



Matxo Rodríguez Arkaute

**ARTE Y CULTURA LIBRE:
UNA INTRODUCCIÓN A LA CULTURA
LIBRE Y LAS LICENCIAS
EN EL ÁMBITO DE LAS
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS**

ilustraciones: Jon Mantzisor

KAT
CUADERNOS
DE ARTE Y
TECNOLOGÍA

© 1999-18 2008 (2010)



UPV EHU

Matxo Rodríguez Arkaute

**ARTE Y CULTURA LIBRE:
UNA INTRODUCCIÓN A LA CULTURA
LIBRE Y LAS LICENCIAS
EN EL ÁMBITO DE LAS
PRÁCTICAS ARTÍSTICAS**

ilustraciones: Jon Mantzisor



**CUADERNOS
DE ARTE Y
TECNOLOGÍA**

eman ta zabalzazu



UPV EHU

Arte y cultura libre: Una introducción a la cultura libre y las licencias en el ámbito de las prácticas artísticas

Producción: Sección departamental de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad el País Vasco.

Comisión editorial: Iñaki Billelabeitia, Juan Crego, Saioa Olmo (coordinadora) y Natalia Vegas.

Editorial distribuidora: Banizu Nizuke.

Autor del texto: Natxo Rodríguez.

Corrección del castellano: Sonia Berger (La Troupe).

Traducción al euskera: Lide Azkue (Elhuyar Fundazioa).

Revisión idiomática del euskera: Jesus Mari Makazaga.

Ilustraciones y tratamiento gráfico: Jon Mantzisor.

Fotografías: de sus autores.

Diseño y maquetación: Izaskun Álvarez Gainza y Unai Requejo.

Gracias a la colaboración de: el Vicerrectorado de Euskera y Formación Continua, el Servicio de Euskera y el Departamento de Dibujo de la UPV/EHU.

Imprenta: Grafilur.

Primera edición: junio 2021.

ISBN: 978-84-121490-4-3

Depósito Legal: LG BI 00867-2021

Impreso en el País Vasco.

Licencia: esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial – CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>



<https://addi.ehu.es/>

<https://www.ehu.eus/ehusfera/arteaetateknologia/>



9 788412 149043

Introducción

En los últimos tiempos, marcados principalmente por el fenómeno de lo digital, estamos asistiendo a cambios radicales en las condiciones en las que se da la producción artística y cultural contemporánea. Los modos actuales de producción, distribución y acceso a la cultura nada tienen que ver con los de hace unos pocos años.

Conscientes de todos los cambios que ello supone y de las tremendas posibilidades de las nuevas redes y dispositivos, en esta entrega de los cuadernos del departamento de Arte y Tecnología de la UPV/EHU trataremos el tema de la producción, distribución y acceso de la producción cultural artística en ese nuevo escenario digital. Desde el punto de vista del debate sobre los derechos de autor y la propiedad intelectual, nos acercaremos a las ideas de la cultura libre deteniéndonos en la idea de *copyleft* a través de sus aportaciones conceptuales, políticas y didácticas.

Repasaremos también cuestiones relacionadas con la gestión del conocimiento, las licencias como herramientas para la creación y distribución y, en especial, las licencias *Creative Commons*. En esta nueva situación e inmersos en el cambio de paradigma que conlleva, los autores, productores y gestores hemos de tomar decisiones que afectan a nuestro trabajo y al sistema del arte en general.

3

Índice

1. Para qué es este manual: «Toma tus propias decisiones»	5
2. Las leyes asfixian la creatividad	5
3. Estar en Wikipedia o no ser	8
4. Objetivos	10
5. El contexto de la Universidad y la creación artística	11
6. La estafa de las revistas científicas (SCI-HUB)	12
7. Algunas ideas básicas sobre propiedad intelectual	14
8. Todo empezó con el <i>software</i>	18
9. Cultura libre	22
10. <i>Copyleft</i>	26
11. Licencias libres (no todo es CC)	26
12. <i>Creative Commons</i>	29
13. Cómo utilizar las licencias	31
13.1. Elegir una licencia	32
13.2. En publicaciones en papel	32
13.3. En la sala de exposiciones	32
13.4. En el espacio público	33
13.5. En el ámbito digital	33
13.6. HTML + RDFa	33
13.7. XMP	34
13.8. Otros sistemas de metadatos	34
13.9. Audio y vídeo	34
14. Las entidades de gestión de derechos de autor	35
15. La cultura siempre se construye sobre el pasado	37
16. Bibliografía	40

1. Para qué es este manual: «Toma tus propias decisiones»

Este cuaderno surge como actualización de dos documentos anteriores que de alguna manera tenían vocación de manual sobre derechos de autor, cultura libre y licencias libres. Estos dos documentos son el capítulo «Arte y *copyleft*» incluido en *Copyleft Manual de uso* (Traficantes de Sueños, Madrid, 2006) y «Arte en la Universidad: ¡Dar, copiar y difundir!» incluido en *Transductores 3. Prácticas artísticas en contexto* (Centro José Guerrero, Granada, 2015). La tesis doctoral «Artes visuales y cultura libre. Una aproximación *copyleft* al arte contemporáneo» (UPV/EHU, Leioa, 2008) también es un documento fundamental sobre el que se sustenta este texto.

La intención principal de estas páginas es servir como pequeña guía a la hora de tomar decisiones sobre nuestro trabajo artístico y/o creativo cada vez que es puesto en circulación por cualquiera de los medios físicos o digitales de que disponemos.

Pensar sobre ello supone un cambio en la mirada hacia el trabajo artístico, no tanto para saber qué podemos hacer con el trabajo de otros autores y autoras sino para pensar en primera persona qué es lo que otros pueden hacer con nuestro trabajo. Se trata, por tanto, de recuperar, en la medida de nuestras posibilidades, la capacidad de decidir sobre el grado de libertad con el que un dibujo, una canción, una imagen o cualquier producto cultural llegará a otros.

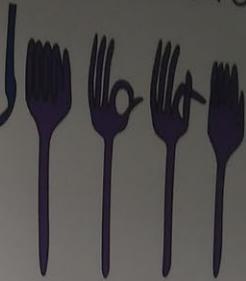
5

2. Las leyes asfixian la creatividad

Antes de comenzar pensemos por un momento en el mundo de la gastronomía, el fenómeno de la nueva cocina, la tradición doméstica, las recetas y todo lo que habita alrededor de ese ámbito que en un lugar como el País Vasco conocemos tan bien, porque forma parte sin ninguna duda de nuestra cotidianidad, nuestra cultura y nuestra identidad desde hace mucho tiempo.

No solo en el País Vasco, también en otros muchos lugares la gastronomía y la cocina se han convertido en un espacio creativo de crecimiento exponencial a todos los niveles: económico, turístico y empresarial. Además, nadie puede negar que el crecimiento de la combinación gastronomía-cocina-comida no solo ha sido económico, sino que ha venido acompañado de cierto progreso cultural y social. Es más, podríamos asegurar que precisamente ese caldo de cultivo

BILBAO 2018



A S T E



A G U S I A



BUZTUAK 18-20

Atusia To
No



eman ta zabal zazu



UPV EHU

2018 KLESEN



sociocultural es el que en gran medida ha servido de base para el extraordinario *boom* gastronómico y culinario de los últimos años.

Pero, al mismo tiempo, es cierto que se trata de un ámbito de absoluta libertad creativa donde se puede compartir, copiar o modificar el trabajo de otros e incluso hacerlo con ánimo de lucro sin ningún tipo de limitación... y aun así el ecosistema de la gastronomía funciona, crece y genera riqueza. Todos los agentes implicados en ese ecosistema viven de su trabajo¹, se enriquece la cultura gastronómica de la sociedad, se aporta valor al territorio y se contribuye a su desarrollo, al mismo tiempo que como sector progresa a varios niveles.

¿Podríamos imaginar hoy en día un entorno parecido para las prácticas artísticas y la creación visual? ¿Un entorno de total libertad² en el que copiar, modificar y compartir sin pedir permiso fuera posible? La respuesta es previsible y son muy pocas las personas que estarían comprometidas con una situación así; muchas menos aún las empresas o instituciones (culturales) que apoyarían una realidad cultural de ese tipo. La situación es bien distinta y en lugar de que la realidad de la producción cultural actual se vaya flexibilizando, al menos en lo que a normativas se refiere, la legislación que nos afecta es cada vez más restrictiva y las posibilidades de acceder, compartir, copiar o modificar son cada vez menores. Hoy son impensables, por ejemplo, algunas prácticas de apropiacionismo, montaje o *sampleo*³ que sí eran posibles y habituales en los años ochenta porque desde entonces se han sucedido cambios legislativos que progresivamente han venido limitando las posibilidades de uso de la obra de otros, pero también se limita y se vuelve más compleja la toma de decisiones sobre nuestro propio trabajo.

