyleft*, en oposición a *Copyright*, y el marco jurídico que lo acompaña, la *General Public Licence*. El término *Copyleft* es un juego de palabras que en inglés

¹ Antoine Moreau es el creador de la Licencia Arte Libre (Free Art Licence) en el año 2000, primera licencia de tipo copyleft aplicada a la producción artística.

² “UNIX es un sistema operativo, es decir, una colección de programas que ejecutan otros programas en una computadora. UNIX nació en los Laboratorios Bell de AT&T en 1969, desarrollado por Ken Thompson y Dennis Ritchie (también creador del lenguaje de programación C). UNIX ofrecía sólo una serie de pequeños programas, tan poco como fuese posible con respecto a sus predecesores, y tal vez esperando que la gente querría unir todos esos programas” (Hipertextual 2014).

³ En español: “GNU no es UNIX” y significa que se trata de un sistema semejante y compatible con UNIX pero que no es igual a UNIX. Asimismo, GNU suena como new, pero también como gnu en inglés, lo que significa alce, animal que se volvería la mascota del proyecto.

significa “izquierda de copia” o copia permitida, y se opone a *Copyright*, que significa derecho de copia, o derecha de copia. Más que una licencia, se trata de una “actitud”, ya que el *Copyleft* en sí no tiene un valor jurídico y tiene que estar ligado a alguna licencia.⁴ Plantea que una obra pueda ser modificada y compartida pero no restringida o apropiada en exclusividad, y las licencias de tipo *Copyleft* deben respetar esta idea. Un *software* libre cuyo código fuente es abierto tendrá que ser compartido bajo los mismos términos. El *Copyleft* implica que “cuando se redistribuye un programa, no puede haber restricciones para denegar a los demás las libertades principales. Esta regla no entra en conflicto con las libertades principales, más bien las protege” (GNU, n.d.).

En 1985, Stallman publica el *Manifiesto GNU* con el fin de explicar y difundir su proyecto y conseguir apoyo para desarrollarlo. El manifiesto plantea cuatro libertades esenciales que tienen los usuarios de *software* libre:

- La libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).
- La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

⁴ La GPL, la Licencia Arte Libre y algunas licencias de la organización Creative Commons son de tipo copyleft.

El manifiesto es considerado por muchos como la fuente teórica del movimiento del *Software libre* y como el punto de partida de la *Cultura libre*. El *copyleft* es un intento para revertir la lógica privatizadora del capitalismo y restituir al público la libertad con la cual se contaba en los inicios de la informática, e incluso en tiempos más lejanos en los cuales la cultura circulaba de forma libre a través de la tradición oral. Con esta postura, Richard Stallman dio impulso a un movimiento de resistencia basado en un dispositivo de libertad y democracia que tiene que ver con la libre circulación, no sólo del *software*, sino del conocimiento y de la cultura en tanto que bienes comunes, una reivindicación anticapitalista con una fuerte carga ética y política.

En la actualidad, el *software* libre existe prácticamente en todas las esferas de la vida, lo usan las empresas, las universidades, las instituciones y los estados en numerosos países. La mayoría de las plataformas importantes, los programas y aplicaciones más comunes tienen su equivalente en el contexto de lo libre, con características semejantes de uso pero con políticas más respetuosas y más éticas.

EL MOVIMIENTO DE LA CULTURA LIBRE Y LOS NUEVOS LICENCIAMIENTOS

El gesto original de “liberar el código fuente”, y el concepto de *copyleft* propios del *software* libre, se volvieron símbolos de un movimiento de resistencia a favor de la libre circulación de los bienes culturales y el acceso al conocimiento para todos, en oposición a un sistema que restringe la circulación de la información y pretende sacar beneficios al comercializar la cultura. Como apunta Richard Stallman, “Cualquier tipo de obra puede ser libre, y la definición de *software libre* se ha

extendido a las obras culturales libres y es aplicable a cualquier tipo de publicación” (GNU, n.d.). En continuidad con el pensamiento de Stallman, los proyectos utópicos y la reivindicación de la independencia del ciberespacio, en diversos campos de la producción intelectual se desarrolla un movimiento conocido como *Cultura Libre*, conformado por músicos, escritores, programadores, artistas, editores, juristas, activistas, colectivos, etc.

