

## Información de UNIA arteypensamiento

### JORNADAS CRÍTICAS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE MÁLAGA

<http://www.unia.es/arteypensamiento/estetica/estetica02/frame.html>

### CRITICAL DISCUSSIONS ON INTELLECTUAL PROPERTY IN MÁLAGA

<http://www.unia.es/arteypensamiento/aesthetics/aesthetics02/frame.html>

## RESÚMENES DE LAS JORNADAS CRÍTICAS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE MÁLAGA (9 \_ 12 de marzo de 2006)

### **Artes visuales, diseño gráfico y propiedad intelectual. Mesa redonda con Óscar Abril Ascaso, Aitor Méndez, Natxo Rodríguez, Yolanda Romero, Esther Regueira y Santiago Eraso. Coordina: Federico Guzmán.**

El proyecto Copyfight (<http://www.elastico.net/copyfight/>) nace de la colaboración entre Óscar Abril Ascaso - productor cultural y curador del Festival Sónar de músicas avanzadas- y el Colectivo Elástico, que reúne a algunos de los "blogeros" más influyentes de España (José Luis de Vicente, Nacho Escolar -músico y periodista que escribió el emblemático artículo *Por favor, pirateen mis canciones-*, Antonio Córdoba y Marta Peirano). Su objetivo es promocionar la cultura libre y plantear un debate en torno a la crisis de la propiedad intelectual, desde la convicción de que la cuestión de los derechos de autor y la propiedad intelectual afecta cada vez a más sectores sociales y productivos

Desde este punto de partida, Copyfight se distribuyó en dos momentos principales: unas jornadas de debate en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona-CCCB (un espacio cuyas actividades tienen una gran visibilidad), en las que se reflexionó sobre la propiedad intelectual y los derechos de autor en el ámbito de la música, la literatura y la producción digital; y un proyecto en el Centro de Arte Santa Mónica (que depende de la Generalitat de Cataluña) donde se analizó esta problemática en el campo específico de las artes visuales.

En las jornadas de debate en el CCCB participaron, entre otros, Lawrence Lessig (fundador y presidente de Creative Commons y autor del libro *Free Culture*), John Perry Barlow (impulsor de Electric Foundation) o Cory Doctorow (responsable del blog [boingboing](http://www.boingboing.net/) - <http://www.boingboing.net/>). Tres personajes muy conocidos a nivel internacional que desde diferentes enfoques han demostrado que el copyleft y otras modalidades alternativas al copyright restrictivo pueden ser económicamente viables y proteger ciertos "derechos" de los creadores (como el reconocimiento de la autoría). Otros participantes de estas jornadas -que se estructuraron en tres sesiones temáticas: literatura, música y producción digital- fueron el filósofo Amador Fernández-Savater (responsable de la editorial Archipiélago y coordinador de varios cursos del programa de UNIA Arteypensamiento) o los abogados David Bravo (que también estuvo presente en las *Jornadas Críticas sobre Propiedad Intelectual de Málaga*) y Carlos Sánchez Almeida (especializado en delitos informáticos).

Cada sesión se cerró con la presentación de un proyecto emblemático en el ámbito del copyleft y de la cultura libre: Illegal Art (cuyas propuestas estéticas han desbordado el marco

legal estadounidense), Downhill Battle (que promociona la cultura libre dentro del mundo discográfico) y Wikipedia (que se autodefine como una "enciclopedia de contenido libre basada en la tecnología wiki, la cual permite la edición de sus contenidos por cualquier usuario desde un navegador web"). También se abrió un espacio de "asesoría legal" -en el que cualquier asistente podía consultar sus dudas y problemas particulares en relación a los derechos de autor y la propiedad intelectual- y el colectivo Platoniq instaló una de sus *Burn station* (dispositivos móviles diseñados con software libre que permiten escuchar y copiar gratuitamente música y audio-documentación bajo licencia copyleft).