Sin embargo, esta evolución restrictiva de las normativas de propiedad intelectual entra en continuo conflicto con las posibilidades que nos brinda la tecnología digital. Se da una tensión constante entre lo que tecnológicamente es posible hacer y lo que legalmente se pretende impedir. Las propias compañías que desarrollan tecnologías y aparatos que posibilitan la copia y el tratamiento de imágenes, música o archivos multimedia invierten en ingeniería inversa con el objetivo de limitar, encriptar y dificultar esas mismas acciones cuando no se encuadran

1 No podemos olvidar que, como en otros, es un sector donde también existe precariedad: contratos precarios, sueldos bajos y pobres condiciones laborales en muchos casos.

2 Una especie de mundo sin *copyright* como dice Smiers. Smiers, Joost, *Un mundo sin copyright: artes y medios en la globalización*, Barcelona: Editorial Gedisa, 2006.

3 DiCola, Peter, y Kembrew McLeod, *Criminales del copyright: Ley y cultura del sampling en la música electrónica*, Gijón: Hoja de Lata, 2014.

dentro de sus propios intereses. Una fricción entre posibilidades y barreras que se hace especialmente patente en las nuevas generaciones de usuarios, nacidos en un entorno de infinitas posibilidades digitales y ajenos a los modos analógicos vigentes hace tan solo unas décadas.

Con los contenidos de este cuaderno no pretendemos enunciar grandes verdades o teorías sobre la propiedad intelectual y sus relaciones con el arte y la creación. De hecho, su principal intención tiene que ver más con constatar la existencia de estas tensiones entre el hacer actual y las normas que hoy en día nos afectan y, en medio de ese debate, facilitar algunas herramientas prácticas y conceptuales que nos permitan como autores o autoras⁴ tomar algunas decisiones sobre nuestro propio trabajo. Porque si hay alguna verdad en este ámbito es que asistimos desde hace tiempo a un continuo debate regado por los intereses de unos, las necesidades de otros, las últimas posibilidades tecnológicas y los usos culturales contemporáneos, donde decidir quién tiene la razón y cuáles son las reglas del juego es cada vez más difícil.

3. Estar en Wikipedia o no ser

8

Las diferencias entre la creación gastronómica y la creación artística o visual son evidentes y establecer paralelismos entre ellas, más allá de plantear debates sugerentes y cuestionar ciertas certezas aparentemente indiscutibles, resulta demasiado forzado.

Pero si hay un lugar donde conviven las últimas posibilidades tecnológicas y la circulación de conocimiento es Wikipedia. De hecho, se está convirtiendo en el repositorio hegemónico del saber humano⁵ y es indiscutible su superioridad como enciclopedia colaborativa y *online* para cualquier consulta cotidiana en multitud de idiomas diferentes. A medida que se está convirtiendo en referencia casi obligada en niveles básicos de enseñanza e incluso en el ámbito académico universitario, cada vez más, Wikipedia, se está volviendo una fuente habitual de consulta. En los colectivos feministas, por ejemplo, preocupadas por la escasa visibilidad de las mujeres y otros grupos minorizados en los diferentes ámbitos de conocimiento, llevan tiempo movilizadas para que la presencia de mujeres en Wikipedia sea mayor y de más calidad en territorios como el arte, la literatura, la ciencia o la historia.

4 Estamos en una facultad de Bellas Artes, por lo que somos autores y autoras por duplicado: en todo lo que tiene que ver con la creación y las artes y, como el resto de la Universidad, como fuente de conocimiento.

5 Wikipedia, creada en 2001, es una enciclopedia libre, políglota y editada de manera colaborativa.

Han entendido perfectamente que hoy en día estar en Wikipedia es importante para obtener reconocimiento y que es una vía operativa para recuperar presencia en áreas en las que las mujeres han sido sistemáticamente invisibilizadas. Si además pensamos que es el principal recurso de las nuevas generaciones para obtener información, su importancia es todavía mayor si cabe. Por tanto, tener presencia en Wikipedia y disfrutar de reconocimiento en una determinada área de conocimiento van hoy en día inevitablemente de la mano y es algo que tenemos que tener bien presente. Más aún en una facultad de Bellas Artes, por una sencilla razón: aunque la información que recoge Wikipedia es fundamentalmente textual, también contiene referencias visuales y sonoras. Sin duda, la información textual es la más abundante, como en casi cualquier enciclopedia clásica, pero en nuestro sector las imágenes y el sonido son igualmente —si no más— importantes y necesarias.

Por mucho texto de que dispongamos, necesitamos las imágenes y el sonido para conocer y comprender el trabajo de los artistas, diseñadores, realizadores audiovisuales u otros creadores visuales o sonoros. Lo audiovisual es esencial para nuestro trabajo y por ello su presencia en espacios como Wikipedia es crucial. Sin embargo, nos encontramos con que el perfil de muchos de los creadores más importantes de la historia están incompletos en la mayor enciclopedia de mundo. Precisamente porque falta la información visual imprescindible para acercarnos de manera integral a sus aportaciones. Basta con echar un vistazo a las entradas de Pablo Picasso (1881-1973), Sonia Delaunay (1885-1979), Mark Rothko (1903-1970) o Varvara Stepanova (1894-1958) para comprobar que, aunque entre gran cantidad de datos encontramos algunas imágenes, ninguna de ellas es representativa de su trabajo. La primera duda que nos asalta por tanto es: ¿cómo es posible entender el trabajo de un creador o creadora visual si nos falta la información más relevante? Para a continuación preguntarnos por qué ocurre todo esto.

La respuesta es sencilla. Las leyes actuales de propiedad intelectual prohíben explícitamente publicar imágenes sin el permiso de autores y autoras, salvo aquellas que se encuentren en el dominio público, y Wikipedia, por raro que suene en los tiempos de internet, es muy rigurosa con los derechos de autor o autora y las normas de propiedad intelectual y no publica nada que no tenga el permiso de su autor o autora, o que por otras razones se pueda utilizar libremente. Picasso, Delaunay, Rothko o Stepanova no pueden contarnos cuál sería su opinión al respecto y menos tomar cartas en el asunto, así que se

impone el criterio general marcado por las normas de propiedad intelectual. Sin embargo, aunque los y las artistas anteriormente mencionadas no puedan decidir nada sobre los usos de su trabajo, nosotres sí podemos y estamos a tiempo de tomar algunas decisiones. ¿Cómo? Esa es la intención de este cuaderno y, como avanzábamos anteriormente, a partir de este punto plantearemos algunas herramientas que nos pueden ayudar a tomar ciertas decisiones. No solo para en un momento dado tener presencia en un lugar como Wikipedia sino para en general decidir en qué condiciones se utiliza nuestro trabajo, se exhibe, se difunde, se copia, se modifica, etc.

4. Objetivos

Así, los objetivos de este cuaderno son los siguientes:

Obtener nociones básicas sobre propiedad intelectual.

Generalmente las normas de propiedad intelectual y derechos de autor vienen dadas por complejos textos legales expresados en un lenguaje jurídico que no resulta accesible para la mayoría de usuaries. Intentaremos aquí acercarnos de una manera más sencilla a algunos conceptos básicos y su aplicación.

Conocer los fundamentos de la cultura libre. El territorio de la cultura libre se ha convertido en un espacio desde el que se han planteado visiones y propuestas críticas con los modos habituales de gestionar la propiedad intelectual y de ahí han surgido proyectos como las licencias *Creative Commons*. Conocer algunos de los principios de este movimiento es importante para entender las razones y los porqués no solo de las CC sino también de otras licencias y propuestas como el *copyleft*.

Conocer las licencias libres. Hoy en día se han convertido en la alternativa más consistente a la propiedad intelectual tradicional. Entender su funcionamiento es clave para tomar decisiones sobre nuestro propio trabajo.

Ser capaces de utilizar licencias libres. Finalmente, el cuaderno quiere funcionar como una guía para la aplicación coherente de las licencias libres, en concreto las CC, a nuestro trabajo.

5. El contexto de la Universidad y la creación artística

Ya lo apuntábamos anteriormente. Plantear la problemática de los derechos de autor desde un departamento universitario de Arte y Tecnología es pertinente por muchas razones, pero es conveniente subrayar al menos tres. En primer lugar (1) **la Universidad es, sin lugar a dudas, un centro de producción de conocimiento**, idea que, además, en el caso de la UPV/EHU, se convierte en el lema institucional «Eman ta zabal zazu»⁶. Dar (fruto) y difundir el conocimiento generado en la Universidad debería hacer que nos preguntásemos por el modo en el que se da ese fruto y se difunde ese saber que, por otra parte, está financiado en gran medida desde lo público. Porque, en realidad, ¿en qué condiciones retorna ese saber a la sociedad que te da razón de ser, sostiene y financia?

En segundo lugar, el hecho de hablar de ello desde una (2) **Facultad de Bellas Artes** nos coloca en una situación doblemente compleja e interesante a la vez. Sin ir más lejos, el concepto de autoría, común a cualquier área de conocimiento, adquiere aquí un protagonismo adicional por la inevitable tradición y peso de la figura del autor (y autora) en el mundo del arte. Y por la circunstancia, por otro lado, de que esa autoría está vinculada claramente no solo con el texto, sino también con la imagen, el sonido, los objetos, etc.