Es un movimiento global que inició a finales del siglo XX y se acrecentó con la emergencia de las tecnologías, la digitalización de la información, el internet y las redes sociales. Reúne bajo un mismo término una diversidad de posturas, ideas filosóficas, actividades, estrategias, festivales y plataformas digitales así como herramientas legales como los licenciamientos. Hoy, aunque el movimiento se encuentra más diseminado que en la década del 2000, cuenta con una presencia en campos tan diversos como la ciencia, la educación y las artes. “Así surgieron colectivos de científicos y académicos (movimiento por el *open source*), educadores (movimiento de Recursos Educativos Abiertos y Prácticas Educativas Abiertas), diseñadores y artistas, *hacktivistas*, organizaciones internacionales como Creative Commons y Wikimedia, grupos de usuarios de Internet e incluso movimientos de nuevo tipo como *Anonymous*” (Fossatti 2018). Cabe notar que la *Cultura Libre* se desarrolla tanto en el espacio físico como en el electrónico, *off line* y *online* (Racioppe 2011), ya que las prácticas generadas por los nuevos entornos digitales han modificado radicalmente el ámbito físico no digital en las diversas actividades de la vida.

Uno de los artífices de la *Cultura libre* es sin duda Lawrence Lessig, abogado norteamericano

especialista en derecho informático, teórico crítico del derecho de autor y fundador de la organización Creative Commons, además de pertenecer a la Free Software Foundation, entre otros organismos de promoción de la *Cultura libre*. En continuidad con el pensamiento de Richard Stallman, Lessig, a través de su libro *Cultura libre. Cómo los grandes medios están usando la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*, reflexiona sobre los efectos de internet y la manera en que se produce la cultura en la actualidad. Lessig, quien acuñó el término de *Cultura Libre*, sostiene que la cultura de los Estados Unidos viene de una tradición originalmente “libre”, y se refiere a libre tanto en el sentido de libre expresión como de libre mercado, los pilares de la democracia y del neoliberalismo norteamericano, sin embargo, él considera que hoy la cultura se ha vuelto una cultura “del permiso”, en la cual sólo se puede crear con el permiso de los poderosos o con los creadores del pasado (Lessig 2005, 14). Plantea la existencia de una cultura no comercial frente a una cultura comercial y apunta que internet favorece la desaparición de los límites entre estas dos categorías. El autor considera que la *Cultura libre* “garantiza que los creadores e innovadores que vengan más tarde sean tan libres como sea posible del control del pasado. Una cultura libre no es una cultura sin propiedad, del mismo modo que el libre mercado no es un mercado en el que todo es libre y gratuito” (Lessig 2005, 14).

Para proteger los bienes culturales no *software* de su apropiación exclusiva y privativa, se creó una serie de herramientas jurídicas, algunas de tipo *copyleft*. Estos nuevos licenciamientos se aplicaron a objetos culturales y artísticos, en campos como la música, la literatura, el audiovisual, la ciencia, la educación, como por ejemplo

la Licencia Arte Libre (LAL) creada en el 2000 por Antoine Moreau, artista visual francés, Creative Commons, serie de licenciamientos creados por Lawrence Lessig en 2001, y la Licencia de Producción de Pares creada por Dmytri Kleiner y el colectivo Telekomunisten. Asimismo, el *kopimismo* es un movimiento de la *Cultura Libre* que defiende el derecho a la libre circulación de los bienes culturales a través del derecho de copia.

LA LICENCIA ARTE LIBRE (LAL)

La Licencia Arte Libre se crea en el 2000, cuando Antoine Moreau, al colaborar con un grupo de programadores y activistas, piensa en la posibilidad de aplicar los principios del *Software Libre* al ámbito artístico (Moreau 2018). Animados por la idea de compartir y realizar un tipo de producción libre y colaborativa, Antoine Moreau y un grupo de artistas, ingenieros en informática y juristas, se reunieron para discutir y analizar la manera de aplicar los principios de la creación de tipo *copyleft* al arte. Organizaron los encuentros *Copyleft Actitud* a raíz de los cuales nació la Licencia Arte Libre (*Free Art Licence*), primera licencia de tipo *copyleft* aplicada al arte.⁵ Retomando el espíritu de las bibliotecas digitales y del *software* libre, los fundamentos de esta herramienta jurídica para la producción artística son un intento para mantener libre la creación y dejar que las obras puedan circular para beneficio de todos, ya que para sus iniciadores, “El saber y la creación son recursos que deben permanecer libres para seguir siendo lo que son: conocimientos y creación, una labor de investigación fundamental, que no está determinada por sus aplicaciones concretas. [...]