Entre el 16 de diciembre de 2005 y el 5 de marzo de 2006, el Centro de Arte Santa Mónica ha acogido la segunda parte de Copyfight (*Copyfight. Punto de consulta*) en la que se ha analizado la cuestión de los derechos de autor en las artes visuales, intentando desarrollar un trabajo específico con la comunidad artística de Barcelona y Cataluña. El proyecto se ha concebido como un "espacio de documentación" dinámico y en permanente proceso de construcción que ofrecía una amplia selección de recursos audiovisuales, bibliográficos y digitales sobre creación y propiedad intelectual, cultura libre y nuevas licencias legales. Entre otras cosas, se ha presentado una selección de la documentación generada por otros proyectos (exposiciones, festivales, jornadas...) sobre arte y propiedad intelectual (Copy-art.net, Copycult, Plagiarismos, Illegal Art, jornadas Copyleft, Copilandia...).

A su vez, la segunda fase de Copyfight ha incluido una serie de proyectos artísticos que abordan, desde diferentes enfoques, la crisis del copyright y el impacto de las estructuras de control de la propiedad intelectual sobre la sociedad y la creación contemporánea (con trabajos de, entre otros, Jordi Mitjà, BCNova o Pierre Hyughe). En este apartado, Óscar Abril Ascaso destacó las propuestas de Eric Doeringer (el "mantero de la industria del arte contemporáneo" que desde hace varios años planta frente a museos, galerías y ferias de arte de todo el mundo un rudimentario tenderete en el que vende por cantidades muy económicas copias de pinturas, esculturas, fotografías, dibujos o vídeos realizadas por cotizados artistas actuales); y de Mogens Jacobsen, quien presentó en Barcelona su instalación *Crime Scene*, en la que dos ordenadores se intercambian continuamente archivos protegidos (incurriendo en un delito contra la propiedad intelectual).

También hubo una "mesa de documentación" sobre diferentes licencias legales para creadores que permiten modelos más flexibles de organización de los derechos de autor (como Creative Commons o la francesa Arte Livre) y se organizó un seminario que, bajo el título *Copyfight Revisited*, analizó la cuestión de la cultura libre en los ámbitos de la música, la literatura y la producción digital. "Nos parecía interesante", señaló Óscar Abril Ascaso, "tratar esas cuestiones en un proyecto dirigido de forma específica a la comunidad artística que, por lo general, suele ser muy endogámica y poco dada a interesarse por lo que ocurre fuera de su ámbito de acción".

Pero la actividad más polémica de esta segunda parte de Copyfight ha sido *Arte Ilegal*, un simposio sobre el apropiacionismo y la propiedad intelectual en las artes visuales que incluyó, entre otras cosas, una mesa redonda en la que se analizaron los instrumentos legales que existen para "proteger" el patrimonio cultural (imponiendo limitaciones a su acceso y uso) o una serie de debates y conferencias en torno a los derechos de autor en las artes visuales y a la introducción en este campo de las nuevas licencias copyleft. "Como conclusión del simposio", señaló Óscar Abril Ascaso en la fase final de su intervención en las *Jornadas Críticas de Propiedad Intelectual de Málaga*, "detectamos que existe un recelo -por no decir directamente miedo- en gran parte de la comunidad artística nacional a manifestarse públicamente en torno a la cuestión de los derechos de autor que, bajo mi punto de vista, representa uno de los problemas más importantes en nuestro marco profesional. Por lo que creemos que Copyfight tiene que tener continuidad". En este sentido, están elaborando un documental sobre las jornadas y preparan la edición de un libro en el que se incluirán traducciones al castellano de textos muy significativos dentro del movimiento en favor de la cultura libre.

A diferencia de los artistas, los diseñadores gráficos trabajan siempre por encargo, de modo que sólo se ven afectados tangencialmente por los derechos de autor. Hay que tener en

cuenta que, por lo general, las empresas que les contratan -que son las dueñas finales del trabajo que realizan- suelen inscribir sus obras en el Registro de la Propiedad Mercantil, no en el de propiedad intelectual. Sin embargo, entidades de gestión de los derechos de autor como la VEGAP tratan de incluir entre sus "protegidos" a los diseñadores gráficos, "porque así", advirtió Aitor Méndez -diseñador gráfico y artista que gestiona junto al colectivo El Perro el weblog [contraindicaciones.net](http://www.contraindicaciones.net) (<http://www.contraindicaciones.net/>)-, "aumentan su número de afiliados, lo que les permite recibir más dinero y, de algún modo, les dota de más legitimidad ante la sociedad y las administraciones públicas".