11

Por último, en un departamento de (3) **Arte y Tecnología** como este somos muy conscientes de las innumerables expectativas que abren las últimas tecnologías, todo el fenómeno imparable de lo digital y la constatación de las redes telemáticas como nuevo paradigma de la comunicación con todas las posibilidades y contradicciones que las acompañan.

En un contexto como este, no podemos dejar de preguntarnos por nuestro rol como agentes productores de cultura y de la responsabilidad que conlleva poner en circulación esos productos culturales.

⁶ Fragmento de la canción tradicional vasca «Gernikako arbola», compuesta por José María Iparragirre alrededor de 1853, que dice: «Eman ta zabal zazu munduan frutua» (Da y extiende tu fruto por el mundo).

6. La estafa de las revistas científicas⁷ (SCI-HUB)

En el ámbito universitario serán seguramente las revistas científicas el medio más reconocido, aunque no el único⁸, para la difusión del conocimiento surgido en facultades y centros de investigación. De ellas no solo depende en gran medida la difusión y el acceso al conocimiento universitario, sino que también se han convertido en una rigurosa y exigente vara de medir de la actividad investigadora

12

de toda la comunidad en el ámbito internacional. Sin embargo, esta visión restrictiva y obsesiva de la difusión de la investigación se está viendo cuestionada desde ciertos lugares que ven grandes contradicciones entre los modos de hacer de unas pocas empresas que monopolizan la gestión de la investigación y los grandes beneficios que genera con la deseable realidad de una universidad, sobre todo la financiada con fondos públicos, que debiera optar por modelos más abiertos y mirar más por la transferencia de su producción intelectual a esa sociedad que la sostiene.

En términos de estafa hablaba recientemente George Monbiot, columnista del periódico británico *The Guardian*, y lo resumía con tremenda eficacia el profesor e investigador en la UNED Jorge Sequera en un afortunado tuit⁹. Sequera describía a través de diez puntos ese

1. Universidad pública paga a los/as investigadores/as
2. Investigador/a publica en revista científica de impacto (en algunas disciplinas incluso pagando el propio investigador/universidad)
3. La editorial no da acceso libre
4. La Universidad pública vuelve a pagar para tener acceso a aquello que ella misma ha financiado
5. Los revisores de los artículos son otros/as investigadores/as a los que no se les paga por ese trabajo. Trabajan gratis para editoriales privadas
6. Negocio redondo
7. Se solicita a los/as investigadores/as que publiquen en open access
8. Pero para tener/mantener/ganar plaza deben hacerlo en revistas de impacto (volver al punto 2)
9. La UE lanza mensajes contradictorios: Publica en open Access te dicen desde UE. Pero para ganar proyectos o plazas, hazlo en revistas de impacto (casi todas de pago)
10. Y a quien desafía esta lógica, se le persigue por liberar el conocimiento: <https://sci-hub.tw>

7 «La estafa de las revistas científicas se acerca a su fin» es un artículo de George Monbiot, publicado en eldiario.es en septiembre de 2018. En realidad, se trata de la traducción del artículo «Scientific publishing is a rip-off. We fund the research – it should be free» incluido previamente en la versión digital del periódico británico *The Guardian*.

8 En el ámbito de las bellas artes hay otros formatos igual de válidos como las exposiciones, los conciertos y recitales, presentaciones, catálogos, etc., pero es cierto que los artículos científicos son el máximo exponente de la difusión académica universitaria y común a todas las áreas.

9 Sequera, Jorge, (@jorgesekera), 17 de septiembre de 2018, 10:54 a. m. Tuit. <https://twitter.com/jorgesekera/status/1041611214374293504>

círculo (vicioso y viciado) y la tortuosa relación entre la investigación financiada desde lo público y el panorama de las revistas científicas. En esta línea también se expresaba en 2013 el abogado Javier de la Cueva en la conferencia «Cómo se quedan el dinero de tus publicaciones científicas»¹⁰, centrándose en esa ocasión en la figura de las entidades de gestión, más concretamente en los comportamientos lobistas, recaudadores y monopolísticos de CEDRO¹¹.

No podemos cerrar este comentario dedicado a la Universidad sin hablar del proyecto SCI-HUB, referido también por Sequera en su tuit. SCI-HUB¹², creado en 2011, es un proyecto de la investigadora y programadora de *software* Alexandra Elbakyan, consistente en una web asociada a un archivo de aproximadamente 70 millones de artículos académicos que se encuentran disponibles libremente¹³. Todo ello saltándose todos los filtros oficiales de pago y de suscripción habituales del sistema de publicaciones científicas, por lo que Elbakyan está siendo constantemente denunciada por asociaciones y empresas ligadas a la publicación científica. Mientras es perseguida por las empresas que la demandan, ella sigue argumentando que seguirá manteniendo el servicio en defensa de políticas de acceso abierto para el conocimiento científico.

Así, en un panorama universitario como este, ¿es posible hacer las cosas de otra manera? Algunas universidades ya están apuntando otros caminos posibles y las licencias libres son clave para apuntalar estas alternativas.

13

10 De la Cueva, Javier, «Cómo se quedan el dinero de tus publicaciones científicas», Jornadas Naukas, Bilbao 2013. Vídeo de YouTube.

11 CEDRO es la asociación española de autores y editores de libros, revistas, periódicos y partituras.

12 Como en el caso de otras webs que tienen problemas con la justicia, las direcciones pueden ser cambiantes, no ser activas en algún momento o simplemente desaparecer como tales y reaparecer con un nuevo dominio. Algunos proveedores de servicios de internet están actualmente bloqueando el acceso a SCI-HUB. Este bloqueo se puede evitar utilizando servicios o conexiones VPN (Virtual Private Network o Red Privada Virtual).

13 Van Noorden, Richard, «Alexandra Elbakyan: Paper pirate», *Nature's* 10. Ten people who mattered this year. *Nature*, diciembre de 2016. <https://www.nature.com/news/nature-s-10-1.21157>

7. Algunas ideas básicas sobre propiedad intelectual

En el Estado español la legislación que regula los derechos de los autores y autoras es la **Ley de Propiedad Intelectual** (L. P. I.) y entre las creaciones que protege se encuentran obras literarias y artísticas, películas, obras musicales, obras de arte, dibujos, pinturas, fotografías y esculturas o diseños arquitectónicos, así como las reglas para juegos y los programas de ordenador.

Es importante indicar que los diseños industriales, las marcas, los nombres comerciales y las patentes son protegidas por otras normas denominadas como **leyes de propiedad industrial** y tienen características y fundamentos bastante diferentes. Del mismo modo, aunque el nombre puede llevar a confusiones, los **derechos de imagen** no tienen nada que ver con la propiedad intelectual, ya que dicha imagen está relacionada con la facultad exclusiva que tiene cualquier persona para captar, difundir o publicar su propia imagen «por medio de fotografía, filme o cualquier otro procedimiento» y, en consecuencia, para oponerse a que otras personas lo hagan sin su permiso, salvo en los casos previstos por la ley¹⁴.

14

La L. P. I. es un texto extenso y complejo que incluye artículos, decretos, disposiciones y anexos, pero además se trata de una norma cambiante cuyas últimas modificaciones hasta la fecha de edición de este texto fueron publicadas en 2019¹⁵, en un intento más o menos exitoso de adaptarse a los enormes cambios que este ámbito está sufriendo en los últimos años, principalmente debido a la irrupción de las tecnologías digitales y la popularización de las redes informáticas. Pero también a causa de las presiones de algunos grupos de interés generalmente vinculados a las industrias culturales y las entidades de gestión de derechos de autor.

De entre todos los fundamentos recogidos en la ley hay tres que condicionan su aplicación práctica y explican muchas de sus consecuencias.

En primer lugar, la ley dice claramente que «Se presumirá autor [o autora], salvo prueba en contrario, a quien aparezca como tal en la obra, mediante su nombre, firma o signo que lo identifique». Por lo que, en

14 Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de protección civil del derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen. www.boe.es/eli/es/lo/1982/05/05/1/con

15 Ley 2/2019, de 1 de marzo, por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual. <https://www.boe.es/eli/es/l/2019/03/01/2>

contra de lo que pueda parecer, no hace falta ningún tipo de registro o formalidad para certificar **la autoría** sobre una obra porque esta **se adquiere automáticamente desde el mismo momento de su creación**.

De lo que se desprende que **el autor o autora goza de derechos exclusivos** sobre su obra. O lo que es lo mismo, nadie puede hacer nada con una obra, salvo ciertas excepciones recogidas en la ley, sin el permiso explícito del autor o autora.

En términos generales corresponden al autor o autora, por tanto, básicamente dos tipos de derechos¹⁶ exclusivos: los **derechos morales** y los **derechos de explotación o económicos**.

A continuación, y citando directamente la L. P. I., nos centraremos en cuáles son y en qué consisten estos derechos:

Los **derechos morales** corresponden al autor o autora de la obra y son irrenunciables, por lo que no se pueden ceder ni renunciar a ellos. Algunos de estos derechos no tienen límite temporal, como es el caso del derecho de «paternidad» (reconocimiento de autoría) o el de integridad de la obra.