⁵ La primera licencia de tipo *copyleft*, la General Public Licence, sólo era válida para software y no existían hasta esta fecha licencias para otros objetos culturales (LAL 2002).

En todo ello radica la razón de ser de la Licencia Arte libre: promover y proteger prácticas artísticas liberadas de las reglas exclusivistas de la economía de mercado” (LAL 2002).

Con el desarrollo de lo digital, del internet y del *Software libre*, las formas de la creación se han transformado. Hoy los bienes culturales circulan de otra manera y pueden ser transformados más fácilmente. Por esto, la Licencia Arte Libre promueve y protege la circulación de los bienes culturales según la actitud *copyleft*: libertad de uso, de copia, de difusión, de transformación e interdicción de apropiación exclusiva. Asimismo, las redes sociales posibilitan la producción de obras colectivas en las cuales cada quien puede participar para el beneficio de todos, independientemente del lugar geográfico donde se encuentra. Contrariamente al *copyright* que restringe el acceso a la obra, la Licencia Arte Libre lo favorece.

CREATIVE COMMONS

La organización Creative Commons (CC) fue fundada en 2001 por Lawrence Lessig y en 2002 desarrolló una amplia gama de licencias de derechos de autor, la mayoría de tipo *copyleft*, inspiradas en la *General Public Licence* de Richard Stallman⁶ (GNU GPL), para usar y compartir la creatividad y el conocimiento. La organización es una plataforma global cuyo objetivo es dar asesoría y ayudar a los usuarios que provienen de diferentes campos como el arte, la cultura, la ciencia o la educación, a elegir el tipo de licenciamientos que mejor les conviene para sus producciones. Cada licencia ofrece a los autores la manera en la cual su obra circulará, dándole la libertad para que pueda ser copiada, reproducida, distribuida, editada,

⁶ Para más información sobre las licencias consultar: https://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons#Licencias

remezclada y usada como base para crear, dentro del límite del derecho de autor.

En palabras de Gunnar Wolf, programador y activista de la *Cultura Libre* en México, “Creative Commons contempla desde el dominio público hasta las licencias más cerradas. Lo más cerrado que permite Creative Commons, es no derivativo, no comercial y atribución, es decir, no permito que se modifique mi obra, no permito que se haga lucro con mi obra y exijo se me reconozca siempre la autoría. Esto claramente hace que parte de Creative Commons entre en la definición de *cultura libre* y parte no” (Wolf 2018). A pesar de recibir ciertas críticas, las licencias Creative Commons han tenido un desarrollo exponencial y se cuenta hoy en el mundo con millones de trabajos registrados bajo alguna de las licencias Creative Commons.

TELEKOMMUNIST MANIFESTO

Dmytri Kleiner es un desarrollador de *software* libre, artista y teórico, originario de Ucrania y que reside actualmente en Berlín. Se refiere a sí mismo como “un polemista, un comunista de riesgo, y un creador de tecnologías de *descomunicación*” (Kleiner n.d.). Investiga la política económica de internet y es fundador del Colectivo Telekomunisten, una plataforma de comunicación que explora el potencial revolucionario de la interacción global de los trabajadores a través de dispositivos digitales. Es un crítico acerbo de las redes sociales, ya que las considera absurdas en el contexto de un internet dominado por la economía capitalista. En colaboración con el colectivo, participó en la producción de una serie de proyectos artísticos, *Miscommunication Technologies*, marcados por un humor cáustico, que visibilizan el sinsentido de las plataformas sociales ya que,

para Kleiner, éstas sólo tienen interés para los inversionistas que las financian: “el capital no financiará el desarrollo de plataformas sociales, a menos que esas plataformas sirvan para controlar los datos y las interacciones de sus usuarios” (Kleiner n.d.).

Por esto, en sus proyectos, lo que pretende es generar “descomunicación” y poner a relucir las contradicciones del sistema capitalista. Uno de sus proyectos recientes, *telekommunisten.net*, es una plataforma que ofrece diferentes tipos de servicios. Algunos son funcionales como Thimbl, una alternativa descentralizada a Twitter que ofrece servicios de *hosting* y llamadas de larga distancia, otros son anacrónicos como *deadSwap*, un experimento social que explora las posibilidades de compartir archivos a través del intercambio físico de memorias USB sin utilizar internet; la coordinación del intercambio se realiza a través de mensajes SMS codificados, de tal manera que se establece un sistema privado y casi clandestino, que escapa a cualquier control y preserva la privacidad de la información (Telekommunisten n.d.). El proyecto OCTO plantea un sistema global que conecta todos los hogares y empresas del mundo a través de tubos neumáticos.⁷ En la Transmediale de 2013, se presentó un prototipo del sistema llamado *OCTO P7C-1 Intertubular Pneumatic Packet Distribution System*. El prototipo fue utilizado no sólo para el personal y los invitados de la Transmediale, sino también como parte del proyecto *PNEUMatic circUS international mail art* (Transmediale n.d.), un proyecto que involucró a más de 100 artistas internacionales.