En este punto de su intervención Aitor Méndez recordó su intento de salida voluntaria de la VEGAP cuando le impidieron que pusiera su producción en el ámbito del dominio público. "Y lo más absurdo", rememoró, "es que, al mismo tiempo, me aseguraron que ellos no gestionaban los derechos de autor de obras realizadas por encargo (categoría a la que pertenece casi la totalidad de los trabajos que tienen que ver con el diseño gráfico)". Pero ahí no acaban las paradojas: la VEGAP proporciona una remuneración anual a los diseñadores que están afiliados a la entidad por el derecho de copia privada de unos trabajos que ellos no pueden gestionar y que, por tanto, no les generan ningún beneficio. "Esa remuneración", subrayó Méndez, "no es más que una especie de soborno que le hacen al diseñador gráfico para que no se dé de baja como socio".

Aitor Méndez cree que a los artistas gráficos les interesa que sus trabajos se difundan por la mayor cantidad de canales posibles, pues eso les da a conocer, les proporciona prestigio y, finalmente, les permite conseguir nuevos encargos. Además, la posibilidad de que copien sus obras no supone para ellos un problema serio, "pues en el mundo del diseño gráfico", explicó, "la mayoría de los trabajos se conciben para un entorno específico y es muy difícil que sean reutilizables en otros contextos. Es decir, si yo hago una página de publicidad de prensa, no tiene sentido que se reproduzca esa pieza en ningún otro espacio que no sea la publicación a la que va destinada". Por ello, Aitor Méndez considera que es contraproducente que estas producciones tengan una licencia copyright que incluye cláusulas que impiden su copia, reproducción y distribución pública.

Bajo su punto de vista, el diseñador gráfico hace, ante todo, un trabajo de normalización. "Cuando diseñamos la imagen corporativa de una empresa", explicó, "estamos normalizando las comunicaciones de esa entidad; cuando diseñamos una página de un periódico estamos normalizando la estructura visual de ese espacio". A su juicio, el diseñador gráfico, a la hora de construir la identidad corporativa de una empresa, entidad o proyecto, no debe obviar el hecho de que éstas se insertan en un contexto social y cultural que se está transformando continuamente. "Por ello", precisó Aitor Méndez, "la identidad corporativa, no puede concebirse nunca como una obra acabada y cerrada; tiene que ser flexible, abierta, fácilmente transformable y adaptable a diferentes situaciones y contextos".

Así, en el trabajo de diseño gráfico que realizó para la primera edición de TestMadrid (una iniciativa de arte público que se desarrolló en las Antiguas Naves del Matadero de Legazpi y en la que participaron Lara Almarcegui, Ángel Borrego, Francisco Ruiz de Infante y El Perro), sin dejar de proponer una identidad gráfica común para el conjunto del proyecto, permitía que cada artista pudiera interferir con su propuesta en esa imagen global. De este modo, la construcción de la identidad corporativa de TestMadrid fue un trabajo procesual y abierto en el que se dejaba que la propuesta gráfica fuera "intervenida" (y, por tanto, modificada) por proyectos artísticos ajenos a la lógica funcional del diseño gráfico. Para TestMadrid, Aitor Méndez elaboró un manual de normativa gráfica que, según sus propias palabras, tenía la misma función que "un recetario de cocina, pues no proponía una solución cerrada y definitiva, sino sólo una serie de directrices y orientaciones que pudieran adaptarse a las propuestas de los artistas que participaban en el proyecto". A su juicio, no tiene sentido que este tipo de propuestas gráficas (que se construyen a partir de su interacción con el entorno en el que se integran, del diálogo que establecen con los proyectos de otros creadores) estén bajo una licencia copyright que impida, por ejemplo, la posibilidad de modificación.