Así la ley reconoce a autores y autoras la capacidad exclusiva para:

- Decidir si su obra **ha de ser divulgada y en qué forma**.
- Determinar si tal divulgación ha de hacerse con **su nombre, bajo seudónimo o signo, o anónimamente**.
- Exigir el **reconocimiento** de su condición de autor o autora de la obra (paternidad de la obra).
- Exigir el respeto a la **integridad** de la obra e impedir cualquier deformación, modificación, alteración o atentado contra ella que suponga perjuicio a sus legítimos intereses o menoscabo a su reputación.
- **Modificar** la obra respetando los derechos adquiridos por terceros y las exigencias de protección de bienes de interés cultural.
- **Retirar** la obra del comercio (mercado), por cambio de sus convicciones intelectuales o morales, previa indemnización de daños y perjuicios a los titulares de derechos de explotación (posteriormente, si el autor decide reemprender la explotación

¹⁶ Existen algunos otros derechos más como el derecho de participación, el de remuneración por copia privada, etc., pero nos hemos centrado en los fundamentales con el ánimo de simplificar.

de su obra, deberá ofrecer preferentemente los correspondientes derechos al anterior titular y en condiciones razonablemente similares a las originarias).

- **Acceder** al ejemplar único o raro de la obra, cuando se halle en poder de otra persona, a fin de ejercitar el derecho de divulgación o cualquier otro que le corresponda.

Los **derechos patrimoniales o de explotación**, por otro lado, permiten al autor o autora decidir sobre los posibles usos de su obra. Aunque estos usos no pueden llevarse a cabo sin su autorización, salvo en las excepciones recogidas en la ley, sí pueden cederse a terceros.

- **Reproducción**: acto de fijación de la obra en un medio o soporte que permita su comunicación y la obtención de copias de toda o parte de ella.
- **Distribución**: acto de puesta a disposición del público del original o copias de la obra mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma.
- **Comunicación pública**: acto por el cual una pluralidad de personas puede tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas.
- **Transformación**: acto de traducción, adaptación y cualquier otra modificación de una obra en su forma de la que se derive una obra diferente.

16

Existirían algunos otros derechos más como el denominado «de participación» y otros, muy controvertidos todos ellos, que están relacionados con el derecho de copia privada en sus diferentes versiones, tales como el derecho de remuneración por préstamo público o el de remuneración por copias digitales en universidades. Derechos que no gozan de una estabilidad legislativa y que todavía hoy son fruto de modificaciones y recursos dada la fragilidad argumentativa sobre la que se sustentan, más dependiente de los intereses de ciertos grupos que de constituirse como una legislación propia del ámbito de la cultura.

Los derechos de explotación tienen un límite temporal después del cual dichas obras pasan al dominio público. Estos derechos durarán hasta 70 años después de la muerte del autor o autora. Estos plazos, aunque compartidos por prácticamente todos los países europeos, no son iguales en todos los Estados. En el Estado español, por cuestiones

legislativas, excepcionalmente los derechos de fallecidos/as antes del 7 de diciembre de 1987 expirarán 80 años después de la muerte del autor o autora.

Del mismo modo que la ley otorga a autores y autoras unos derechos exclusivos, también establece excepciones a esos derechos que son conocidas como límites, entre los que encontramos:

- La posibilidad de citar, reseñar e ilustrar con fines educativos o de investigación científica.
- Utilización para parodia, siempre que se haga de una obra divulgada previamente, mientras no implique riesgo de confusión con la misma ni suponga un daño a la obra original o a su autor o autora.
- Libertad de panorama, como se conoce en ocasiones y que permite la utilización libre de obras situadas permanentemente en parques, calles, plazas u otras vías públicas y que pueden ser reproducidas, distribuidas y comunicadas libremente por medio de pinturas, dibujos, fotografías y medios audiovisuales.

Aunque estos límites y la libertad de uso recogida en estas excepciones pueda sugerir una utilización libre de una obra para investigación o docencia, los diferentes matices de uso que detalla la ley y el hecho de que, en ocasiones, pueden llevar acompañada una compensación al autor o autora hace que derechos como el de ilustración de cita (visual) sean casi siempre muy difíciles de ejercer, más allá de su uso en el aula.

17

La consecuencia directa de todo esto, nos guste o no, conozcamos o no la ley, es que **somos autores o autoras de una obra, simplemente por el hecho de haberla realizado, sin necesidad de cumplir ningún trámite.** Y, en consecuencia, **nadie puede hacer nada con nuestro trabajo sin nuestro permiso expreso**, porque la ley concede todos los derechos a la persona autora.

Sin embargo, como ya hemos mencionado varias veces, si queremos que nuestras obras puedan circular y ser usadas de otra manera tendremos que hacer explícitas nuestras intenciones de algún modo. Veremos cómo hacerlo y también de dónde vienen esas ideas.

8. Todo empezó con el *software*

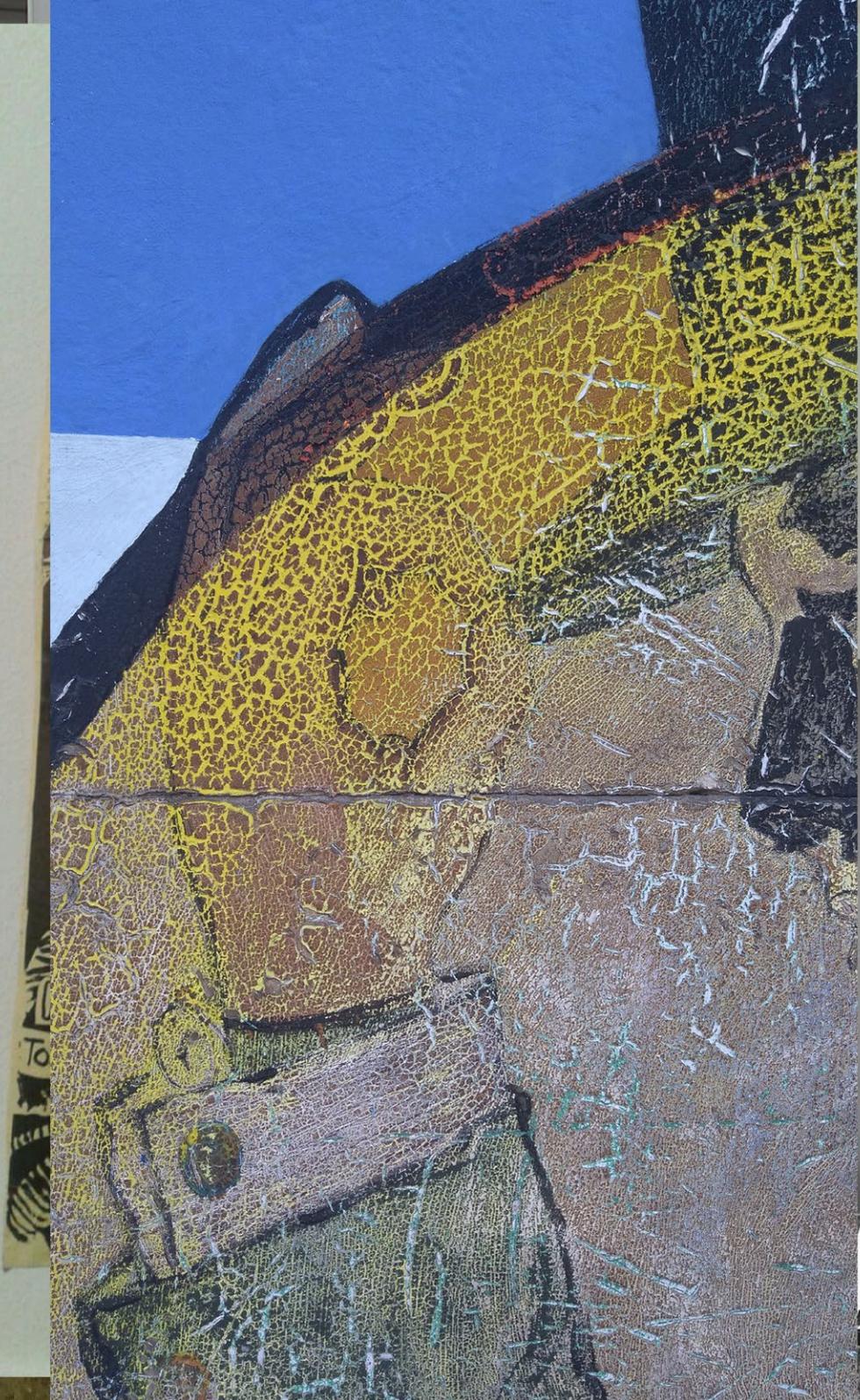
«Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son desde hace veinte años lo que eran desde siempre. Hay que esperar que tan grandes novedades transformen toda la técnica de las artes», escribía Paul Valéry¹⁷ en 1928, y nos avisaba del cambio radical que estaban sufriendo las «fórmulas de distribución, reproducción y aun de producción» de aquel su mundo «moderno» en el que al referirse a grandes novedades estaría pensando en las últimas tecnologías del momento como la fotografía, el cinematógrafo o la radio.