⁷ El sistema de tubos neumáticos fue inventado a principios del siglo XIX y permitía mandar mensajes y documentos en contenedores cilíndricos propulsados a través de una red de tubos por medio de aire comprimido (CIX 1974).

Con una clara referencia a ciertas estrategias de las vanguardias del siglo XX como el dadaísmo, los proyectos del colectivo Telekommunisten tienen un carácter de subversión en relación con las redes sociales al contrastar los elementos innovadores con tecnología obsoleta. Dmytri Kleiner, por haber sido parte de la Unión Soviética, aporta una mirada muy peculiar hacia el capitalismo global y todos sus dispositivos de comunicación, ya que considera a los usuarios como utilizados por el sistema.

Dentro de sus proyectos, Kleiner propone la Licencia de Producción de Pares, de tipo *copyleft*, que se inspira tanto en la GPL como en las licencias Creative Commons (Atribución y Compartir bajo la misma licencia), a las cuales agrega una condición nueva: “No capitalista”, lo que significa que la explotación comercial de las obras sólo está permitida para “las cooperativas, organizaciones y colectivos sin fines de lucro, organizaciones de trabajadores autogestionados y donde no existan relaciones de explotación” (EDSL 2013). En cuanto al uso comercial de la obra, la licencia se inscribe en un proyecto a favor de una economía colectiva o comunitaria y sin relaciones de explotación de los trabajadores. Todo excedente debe ser redistribuido a los participantes, con lo cual se constata que además de ser una postura anticapitalista, se trata también de una postura claramente marxista.

KOPIMISMO (COPYME O “KOPIMI”)

Otro movimiento muy diferente del anterior plantea que toda información debe ser libremente distribuida y que nadie detiene el monopolio del conocimiento; se trata del *kopimismo*.⁸ Cercano a los lineamientos del *Partido Pirata*

(RationalWiki 2018), el *kopimismo* nace en Suecia en oposición a los movimientos que defienden el *copyright*, en particular al *Bureau Antipiratería* (*Swedish Anti-piracy Bureau*), un grupo sueco creado en 2001 por grandes corporaciones tales como Sony, Walt Disney y Twentieth Century Fox, para perseguir y castigar los casos de violación al *copyright* en el ámbito de la industria del cine y de los videojuegos. En 2003, como parte del movimiento *kopimi*, se crea el Bureau Pirata, el cual promueve debates en radio y televisión en torno a la defensa de la *cultura libre* y en contra del *copyright*. Jonas Andersonn, un investigador sueco, define el grupo como “un *think-tank* muy relajado, un *website*, un *invernadero* filosófico o bien una guía de Preguntas Frecuentes para la digitalización”.⁹ Con el espíritu del *kopimismo*, nace *The Pirate Bay*, una de las plataformas para el intercambio masivo de archivos de películas, música y *software* más visitada en el mundo, misma que tendrá numerosos conflictos legales para mantenerse (Hipertextual 2012). El logotipo del movimiento, llamado *kopimi* (*Copy me*) es una suerte de permiso para el re-uso de una información o de un producto y se vuelve rápidamente el emblema de la comunidad. Y aunque parezca una parodia, pero no lo sea, algunos miembros de esta comunidad llegan al extremo de conformar una religión (*The Missionary kopimistaamfundet*), que considera que copiar y compartir información es lo mejor para la humanidad y por lo tanto es un acto sagrado (DMK 2010). Para ellos:

- Todo el conocimiento es para todos.

⁸ De “copy me” en inglés, “cópíame” (Kopimi n.d.).

⁹ “A loosely organized think-tank, a website, a philosophical greenhouse or FAQ guide to digitization”. La traducción es mía (Kopimi n.d.).