En el mundo de las artes plásticas y visuales, siguen siendo muy pocos los proyectos que apuestan por el copyleft y la difusión libre de conocimientos o que, al menos, plantean una

reflexión en torno a las limitaciones y restricciones que impone la legislación actual sobre propiedad intelectual. Por ello, Natxo Rodríguez, valoró muy positivamente que en la primera sesión de las *Jornadas Críticas sobre Propiedad Intelectual de Málaga* convergieran dos iniciativas muy distintas que cuestionan desde el ámbito del arte (y territorios afines) el discurso oficial y mediático sobre los derechos de autor. Por un lado, un texto de Rogelio López Cuenca (que leyó Florencio Cabello Fernández-Delgado, uno de los organizadores de este encuentro) en el que se auto-acusa, entre otras cosas, de indignarse ante las campañas que recurren "al mito del artista bohemio y sus penalidades como coartada para restringir el acceso a las producciones culturales en un momento en que la tecnología permite su libre circulación e intercambio". Por otro lado, las propuestas del colectivo Platoniq, una plataforma de producción y distribución de contenidos digitales que investiga posibles usos sociales de la tecnología y el trabajo en red.

"Ambas iniciativas", señaló Natxo Rodríguez, artista y miembro del grupo promotor de las Jornadas Kopyleft que se celebraron en Donosti en junio de 2005, "hacen hincapié en la dimensión política de este debate en torno a los derechos de autor". Así, López Cuenca denuncia que detrás de las alarmistas campañas mediáticas y policiales contra la "piratería" y el intercambio de archivos a través de las redes P2P, están las grandes corporaciones de la industria del ocio y las entidades de gestión de los derechos de autor (SGAE, VEGAP...) que tratan de conservar -y aumentar- sus beneficios y privilegios. Por su parte, el Colectivo Platoniq plantea la necesidad de reflexionar sobre las raíces de esta problemática, cuestionando la propia noción de autoría y, con ello, la validez política de algunos instrumentos jurídicos "alternativos" al copyright restrictivo que se han desarrollado en los últimos años (como el sistema de licencias de Creative Commons).

En su intervención en la Fundación Picasso-Casa Natal, Natxo Rodríguez describió las Jornadas Kopyleft de Donosti, donde se analizaron cómo estaban penetrando las prácticas copyleft en diferentes ámbitos de la creación contemporánea, desde el mundo del software libre hasta la edición literaria y musical, pasando por el campo de las artes visuales ("donde aún queda mucho camino por recorrer"). A su vez, las jornadas tenían como objetivo dar a conocer la existencia de modalidades alternativas al copyright restrictivo a diversos gestores y agentes culturales y sociales -desde programadores de centros cívicos a responsables de departamentos editoriales de organismos públicos- que tienen que enfrentarse en su quehacer profesional con las limitaciones que impone el actual sistema legislativo sobre propiedad intelectual. "Una de las conclusiones a las que llegamos", recordó Natxo Rodríguez, "fue que era necesario intentar poner en marcha una estructura que permitiera aunar las distintas iniciativas que están surgiendo en todo el territorio español en torno al copyleft, pues sólo así se podrá contrarrestar la feroz ofensiva jurídica y mediática que están llevando a cabo los defensores del copyright".

Celebradas entre el 24 y el 26 de junio de 2005 en Arteleku-Diputación Foral de Gipuzkoa, las jornadas Kopyleft -que fueron el germen de la campaña "Compartir es bueno"- han impulsado la creación de una lista de correo sobre copyleft y arte (que está abierta a la participación de todos los interesados) y han propiciado que se traduzca al euskera las licencias Creative Commons (adaptándolas tanto a la legislación española como a la francesa). Otro de los frutos de estas jornadas será la publicación de una guía práctica que, en tono muy sencillo y didáctico, tratará de explicar en qué consiste el copyleft y la cultura libre, describiendo, por ejemplo, los pasos que hay que seguir para publicar un libro bajo licencia copyleft. En esta guía también se analizará cómo se puede hacer económicamente viable un proyecto copyleft, una cuestión que, según Natxo Rodríguez, adquiere connotaciones muy específicas en el ámbito del arte, donde prácticamente no hay industria (como sí la hay en el mundo editorial o del cine) y las pocas iniciativas empresariales que existen dependen, en gran medida, de la cobertura institucional.