Casi cien años después, con la irrupción plena de lo digital, pensar el contexto de la producción cultural como lo hacíamos hace quince o incluso hace escasamente diez años nos puede llevar a interpretaciones erróneas o extemporáneas de la situación. En este cuaderno se menciona en más de una ocasión el ejemplo de los situacionistas y su actitud totalmente permisiva ante la copia y la distribución de sus publicaciones, como verdaderos pioneros en el tratamiento alternativo de la propiedad intelectual. Sin embargo, rastreando la genealogía de modelos más abiertos frente al modelo vigente de derechos de autor/a, es más habitual mirar hacia el fenómeno del *software* libre como ámbito donde en primer lugar se libraron todas estas batallas alrededor de la autoría, los derechos de autor/a y la libertad de uso de una obra, que en su caso evidentemente tenían que ver con el código informático.

18

A mediados de los años setenta del siglo XX, el incipiente entorno de la programación y escritura de *software* se ve sacudido por la presión de las grandes compañías tecnológicas, que veían cómo, en un mercado determinado por el comercio de máquinas (*hardware*), el *software* también podía generar beneficios económicos si se «protegía» debidamente. Acostumbrados a comercializar el *hardware*, el código solo era aquello que lo hacía funcionar y que les programadores compartían, mejoraban y manipulaban libremente. Comercializar separadamente *hardware* y *software* abría nuevas posibilidades de rentabilidad comercial que pasaban por restringir la libre circulación de códigos y programas, limitando las posibilidades de uso y estudio de las creaciones informáticas, como era habitual hasta ese momento en laboratorios y departamentos universitarios. La manera de aplicar las nuevas restricciones tenía lugar por medio de acuerdos con los usuarios, materializados en licencias. Estas licencias no eran sino documentos legales, que acompañaban a todo programa informático,

¹⁷ Valéry, Paul, «La conquista de la ubicuidad», en *Piezas sobre arte*, Madrid: Antonio Machado Libros, 2005.



KATE
LA HIL
ai - Cassi
And
Destroy



TOWN
OF
HOUSTON
SKATE
SPAIN



en los que se detallaban las condiciones en las que se podía usar el *software* en cuestión y concretando las cosas que los usuarios no podían hacer.

La respuesta a las restricciones de la industria informática vino de un conjunto de personas que no compartían la nueva actitud restrictiva de la industria y tuvo como resultado el *software* libre, proponiendo una alternativa sostenible y real frente a los modelos privativos de las compañías. La eficacia del *software* libre como alternativa real a los modelos comerciales fue tal que hoy en día, varias décadas después, el *software* libre sigue siendo una opción viable y sostenible, capaz de competir de tú a tú con los grandes monopolios: Apple, Microsoft, etc. Sin embargo, el hallazgo quizá más interesante del proyecto del *software* libre fue sentar las bases para la reformulación de la idea de libertad, en la manera en que posteriormente sería utilizada por una gran comunidad de usuarios de ámbitos muy diferentes, a través de sus famosas cuatro libertades. Desde entonces un *software* es libre si ofrece y garantiza las siguientes libertades, numeradas del 0 al 3:

0: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito (uso).

1: la libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a las propias necesidades (estudio).

2: la libertad de distribuir copias del programa, con lo cual se puede ayudar a otros usuarios (distribución).

3: la libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (mejora).

Además, las libertades 1 y 3 requieren acceso al código fuente, porque estudiar y modificar *software* sin su código fuente es muy poco viable.

Esta idea de libertad diferencia entre libertad y gratuidad (por la ambigüedad que supone el uso de término *free* en inglés), tal y como se recoge en la tan utilizada expresión «Libre como en “libertad de expresión”, no como en “barra libre de cerveza”»¹⁸. Así, no solo se estableció una definición operativa de un concepto tan resbaladizo como «libertad» sino que dieron forma a la principal herramienta que permitiría proteger y garantizar esa libertad: la licencia *General Public License* (GPL).

Richard Stallman, uno de los programadores fundadores y principal referencia del movimiento del *software* libre, es el principal responsable

18 Stallman, Richard M., *'Software' libre para una sociedad libre*, Madrid: Traficantes de Sueños, 2004.

de la licencia GPL utilizada todavía hoy en día, creada a finales de los años ochenta para proteger los derechos de los usuarios de programas informáticos. No es la única licencia para *software* libre, pero se caracteriza por insistir especialmente en la idea de *copyleft*. Una especie de cláusula que al redistribuirse el programa evita que se añadan «restricciones que nieguen a los demás sus libertades centrales»¹⁹. Es decir que un programa, en este caso, siga distribuyéndose con el mismo nivel de libertad con el que fue creado.

Pero, como veremos más adelante, *copyleft* se ha convertido con el tiempo en un concepto que trasciende su origen jurídico y se ha constituido como alternativa al término *copyright* y todo lo que le acompaña en diferentes ámbitos, situándose en el centro del movimiento por la cultura libre.

9. Cultura libre

La cultura libre nace como un intento de trasladar las ideas y conceptos del mundo del *software* libre al mundo de la cultura. El *software* libre plantea que un fragmento de código o un programa completo, siempre que quiera su creador/a, se puede copiar, distribuir, modificar e incluso utilizar comercialmente. ¿Sería posible algo similar en el mundo de la cultura? Ya sabemos que los derechos de autor son eminentemente garantistas para el autor o autora y tienden a proteger su obra e impedir por defecto cualquier uso. Pero ¿esta cobertura legal es irreversible? La respuesta sería afirmativa siempre que hablásemos con el autor o autora y obtuviéramos su permiso, evidentemente. Pero el autor o la autora no siempre es accesible, por la razón que sea, y no podemos saber su opinión. Más aún si ha fallecido y sus derechos son gestionados por sus herederos/as.

Es evidente que las diferencias entre código, un programa informático y una obra de arte, una canción o una película son enormes y precisamente ese es el reto al que se enfrenta el proyecto de la cultura libre: aprender de los hallazgos conceptuales, políticos y procedimentales del *software* libre e intentar adaptarlos al mundo de la cultura.

En la actualidad el concepto de cultura libre se ha convertido en un espacio amplio y diverso donde podemos encontrar otros movimientos, proyectos, corrientes de pensamiento, etc., que como denominador común comparten una mirada crítica a las restricciones

¹⁹ Stallman, *op. cit.*, pág. 61.

WAVE
KATEZ

MI PIN
7352





del *copyright* y de las Leyes de Propiedad Intelectual desde la idea de que tales normas limitan la creatividad²⁰ y el acceso al conocimiento. A partir de ahí, dentro del magma de la cultura libre podemos encontrar ideas como el *open access*, la cultura *remix*, el *copyleft* o proyectos como Wikipedia. Siempre con las famosas cuatro libertades del *software* libre como referencia y a menudo con diferentes grados de rigurosidad a la hora de cumplirlas, con más o menos flexibilidad.

A pesar de la maleabilidad del territorio de la cultura libre ha habido intentos por dar una definición²¹ operativa del concepto. La propuesta de Free Cultural Works Project en 2006 parece constituirse como la referencia más sólida, sobre todo por las personalidades (Möller, Lessig, Stallman, Mako Hill, Beesley) implicadas en su intento de definición. De hecho, es la referencia fundamental para proyectos como Fundación Wikimedia o *Creative Commons* a la hora de considerar libre o no una obra.

La definición en sí es algo más compleja que lo que se pueda decir en un par de líneas, pero básicamente viene a subrayar que una «obra cultural libre», o «contenido libre» si se prefiere, es aquella que cumple las cuatro libertades esenciales del *software* libre adaptadas de la siguiente manera²²:

- La libertad de usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso.
- La libertad de estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él.
- La libertad de hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión.
- La libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados.

Seguramente una de las consecuencias más conocidas del movimiento por la cultura libre hayan sido las licencias *Creative Commons* como veremos a continuación. Aunque no todas ellas sean tan libres y el debate sobre sus verdaderas intenciones esté siempre de fondo.

20 Un autor destacado que defiende esta idea es Lawrence Lessig, abogado y cofundador de *Creative Commons*, en por ejemplo «Laws that choke creativity», conferencia TED, marzo de 2007. https://www.ted.com/talks/lawrence_lessig_laws_that_choke_creativity

21 freedomdefined.org

22 Definition of Free Cultural Works [Definición de obras culturales libres]: <https://freedomdefined.org/Definition/Es>

10. Copyleft

Ya mencionábamos anteriormente, al hablar sobre *software*, el término de *copyleft*. Un concepto de origen incierto pero que Stallman situó definitivamente en el ámbito del *software* libre para convertirse con el tiempo en «bandera de un movimiento cultural»²³ que cuestiona el modelo del *copyright* y todo un sistema rígido y restrictivo que afecta a toda la cadena de la creación cultural: producción, difusión, distribución y acceso, incluso, como hemos visto, a la educación por las limitaciones que establece para el uso de materiales culturales.



A partir de ahí, *copyleft* forma parte del debate sobre la cultura libre y la propiedad intelectual y comprende ideas y propuestas que van desde una visión más estricta, heredera de los hallazgos del *software* libre, hasta quien no la considera un movimiento ni una «ideología», sino más bien «simplemente un término paraguas para una serie de prácticas, instancias y licencias comerciales»²⁴.