- La búsqueda del conocimiento es sagrada.
- La circulación del conocimiento es sagrada.
- El acto de copiar es sagrado.¹⁰

A pesar de haber tenido muchas críticas en torno a la autenticidad de dicha “religión” por parte de los medios, una de las convicciones profundas del movimiento *kopimi* es que “La libertad de intercambio de información es un derecho humano”.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Como hemos visto, los planteamientos de la *Cultura libre* asociados a las nuevas tecnologías ofrecen herramientas y generan posturas novedosas frente a un campo cultural atravesado por las leyes del mercado. Retomando los postulados de la *Cultura Libre* y la *Actitud Copyleft*, con el desarrollo sustantivo de las plataformas digitales, nacieron prácticas colectivas que piensan la producción cultural desde otra perspectiva. Como apunta Bianca Racioppe: “Estos dos grandes conceptos —el de *Cultura libre* y el de *copyleft*— permiten en la actualidad que distintos grupos de artistas puedan nuclearse en torno a esta perspectiva común, que piensa a las producciones culturales desde otro lugar” (Racioppe 2011, 2), y agrega: “Es en ese marco que internet y las nuevas tecnologías son punto de partida de esta problematización; pero también dinamizadoras del trabajo compartido y el encuentro.”

Cabe ubicar esta tendencia en el contexto más amplio de los movimientos culturales, sociales y políticos que se han estado desarrollando desde la década de los 90, con el inicio del movimiento

antiglobal donde emergieron redes descentralizadas, horizontales e internacionales. Hemos podido observar la emergencia de nuevas formas de organización a través de la red, y también fuera de ella, mismas que en su mayoría se oponen a un sistema dominado por las leyes del mercado.

Estos nuevos espacios, basados en el intercambio, la colaboración, la participación, lo que Alberto López Cuenca denomina los *comunes digitales*, se desarrollan en torno a la lógica del *procomún*, lo que más allá del arte, consiste en “construir una ciudadanía y una justicia globales a múltiples niveles y escalas” (GT 2013). Estos nuevos territorios tienen como objetivo elaborar procesos colectivos críticos que tejen redes entre personas o comunidades retomando diversas herramientas y estrategias, abordando problemáticas de dimensiones sociales, ambientalistas, de economía sustentable, a través de herramientas tecnológicas. Como señala Alberto López Cuenca, “están pasando muchas otras cosas que el radar, ese radar mediático, académico muchas veces no detecta y tienen que ver, entre muchas otras cosas, con estrategias de asociación, de autogestión, de articulación de los comunes”. Añade que la Red ha jugado un papel muy importante en la articulación de prácticas que él llama de subsistencia y de resistencia ante estrategias de cercamiento, de privatización y de exclusión social. Con estas palabras dejaremos abierta esta reflexión para un posterior ensayo centrado en las nuevas prácticas artísticas en red.

REFERENCIAS

1. BBVA. 2017. Consultado el 31 de marzo de 2018. <https://www.bbva.com/es/proyecto-gutenberg-biblioteca-digital-mas-antigua-mundo/>

¹⁰ “All knowledge to all; The search for knowledge is sacred; The circulation of knowledge is sacred; The act of copying is sacred” (DMK 2010).