A juicio de Natxo Rodríguez, para las instituciones públicas, el copyleft, más que una opción debería ser una obligación, "pues lo que no tiene sentido", afirmó, "es que tengamos que pagar derechos de autor por poder ver o reproducir obras que han sido sufragadas con dinero público (que, no lo olvidemos, es el dinero de todos)". Hay que tener en cuenta que en España es habitual que obras producidas por instituciones públicas, sean distribuidas y

comercializadas por galerías privadas que, para "valorizarlas" obstaculizan el acceso a las mismas.

También está el peligro de que el sistema Arte termine asimilando el copyleft como una especie de moda, desactivando su potencial transformador (algo que ya hizo con otras propuestas originariamente subversivas como el dadá, el punk o el arte conceptual). "Pero lo bueno del copyleft", subrayó Natxo Rodríguez en la fase final de su intervención en las *Jornadas Críticas sobre Propiedad Intelectual de Málaga*, "es que su origen no está en el ámbito artístico, lo que probablemente dificultará su absorción. Y, quién sabe, quizás por ello sea una buena herramienta para intentar desmontar todo el *tinglado* sobre el que este sistema se sostiene".

El siguiente en intervenir fue Federico Guzmán, artista plástico y miembro del colectivo Gratis, que presentó el proyecto *Copilandia* (<http://www.copilandia.org/>) que se celebró entre el 28 de diciembre de 2005 y el 8 de enero de 2006 en un barco fondeado en el río Guadalquivir (en el muelle de la Torre del Oro de Sevilla). El barco estaba equipado con fotocopiadoras, ordenadores con conexión a Internet, grabadores de cds y dvds y todo tipo de materiales artísticos. "Nuestro objetivo", señaló Federico Guzmán, "era crear una especie de utopía pirata, una isla libre de propiedad intelectual que multiplica, propaga y celebra el libre intercambio del arte y las ideas".

Partiendo de la posibilidad de pensar la disolución de la propiedad intelectual como un medio artístico, Copilandia se concibió como un "proyecto colaborativo de recombinación cultural" en el que se invitó a numerosos creadores a que presentaran obras para que, quien quisiera, pudiera copiarlas, distribuirlas y manipularlas. "A su vez", recordó Federico Guzmán, "animábamos a todas las personas que asistían a que produjeran sus propios trabajos (ya fuera a partir de las obras que había en el barco o inspirándose en otras cosas), de modo que la exposición fue creciendo y cambiando cada día, como si fuera una especie de palimpsesto"

Entre otros creadores, presentaron trabajos Vandana Jain, artista india que vive en Nueva York y manipula logotipos de grandes corporaciones; Larry Miller (miembro de Fluxus), que mandó un certificado de propiedad -copiable- sobre el código genético; Joy Garnett, una pintora que al ser demandada por hacer un cuadro a partir de una imagen que había visto en Internet, recibió el apoyo de numerosos artistas que realizaron otras versiones de la fotografía que había "copiado"; Yoko Ono, que envió una caja con sellos de caucho que contenían la frase "*Imagine Peace*"; Jordi Mitjà, autor de la imagen que se ha utilizado para la portada del folleto de las *Jornadas Críticas de Propiedad Intelectual de Málaga*; o Maura Sheehan, que presentó unos recortables en torno al tema de la libertad.