Pero, sin ninguna duda, *copyleft* se ha constituido como sinónimo de alternativa al *copyright* tal y como se visualiza de forma poderosa con la C invertida del *copyright*.

26

11. Licencias libres (no todo es CC)

«Todos los textos publicados en *Internacional Situacionista* se pueden reproducir, traducir o adaptar libremente, incluso sin indicar el origen.»²⁵

Puede ser que la Internacional Situacionista de 1958, con esta declaración incluida en su revista, realizara uno de los primeros intentos conscientes de conceder permisos en un formato parecido a una licencia libre. Es decir, explicitar por adelantado que la persona destinataria de la publicación cuenta anticipadamente y sin pedir permiso con ciertas, en este caso todas, libertades de uso.

No obstante, las licencias libres o de contenido abierto son algo mucho

23 VV. AA., *Copyleft: Manual de uso*, Madrid: Traficantes de Sueños, 2006.

24 Wu Ming, «Apuntes inéditos sobre *copyright* y *copyleft*», 2005. https://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/apuntes_copyleft.htm

25 Texto incluido en el n.º 2 de la revista *Internationale situationniste*, publicada en diciembre de 1958 por la Internacional Situacionista. Disponible en <http://situaciones.info/revista/category/materiales-situacionistas/>

más reciente y pretenden, en mayor o menor medida, que la obra licenciada sea accesible de una manera más abierta, flexible y libre que aquello que por defecto marcan las legislaciones de *copyright* y las leyes de propiedad intelectual, que generalmente suele ser poco o nada. El autor o autora las utiliza para permitir anticipadamente ciertos usos de su trabajo y el usuario o usuaria final, que bien puede ser otro autor o autora, goza de ciertas libertades sin tener que pedir permiso, porque los permisos han sido concedidos previamente: permiso de copia, permiso de modificación, permiso de distribución, etc.

Cuando hablamos de estas licencias, la tendencia general es considerar exclusivamente las *Creative Commons*. Pero sería muy injusto pensar que son o han sido las únicas. Desde la primera GPL los intentos por flexibilizar el *copyright* y sus restrictivas condiciones por defecto de la Ley de Propiedad Intelectual han sido muchos y diversos y han tenido como consecuencia muchas de las propuestas de licencias que podemos encontrar en diferentes listados *online*. Un inventario de licencias muy completo es la *Guide to Open Content Licenses*²⁶ de Lawrence Liang publicada por el Piet Zwart Institute de Róterdam en 2004, apenas dos años después de la aparición de las primeras CC. Sin ser seguramente la guía más exhaustiva, por el tiempo transcurrido desde entonces, sí es una referencia muy interesante porque está realizada en tiempo real, justo en el momento en el que muchas de ellas eran operativas y las CC solo eran unas recién llegadas.

27

Por su apuesta decidida por la cultura libre y por ser pioneras en el ámbito de las artes visuales, merece que destaquemos especialmente dos de esas licencias que se adelantaron de alguna manera a su tiempo:

La licencia de **Arte Libre**²⁷, surgida de las jornadas *Copyleft Attitude* celebradas en París en el año 2000, puede ser considerada como una de las primeras experiencias en trasladar las ideas del *software* libre al mundo del arte y su principal objetivo era fomentar el libre acceso a la cultura, promoviendo el uso creativo de obras artísticas por parte del público.

La licencia **Aire Incondicional**, promovida en 2004 por el colectivo artístico Platoniq²⁸ para un proyecto itinerante por Europa, también estaba inspirada en las licencias de *software* libre, permitiendo la reproducción, distribución y transformación. De manera específica esta licencia incluía un intento de definición de un concepto tan enrevesado

26 Versiones íntegras *online* pueden encontrarse en archive.org y monoskop.org

27 <https://artlibre.org>

28 <http://platoniq.net>

como el «ánimo de lucro» y prestaba atención al fenómeno P2P²⁹ que en ese momento estaba en proceso de popularización exponencial.

Hoy en día, sin embargo, las CC son las licencias claramente hegemónicas y han desterrado a muchas otras, aunque no todas, especialmente en el ámbito del *software*.

Las CC son las más usadas al menos por tres razones:

Son útiles: El esfuerzo que durante años se ha realizado internacionalmente desde muchas organizaciones ha permitido que las licencias no solo estén traducidas a gran cantidad de idiomas, sino que se hayan adaptado a las especificidades de las legislaciones estatales de muchos países de tal forma que se pueden utilizar internacionalmente con valor legal.

Son fáciles de usar: Del mismo modo, conscientes de que las normas de propiedad intelectual son realmente complejas y su lenguaje de difícil acceso para la mayoría de la gente, se ha hecho un gran esfuerzo para que sean un recurso fácil de usar, con diferentes grados de lectura o «diseño en tres capas» como lo describen desde CC. Una primera capa, denominada «**Código legal**», que contiene el tipo de lenguaje y formato de texto propio del argot legal. Una segunda capa, con el resumen de la licencia «**Legible por humanos**» o «**Commons deed**»: la cara amable y comprensible de cada licencia, con la información mínima necesaria para que autores y usuaries comprendan el alcance de cada una de las licencias. Por último, una capa final «**Legible por máquinas**», que permite a navegadores, motores de búsqueda y programas informáticos saber qué obras están disponibles bajo licencias CC.

Poseen poder didáctico: Por su sencillez de uso, las licencias CC han servido de iniciación al mundo de la propiedad intelectual y han permitido que conceptos legales como «atribución, obra derivada, derechos de reproducción, comunicación», etc. no resulten tan áridos, en gran parte gracias a esa capa amigable «legible por humanos» que mencionábamos anteriormente y que, aunque no es propiamente la licencia en sí, resume y expresa los términos y condiciones más importantes.

29 Conexión en redes de ordenador a ordenador: *peer-to-peer*, red de pares, red entre iguales o red entre pares (P2P, por sus siglas en inglés)

12. Creative Commons

Las licencias CC fueron creadas en Estados Unidos a principios de los años 2000 por una «organización sin ánimo de lucro dedicada a construir un bien común público de conocimiento y cultura, accesible globalmente»³⁰. Dentro del marco del debate sobre la cultura libre, consiguieron desarrollar un conjunto de instrumentos jurídicos de carácter gratuito que se adaptaban a las necesidades de una corriente crítica con las normas vigentes de propiedad intelectual.

Estas licencias responden claramente a algunas preguntas muy concretas sobre una obra cultural: ¿se puede copiar? ¿Se puede modificar? ¿Se puede utilizar con ánimo comercial? Preguntas que cualquiera nos podemos hacer ante un producto cultural, propio o ajeno. Ya sabemos la respuesta si el autor o autora no ha dicho nada al respecto. NO SE PUEDE HACER NADA. Las CC, sin embargo, ayudan a que creadores y creadoras puedan indicar claramente cuál es su preferencia respondiendo anticipadamente a esas preguntas. Precisamente, como resultado de responderlas, a partir de la combinación de las diferentes posibilidades que nos ofrecen, obtenemos al menos seis licencias diferentes. Son más, pero en nuestro contexto las seis que mencionaremos son las más utilizadas:

29

Las variables posibles que nos ofrecen las CC vienen dadas por los siguientes conceptos:



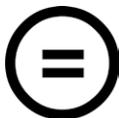
Reconocimiento – Attribution (BY):

Se permiten ciertos usos de la obra siempre que se reconozca la autoría original.



Uso no comercial – Non Commercial (NC):

Se permiten ciertos usos de la obra sin propósitos comerciales.



Sin obra derivada – No Derivatives (ND):

Se permiten ciertos usos de la obra sin que se realicen modificaciones.



Compartir igual – Share Alike (SA):

Se permiten ciertos usos de la obra si se distribuye bajo la misma licencia del original.

³⁰ <https://creativecommons.org>

Así, de las posibles combinaciones obtenemos las seis licencias más habituales. Hay que tener en cuenta que por el mero hecho de elegir una de las licencias para nuestro trabajo estamos permitiendo, como poco, su copia siempre que se reconozca la autoría original. De tal manera que cualquiera de las licencias partirá como mínimo de la posibilidad de hacer copias y la **obligatoriedad de citar al autor o autora original**. Las licencias resultantes serían las siguientes:



Reconocimiento (CC BY):

Se permite a otros distribuir, mezclar, adaptar, modificar y construir a partir de la obra, incluso con fines comerciales.



Reconocimiento – CompartirIgual (CC BY-SA):

Se permite a otros distribuir, mezclar, adaptar, modificar y construir a partir de la obra, incluso con fines comerciales, siempre que se haga bajo la misma licencia o similar.



Reconocimiento – SinObraDerivada (CC BY-ND):

Se permite el uso comercial de la obra, pero no se permite crear obras derivadas.



Reconocimiento – NoComercial (CC BY-NC):

Se permite a otros distribuir, mezclar, adaptar, modificar y construir a partir de la obra, siempre que se haga de manera no comercial.