2. Benjamin, Walter. 2004. *El autor como productor*. México: Editorial Itaca.
3. _____. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Itaca.
4. CIX. Compulink Information eXchange. 1974. Consultado el 19 de abril de 2018. <http://www.cix.co.uk/~mhayhurst/jdhayhurst/pneumatic/book1.html>
5. DIT. Diccionario de Informática y Tecnología. 2016. Consultado el 22 de mayo de 2017. http://www.alegsa.com.ar/Dic/codigo_fuente.php
6. DMK. Det Missionerande Kopimistsamfundet. 2010. Consultado el 29 de abril de 2018. <http://kopimistsamfundet.se/english/>
7. EDSL. En Defensa del Software Libre. 2013. Consultado el 2 de mayo de 2018. https://endefensadels.org/ppl_deed_es.html
8. EFF. Electronic Frontier Foundation. 2018. <https://www.eff.org/es/deeplinks/2018/02/john-perry-barlow-internet-pioneer-1947-2018>
9. _____. 1996. "Thinking locally, acting globally". Copyright material from the 1/15/96 issue of *Time*, reposted by permission. <https://www.eff.org/pages/thinking-locally-acting-globally>
10. El País. 2018. Consultado el 30 de marzo de 2018. https://elpais.com/tecnologia/2018/02/13/actualidad/1518530871_166156.html
11. Fossatti, Mariana. 2018. ¿Qué es la cultura libre? Ártica. Centro Cultural Online, Tema 1. <https://www.articaonline.com/2014/08/que-es-la-cultura-libre-tema-1-encirc/>
12. GNU. El sistema operativo. n.d. Consultado el 5 de marzo de 2018. <https://www.gnu.org/gwm/libredocxml/x53.html>
13. _____. n.d. Consultado el 5 de marzo de 2018. <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>
14. GT. Guerrilla Translation. 2013. Consultado el 20 de mayo de 2018. <http://www.guerrillatranslation.es/2013/12/03/que-es-el-procomun/>
15. Hipertextual. 2014. <https://hipertextual.com/archivo/2014/05/que-es-unix/>
16. _____. 2012. <https://hipertextual.com/archivo/tag/the-pirate-bay/>
17. Kleiner Dmytri. n.d. *Guerrilla Translation*. Consultado el 16 de abril de 2018. http://www.guerrillatranslation.es/category/autores_colectivos/dmytri-kleiner/
18. Kopimi. n.d. Consultado el 29 de abril de 2018. <http://www.kopimi.com/>
19. LAL. Licence Art Libre. 2002. Consultado el 1 de febrero de 2018. <http://artlibre.org/licence/lal/es/>
20. Lawrence Lessig. *Cultura Libre. Cómo los grandes medios están usando la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad*. Traducción de Antonio Córdoba / Elástico. Derechos CC de la versión digital: Antonio Córdoba / Elástico.
21. _____. *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>
22. López Cuenca, Alberto. 2016. *Los comunes digitales: nuevas ecologías del trabajo artístico*. México: Editorial Remediabes.
23. MIT Technology Review. Consultado el 2 de abril de 2018. <https://www.technologyreview.es/s/9909/comienza-la-batalla-por-proteger-la-neutralidad-de-la-red-en-estados-unidos>
24. Moreau, Antoine. 2018. Entrevista realizada para el video *Movimiento de Cultura Libre. Modos de compartir en la era digital*. Producción de la Secretaría de la Cultura a través del Cenidiap-INBA.

25. _____. 2005. *Le Copyleft appliqué à la création artistique. Le collectif Copyleft Attitude et la Licence Art Libre*. Mémoire de DEA Arts des Images et Art Contemporain, soutenu en juin 2005 à l'Université Paris 8.
26. PGN. Project Gutenberg News. 2010. Consultado el 31 de marzo de 2018. <http://www.gutenbergnews.org/about/historia-del-proyecto-gutenberg/>
27. Racioppe, Bianca. *La cultura libre y el copyleft en lo artístico. Debates en torno a los sentidos de obra y autor*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/51749>
28. _____. *El Movimiento de la Cultura Libre: un entramado de redes en pos de otros modos de circular la producción cultural-artística*. <http://www.uaa.mx/direcciones/dgdv/editorial/docs/caleidoscopio28.pdf>
29. _____. 2011. "Cultura Libre y Copyleft: una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural". *Question. Revista Especializada en Periodismo y Comunicación*, n° 29, vol. 1. Consultado el 5 de mayo de 2018. perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/download/562/866
30. RAING. Real Academia de Ingeniería. Consultado el 31 de marzo de 2018. <http://diccionario.raing.es/es/lema/neutralidad-de-red>
31. RationalWiki. 2018. Consultado el 29 de abril de 2018. https://rationalwiki.org/wiki/Pirate_Party
32. Stallman, Richard M. 2004. *Software libre para una sociedad libre*. <http://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/144/8/84-933555-1-8.pdf>
33. _____. *Filosofía del proyecto GNU*. Consultado el 5 de marzo de 2018. <https://www.gnu.org/philosophy/philosophy.html>
34. _____. *Copyleft and the GNU General Public License: A Comprehensive Tutorialand Guide*. <https://copyleft.org/guide/>
35. Telekommunisten. n.d. Consultado el 16 de abril de 2018. <http://telekommunisten.net/deadswap/>
36. Transmediale. n.d. Consultado el 19 de abril de 2018. <https://transmediale.de/content/pneumatic-circus>
37. VV.AA. 2006. *Copyleft Manual de Uso*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.
38. Wolf Gunnar. 2018. Entrevista realizada para el video *Movimiento de Cultura Libre. Modos de compartir en la era digital*. Producción de la Secretaría de la Cultura a través del Cenidiap-INBA.