"También hubo una serie de artistas", señaló Federico Guzmán, "que en vez de enviar la obra ya construida, nos mandaron algún documento en el que se daban instrucciones para armarla". Por ejemplo, el colectivo peruano *Espacio la culpable* envió un folleto en el que se explicaba la forma de construir un "pico" (sistema de sonido que se utiliza mucho en países caribeños y de América del sur); la escultora Kiki Smith mandó un texto en el que comentaba, paso por paso, cómo se podía montar una pieza suya que tiene forma de pisapapeles; y José Vicente Losada presentó una especie de hoja de instrucciones para fabricar esculturas en tres dimensiones a partir de fotografías realizadas por él. Todos estos proyectos se recopilaron en un libro que tomó la forma de un recetario de cocina.

Para el cartel de Copilandia se utilizó una pintura de Victoria Gil (integrante del colectivo Gratis) en la que aparecen las dos piratas británicas Mary Read y Anne Bonny (que se salvaron de la horca porque aseguraron que estaban embarazadas) y una frase que sirvió como consigna y *leit motif* del proyecto: "las ideas están en todas las cabezas". Además de su propuesta "expositiva", Copilandia organizó otro tipo de actividades: performances (de artistas como Anneke Gräpper, Carmen Carmona o Francisco Javier Petidier); conciertos (Moakara, Asuntos propios, Chigate, Pico y Pala...); sesiones de dj y vj; presentaciones de libros (como *Creación e Inteligencia Colectiva*, obra editada bajo licencia Creative Commons por Zemos 98) y videojuegos (el célebre *Matanza cofrade*, cuyo autor fue acusado de un delito contra la propiedad intelectual por utilizar "imágenes" del Gran Poder y de la Esperanza

Macarena -dos de las figuras más emblemáticas de la Semana Santa sevillana- que se encuentran registradas como marcas); e incluso espectáculos de magia y de *spoken word* (como el que ofreció la neoyorquina Lydia Lunch).

A su vez hubo conferencias, talleres, tertulias y mesas redondas sobre distintos temas relacionados con la propiedad intelectual y la distribución de información y conocimiento: desde el pago que exige la SGAE a los bares por la música que ponen hasta la historia de la *vietnamita* (máquina precursora de las copadoras actuales que fue muy utilizada en los años sesenta y setenta por los grupos antifranquistas), pasando por la reproducción de imágenes cofrades, el acceso de estudiantes e investigadores a textos académicos o los derechos y deberes que tienen los artistas en la sociedad de la información. Por último, habría que mencionar una de las propuestas más inclasificables de Copilandia: la "liberación" que realizó Macarena Ruiz Acal de los apuntes de las oposiciones que había estado estudiando durante tres años. Apuntes que lanzó públicamente al río Guadalquivir.

Además de explicar el proyecto Copilandia, durante su intervención en las *Jornadas Críticas de Propiedad Intelectual de Málaga* Federico Guzmán presentó algunas obras suyas en las que, asumiendo la influencia de la cultura popular y mediática, aborda cuestiones como la noción de autoría, la representación de la naturaleza o el mestizaje de elementos heterogéneos: *Mis libros favoritos*, una escultura híbrida en la que utiliza los libros favoritos de sus mejores amigos que coloca junto a una fotocopiadora ("para que quien quiera, pueda copiarlos"); *El Tomacco*, una pieza inspirada en un episodio de los *Simpsons* en el que aparecía un injerto mutante de tomate y tabaco, ("dos plantas que son, a la vez, dos símbolos"); o *Mi reggaera*, una escultura que representa una regadera de grandes dimensiones que alberga una planta de marihuana y un sistema de sonido que emite continuamente una selección de música reggae.

También hizo referencia a un proyecto que consistió en la edición de un cd "pirata" que recopilaba los temas más conocidos de Silvio, un rockero sevillano que falleció en el año 2001. "Fue una especie de ejercicio de justicia poética", recordó Federico Guzmán, "porque Silvio no pudo publicar sus discos de vinilo en cd al negarse a pagar los derechos que le reclamaban algunas compañías discográficas por sus personalísimas versiones de Elvis Presley, Adriano Celentano y otros músicos de la década de los cincuenta del siglo pasado".