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (CC BY-NC-SA):

Se permite a otros distribuir, mezclar, adaptar, modificar y construir a partir de la obra, siempre que se haga de manera no comercial y bajo la misma licencia o similar.



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (CC BY-NC-ND):

No se permite un uso comercial ni crear obras derivadas.

A estas alturas resulta evidente que indicar solamente que una obra tiene licencia *Creative Commons*, sin más detalles, es insuficiente; no se nos está facilitando toda la información necesaria. Sabemos que ese material puede ser copiado, pero no en qué condiciones, si permite hacer modificaciones, por ejemplo, o si se permite un uso comercial. Las diferencias entre ellas son importantes por lo que es indispensable especificar cuál de todas las posibles opciones es la nuestra. Hasta tal punto se trata de licencias diferentes que la propia organización *Creative Commons*, siguiendo la definición de obra cultura libre que mencionábamos anteriormente, califica dos de ellas como «Approved for Free Cultural Works» [Válidas para trabajos culturales libres]: CC BY y CC BY-SA. La Definición de obras culturales libres considera que limitar la capacidad de modificación o de uso comercial hace que se limite el grado de libertad de una obra³¹.

13. Cómo utilizar las licencias

Antes de pensar en cómo utilizar estas licencias con nuestro trabajo, tratemos dos cuestiones importantes. En primer lugar, es crucial ser conscientes de que si no indicamos explícitamente que utilizamos una licencia y cuál utilizamos, se aplica por defecto el *copyright* o la ley de propiedad intelectual. Es decir, **si no hacemos nada, la protección es total. Nadie puede hacer nada con nuestro trabajo.**

31

A partir de ahí, siendo necesario hacer visible nuestra elección, todo depende del soporte o formato que utilicemos. En cualquiera de los casos, toda la información añadida que podamos facilitar sobre nuestra elección y las condiciones elegidas será bienvenida. Más aún, teniendo en cuenta que, a pesar de la que las licencias libres y las CC en concreto llevan más de quince años en activo, no todo el mundo está familiarizado con su funcionamiento y alcance.

En segundo lugar, es importante subrayar que *Creative Commons* pone a nuestra disposición su gama de licencias y las herramientas para que podamos personalizar nuestra elección, pero su uso no supone ningún tipo de registro.

31 <http://freedomdefined.org>

13.1. Elegir una licencia

Con todo lo explicado en este cuaderno ya sería suficiente para poder elegir una de las licencias disponibles e incluirla en nuestro trabajo como precisaremos a continuación. Aun así, la organización *Creative Commons* pone a nuestra disposición en su web una sencilla herramienta que facilita nuestra elección. Respondiendo a tres sencillas preguntas sobre los usos que deseamos para nuestro trabajo, una interfaz interactiva nos muestra en tiempo real qué licencia responde a nuestros intereses y la pone a nuestra disposición en sus tres niveles o capas: Commons Deed, URL del código legal y los metadatos para máquinas en dos formatos diferentes, como veremos más adelante. Todo ello en más de treinta idiomas.

Una vez decidida nuestra opción, ¿cómo incluir la licencia en nuestro trabajo?

13.2. En publicaciones en papel

Es bien sencillo hacerlo en una publicación física. En una revista, un libro o un disco bastaría con indicarlo junto a otro tipo de créditos, información de la editorial, etc. y, siempre que dispongamos de espacio, es recomendable añadir toda la información sobre la licencia que podamos para hacer comprensible las condiciones de distribución.

Quando se trate de publicaciones colectivas, con varios autores y autoras o diferentes medios (texto, imagen, audio), la licencia puede afectar a toda la obra o se pueden especificar diferencias. Por ejemplo, los textos pueden tener una licencia y escoger otra diferente para las imágenes. Incluso se puede indicar si alguno de los materiales incluidos tiene un *copyright* restrictivo.

13.3. En la sala de exposiciones

Quando la obra se exhibe en un espacio físico, es igualmente necesario hacer visible nuestra licencia. Y la manera más lógica de hacerlo es acompañando a otro tipo de informaciones frecuentes en estos casos. Si todas las obras de una exposición, por ejemplo, tienen la misma licencia, se puede indicar junto con otras informaciones de sala. Si se hace referencia a una única obra, las indicaciones pueden ir junto a las habituales de título, autor/a, año, técnica, etc., intentando incluir el máximo de información posible. Lo mínimo

sería la combinación correspondiente de los iconos que ofrece la organización CC y que son de dominio público, junto a una indicación de tipo CC BY-NC-SA. A partir de ahí, todo lo que de una manera coherente con el espacio disponible podamos añadir —URL, código QR— ayudará a conocer nuestras intenciones reales.

13.4. En el espacio público

Si hablamos de obra física, no podemos olvidar que si una obra está en la calle, de manera excepcional, la ley limita los derechos de sus autores/as y su uso es libre en lo que se conoce como «libertad de panorama». Esta excepción no se gestiona del mismo modo en todos los Estados y hay diferencias notables. Mientras en el Estado español se permite hacer fotografías, vídeos, pinturas, incluso con propósito comercial, de edificios (que no estén protegidos de alguna otra manera), monumentos y obras que estén permanentemente en la vía pública, esto no ocurre en otros países como Francia, Italia, Bélgica o Grecia. Todo esto no afectaría, sin embargo, a las fotografías que cualquier persona sí puede hacer para uso privado.

13.5. En el ámbito digital

33

En el caso de objetos digitales o multimedia la información relativa a sus licencias de uso puede ir incrustada en los metadatos que acompañan a cualquier archivo digital. Ya lo decíamos en otro momento, esta metainformación para máquinas ayuda a los navegadores, los motores de búsqueda y cualquier otro *software* a identificar los posibles usos de un documento, pero también facilita datos sobre autoría, fecha de creación, etc. *Creative Commons*, concretamente, hace dos recomendaciones distinguiendo entre el uso en web o como archivo digital autónomo.

13.6. HTML + RDFa

Esta información facilitada en formato HTML va incrustada (copiar y pegar) en el código de páginas web o blogs. Se trata de una serie de extensiones XHTML que permiten introducir información semántica legible por máquinas.

13.7. XMP

La información sobre autoría, licencia, permisos, etc., junto con otros muchos datos, también se puede adjuntar a un archivo mediante metadatos XMP. Originalmente este sistema fue creado por la poderosa compañía de *software* Adobe, pero hoy en día se han convertido en un estándar ISO, utilizado mayoritariamente en documentos PDF y en los habituales formatos de imagen: JPEG, PNG o TIFF.

En ambos casos, a través de su web *Creative Commons*, al seleccionar una licencia concreta, nos facilita estos recursos para incluirlos en nuestro material digital. Copiando y pegando el código «HTML + RDFa» en nuestra página web o blog o mediante un archivo descargable en el caso de los metadatos XMP. Muchos programas de gestión o edición de imágenes incorporan la opción de importar estos datos.

13.8. Otros sistemas de metadatos

34

Existen otros sistemas para gestionar los metadatos, especialmente de imágenes. Los datos EXIF o IPTC son seguramente los más conocidos. Prácticamente todas las cámaras fotográficas digitales incluyen este tipo de datos, principalmente con datos técnicos sobre toma de imagen. También pueden incluir geolocalización y datos sobre autoría y *copyright*, pero estas funciones dependen de la empresa fabricante. Precisamente uno de los problemas con la gestión de los metadatos es que se requieren ciertos conocimientos avanzados y en la mayoría de los casos dependemos de aplicaciones de terceros con diferentes posibilidades de edición.

13.9. Audio y vídeo

En el caso de los archivos digitales de audio el sistema más conocido es el ID3 de etiquetas utilizado en los archivos mp3. Como en casos anteriores, nos permite adjuntar al archivo, mediante etiquetas, información sobre la obra, incluyendo datos de autoría y *copyright*, que será reconocida por programas de edición, aplicaciones de reproducción y sistemas de gestión de audio. Aparte del mp3, otros archivos de audio (wav, ogg, flac, aac, etc.) también pueden albergar metadatos, pero a medida que se amplía el rango de formatos también se multiplican los sistemas de inclusión de metadatos. De nuevo, estamos en manos

de las empresas que decidirán cómo y qué metadatos incluyen, qué información leen y en la mayoría de las ocasiones dependiendo de otros programas para poder editar estas etiquetas.

En el caso concreto del vídeo, siempre nos quedará la opción de incluir la licencia y la información necesaria en los habituales títulos de crédito junto al resto de datos habituales. Aun así, los diferentes formatos de vídeo también dan la opción de incrustar etiquetas y metadatos XMP. De nuevo, dependiendo del *software* que utilicemos.