En España, algunas instituciones ligadas al mundo académico y artístico (como la Universidad Internacional de Andalucía, Arteleku, el MACBA o el Centro José Guerrero) están apoyando e impulsando diferentes proyectos que buscan fórmulas alternativas al copyright restrictivo. "Y si otras no lo hacen", aseguró Yolanda Romero, directora del centro José Guerrero de Granada, "es porque desconocen que existen herramientas como el copyleft que permiten gestionar de otra forma los derechos de autor". "Por ello", añadió, "es fundamental difundir esta nueva herramienta jurídica y política en la mayor cantidad de foros posibles".

Hay que tener en cuenta que, a día de hoy, las limitaciones que impone el copyright restrictivo afectan a todas las tareas que llevan a cabo los museos y centros de arte, al menos en el Estado español. Afecta, por ejemplo, a sus labores didácticas y educativas que se verán seriamente amenazadas si se termina aprobando y aplicando el nuevo proyecto de Ley de Propiedad Intelectual (LPI) cuyo artículo 32 señala que las imágenes protegidas por copyright, sólo podrán mostrarse, sin el permiso explícito de sus autores, en ámbitos académicos reglados. De este modo, si en un ciclo de conferencias que organiza un museo, algún ponente quiere ilustrar una charla sobre arte contemporáneo español en la década de los noventa con fotografías de obras representativas de la época, necesitará el permiso previo de sus autores y de la VEGAP (la entidad que gestiona en España los derechos de autor de los artistas visuales).

El copyright restrictivo también encarece de forma significativa las tareas de difusión (producción de folletos, publicación de catálogos...) que llevan a cabo los museos y ralentiza el crecimiento -en cantidad y calidad- de sus colecciones. Según Yolanda Romero, la actual legislación sobre derechos de autor impide algo que es posible (desde un punto de vista técnico) y deseable (desde un punto de vista cultural): que cualquier museo, por modesto

que sea, ofrezca a sus usuarios un amplio y variado repertorio de proyectos artísticos audiovisuales y/o digitales (que se pueden reproducir y distribuir a muy bajo coste y con gran rapidez). En este sentido, Yolanda Romero cree que el copyright está afectando a los propios cimientos de la creación artística contemporánea, donde cada vez existen más "géneros" en los que no se puede distinguir el original de la copia, desde la fotografía al vídeo, pasando por las obras de net art. Todo ello sin olvidar que la propuesta discursiva de numerosos creadores contemporáneos se basa en la utilización de diferentes estrategias apropiacionistas.

La situación es especialmente preocupante en España, donde la entidad que gestiona los derechos de autor de los artistas visuales (VEGAP) cobra a los museos por la concesión de autorizaciones para que puedan reproducir obras "protegidas" en publicaciones divulgativas y folletos promocionales, una tarifa que es, en palabras de Yolanda Romero, "absolutamente desproporcionada". De hecho, según estudios que han realizado algunos museos españoles, esta tarifa superan ampliamente (incluso en más de un 75%) a la que, por un concepto similar, se aplica en Alemania ("que tiene un mercado artístico mucho activo que el nuestro"). "Y no hay que olvidar", añadió Romero, "que en nuestro país, son las instituciones museísticas de titularidad pública las que soportan el mercado editorial del arte. Una actividad que, por lo general, es deficitaria, pues los ingresos que genera, casi nunca cubren las inversiones realizadas".

Yolanda Romero considera que el mantenimiento de esa tarifa no sólo perjudica a los museos ("instituciones que, en la mayoría de los casos, tienen un presupuesto muy limitado"), sino también a los propios creadores que, según ella, "son los verdaderos beneficiarios de esas actividades de edición y promoción". Además, la VEGAP ni siquiera contempla exenciones o reducciones de pago para actividades autopromocionales e impide que los museos, cuando adquieren obras de un artista para incorporarlas a su colección, puedan negociar con él la cesión de sus derechos de autor (una práctica que es muy habitual en otros países europeos).