14. Las entidades de gestión de derechos de autor

En el marco de los derechos de autor son dos, básicamente, las razones que hacen necesarias, o inevitables si se quiere, las entidades de gestión de derechos de autor (y autora). Por un lado, la complejidad de la explotación económica de derechos hace prácticamente imposible que individualmente un autor o autora pueda controlar dónde y cómo es utilizado su trabajo y más aún, cuando corresponda, gestionar todo lo relacionado con la remuneración económica de cada uso. Además, la Ley de Propiedad Intelectual del Estado español determina específicamente que el derecho a percibir una remuneración en ciertos casos no puede ser realizado individualmente por autores y autoras, sino que necesariamente tiene que ser a través de una entidad de gestión. Entre otros, sería el caso de la remuneración por comunicación pública, el préstamo en bibliotecas, usos en universidades, compensación por copia privada, etc.³²

35

No son estos los únicos servicios prestados por las diferentes entidades, por supuesto, pero su actividad principal sí está centrada en la recaudación y reparto de los beneficios resultantes de la explotación de las obras de sus socios y socias. Si no perteneces una de estas asociaciones nadie gestionará algunos de tus derechos y parte de los derechos de gestión colectiva obligatoria que te puedan corresponder serán repartidos entre socios y socias o serán gestionados para otras funciones desarrolladas por estas entidades.

32 Información oficial sobre la gestión colectiva de los derechos de autor y sobre las entidades de gestión en Estado español, disponible en la web del Ministerio de Cultura. <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual/preguntas-mas-frecuentes/gestion-colectiva.html>

En el Estado español actualmente existen ocho entidades de gestión colectiva autorizadas por el Ministerio de Cultura:

VISUAL ENTIDAD DE GESTIÓN DE ARTISTAS PLÁSTICOS (VEGAP), gestiona los derechos de creadores y creadoras en los ámbitos de la pintura, escultura, fotografía, ilustración, diseño, videoarte, net-art, arquitectura, etc., creadores y creadoras visuales en general.

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES (SGAE), de creadores y creadoras del campo de la música, audiovisual (argumentistas, guionistas y directores/as), artes escénicas (dramaturgos/as y coreógrafos/as) y también de los/as editores/as musicales.

CENTRO ESPAÑOL DE DERECHOS REPROGRÁFICOS (CEDRO), de autores/as y editores/as de libros, revistas, periódicos y partituras, editadas en cualquier medio y soporte.

ASOCIACIÓN DE GESTIÓN DE DERECHOS INTELECTUALES (AGEDI), de los productores/as de fonogramas³³ y de vídeos musicales.

SOCIEDAD DE ARTISTAS INTÉRPRETES O EJECUTANTES (AIE), principalmente de intérpretes musicales y directores/as de orquesta.

36

ARTISTAS INTÉRPRETES SOCIEDAD DE GESTIÓN (AISGE), de intérpretes o ejecutantes del ámbito audiovisual como actores y actrices, bailarines/as, actores y actrices de doblaje y directores/as de escena.

DERECHOS DE AUTOR DE OBRAS AUDIOVISUALES, ENTIDAD DE GESTIÓN (DAMA), de creadores y creadoras de medios audiovisuales en las áreas de guion, argumentista, dirección-realización, traducción o adaptación.

ENTIDAD DE GESTIÓN DE DERECHOS DE LOS PRODUCTORES AUDIOVISUALES (EGEDA), de producción audiovisual (largometrajes, cortometrajes, series de televisión...)

A pesar de que desde un primer momento hemos hablado de ocho entidades, y así se refleja en documentos oficiales y páginas web de las propias entidades, en la Comunidad Autónoma Vasca existe desde 2015, de manera excepcional, una nueva entidad llamada EKKI.

EUSKAL KULTURGILEEN KIDEGOIA (EKKI), que gestiona los derechos provenientes de obras literarias, musicales, dramáticas,

33 En general, el término «fonograma» hace referencia a grabaciones musicales o sonoras.

cinematográficas, visuales, plásticas, fotográficas, audiovisuales, multimedia, etc.

Lo primero que la diferencia de las otras entidades de gestión es su carácter interdisciplinar ya que no limita su atención a los derechos de un sector creativo u otro, sino que atiende a todo tipo de creadores y creadoras indistintamente. La segunda diferencia es que su ámbito de actuación se reduce a la comunidad autónoma y gestiona los derechos de autores y autoras que desarrollan su actividad mayormente en la CAV.

Una asignatura pendiente de todas las entidades de gestión del Estado reside en que todavía no contemplan la gestión de obras con licencias libres. En todos los casos, depende de los criterios de cada entidad que, en medio de este debate, irán necesariamente cambiando en el futuro, pero de momento lo cierto es que los principios de las entidades y la realidad de las licencias abiertas parecen incompatibles. A excepción de EKKI, que se muestra abiertamente partidaria a la gestión a todos los efectos de obras con licencias como las CC, hoy en día solo algunas entidades, como es el caso de VEGAP, proponen cierta compatibilidad. Eso sí, excluyendo esas obras de su repertorio, lo que a efectos prácticos deja de nuevo sin cobertura la gestión colectiva de muchas obras que además por ley ha de ser inevitablemente realizada por dichas entidades.

37

Además de estas, son muchas otras las dudas que en la actualidad acechan a las entidades de gestión sobre sus sistemas de recaudación y reparto, cuotas de representatividad, actividad lobista frente a gobierno e instituciones y otras muchas cuestiones, pero no es este el lugar ni el momento para un debate³⁴ que seguramente continuará en el futuro.

15. La cultura siempre se construye sobre el pasado

A lo largo de estas páginas hemos hecho un repaso de algunos fundamentos de la propiedad intelectual, principalmente en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas. Hemos rastreado los orígenes de la denominada cultura libre y sus aportaciones al debate sobre los derechos de autor y autora para finalmente centrarnos en las licencias libres, más concretamente en las *Creative Commons*. Por último, nos hemos detenido en la aplicación de dichas licencias diferenciando

34 Para profundizar en este tema, más concretamente sobre el caso SGAE, recomendamos la publicación de Legardón, Ainara y David García Aristegui, *SGAE, Monopolio en decadencia*, Bilbao: consonni, 2017.

entre sus posibilidades, intentando facilitar todas las claves para su aplicación en nuestras obras.

En medio de lo que consideramos un debate abierto sobre la propiedad intelectual, los intereses de la industria, el trabajo de los creadores y el derecho a la cultura, la mirada de Brett Gaylor en su documental *A Remix Manifesto* pone en perspectiva todo ello en cuatro puntos:

- La cultura siempre se construye sobre el pasado.
- El pasado siempre intentará controlar el futuro.
- El futuro se está volviendo cada vez menos libre.
- Para construir sociedades libres, es necesario limitar el control del pasado.

Tomar decisiones sobre nuestro propio trabajo tendrá consecuencias sobre la cultura del futuro. Esperamos que estas páginas sirvan para activar las herramientas disponibles para tomar esas decisiones.

Si bien es seguro que este debate continuará del mismo modo que las normas y leyes seguirán cambiando, nos quedan también para otra ocasión muchos temas pendientes como los conceptos de dominio público y procomún, otras alternativas al *copyright* como el anti-*copyright* o el no-*copyright*, nuevas opciones de gestión colectiva de derechos, formatos y herramientas libres y un largo etcétera.



goener
Energia berriztagarrien sorkuntza eta kontsumo kooperatiba
Cooperativa de generación y consumo de energía renovable



16. Bibliografía

Barlow, John Perry, «Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la red global», *El Paseante*, n.o 27-28: 10-22, 1998.

—, «Declaración de independencia del ciberespacio», *Periférica Internacional*. Revista para el análisis de la cultura y el territorio 1 (10): 241-42, 2009.

DiCola, Peter, y Kembrew McLeod, *Criminales del copyright: Ley y cultura del Sampling en la música electrónica*. Gijón: Hoja de Lata, 2014.

García Aristegui, David, *¿Por qué Marx no habló de copyright? La propiedad intelectual y sus revoluciones*, Casa de fieras. Madrid: Enclave de Libros, 2014.

LeGardon, Ainara, David García Aristegui, y Servando Rocha, *SGAE: el monopolio en decadencia*. Primera edición. Colección Paper. Bilbao: consonni, 2017.

Lessig, Lawrence, *Por una cultura libre: cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. 1ª. ed. Madrid: Traficantes de Sueños, 2005. <http://www.traficantes.net/index.php/trafis/content/download/16243/176313/file/por%20una%20culturalibre.pdf>.

40 Liang, Lawrence, *Guide to open content licenses v1.2*. Róterdam: Piet Zwart Institute, Institute for Postgraduate Studies and Research, Willem de Kooning Academy, 2005.

Madrilonia.org, *La carta de los comunes: para el cuidado y disfrute de lo que de todos es*, 2011.

Rowan, Jaron, *Cultura libre de estado*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2016.

Sádaba, Igor, *La tragedia del copyright: bien común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. Barcelona: Virus, 2013.

Smiers, Joost, *Un mundo sin copyright: artes y medios en la globalización*, 1. ed. Barcelona: Editorial Gedisa, 2006.

Stallman, Richard M., *Software libre para una sociedad libre*, Madrid: Traficantes de Sueños, 2004.

Valéry, Paul, *Piezas sobre arte*, Madrid: Antonio Machado Libros, 2005.

VV. AA., *Copyleft: manual de uso*, Madrid: Traficantes de Sueños, 2006.

Películas

Christensen, Ralf, *Good Copy Bad Copy*, 2007.

Franzen, Benjamin, *Copyright Criminals*, 2009.

Gaylor, Brett, *Rip: A Remix Manifesto*, 2009.