La directora del Centro José Guerrero de Granada cree que los responsables de las instituciones museísticas tienen que presionar para que las entidades de gestión de los derechos de autor, "ya que no pueden desaparecer", funcionen, al menos, con total transparencia y permitan que los artistas puedan decidir el tipo de restricciones que quieren aplicar a sus propias obras. Para ello, Yolanda Romero piensa que es necesario buscar formas de remuneración de los artistas que no deriven de los derechos de explotación de su trabajo. "El artista", concluyó Yolanda Romero, "como todo trabajador, tiene que percibir un salario por la labor que realiza; pero ese salario no debe estar ligado al pago de una tasa para poder acceder y disfrutar de su obra (que, no lo olvidemos, es mucho más que una mera mercancía)".

En su breve intervención en la mesa redonda *Artes visuales, diseño gráfico y propiedad intelectual*, Esther Regueira, curadora y productora cultural ligada a BNV Producciones, señaló que, igual que Yolanda Romero, cree que es necesario difundir por la mayor cantidad de foros posibles estas reflexiones en torno a las contradicciones y limitaciones de los actuales sistemas legislativos sobre derechos de autor, copyright y patentes. "Pues sólo así", precisó, "se podrá pasar del territorio de la teoría al de la ejecución práctica, encontrando fórmulas que permitan aplicar directamente alguna modalidad de licencia copyleft a los distintos ámbitos de la producción cultural".

No hay que olvidar que este debate se produce en un contexto (marcado por el desarrollo y expansión de las nuevas tecnologías digitales) en el que las propias instituciones artísticas están comenzando a repensar sus propios modelos de funcionamiento. Un contexto que hace necesario pensar nuevas formas de remuneración para los artistas -cuya labor cada vez está más ligada a la producción de saberes y experiencias que a la fabricación manual, de objetos físicos- y a replantearse la manera de producir, distribuir y exhibir los trabajos estéticos.

Esther Regueira advirtió que, a día de hoy, algunas "prestigiosas" instituciones museísticas (como la National Gallery de Londres o el Museo Hermitage de San Petersburgo) están vendiendo los derechos de reproducción de imagen de sus colecciones de arte a grandes corporaciones privadas. Lo positivo, a su juicio, es que frente a esos intentos de privatización,

también hay otras instituciones (como Arteleku o el Centro José Guerrero, en el Estado español) que han puesto en marcha iniciativas concretas para defender el libre acceso a la cultura y al conocimiento, replanteándose, entre otras cosas, su relación con las entidades que gestionan los derechos de autor. "En cualquier caso", señaló, "hay que evitar que ese replanteamiento beneficie más a las instituciones que a los artistas".

En la sociedad contemporánea, los ciudadanos se han convertido en meros clientes y consumidores. Servicios, recursos y espacios que antes se concebían como comunitarios -la escuela, la universidad, los museos, los medios de transporte...- han perdido, en gran medida, su "cualidad" pública. "Los museos, por ejemplo", aseguró Santiago Eraso, director de Arteleku, en el inicio de su intervención en las *Jornadas Críticas sobre Propiedad Intelectual de Málaga*, "han dejado de ser percibidos como lugares de representación simbólica donde la comunidad puede auto-reconocerse y en los que se produce una transferencia de saberes y conocimientos".

Esa tendencia a la privatización, también se está trasladando al ciberespacio, un mundo que, no lo olvidemos, se ha construido por la acción coordinada de redes auto-organizadas, horizontales y sumamente flexibles que han demostrado una gran capacidad para generar conocimientos de forma colectiva y solidaria.

Más allá de su rigidez organizativa y de su estructura jerárquica, los museos siguen siendo una de las instituciones encargadas de conservar, procesar y difundir las producciones intelectuales y artísticas (que, a juicio de Santiago Eraso, son siempre fruto de un proceso de construcción colectiva). El problema, según Eraso, es que en un mundo en el que todo está estetizado y en el que el avance tecnológico ha hecho que las diferencias entre original y copia sean cada vez más inapreciables e irrelevantes, los mecanismos de subsistencia de los museos no difieren demasiado de los que tenían hace ya dos siglos: la producción de bienes preferentemente "ornamentales" -joyas, cuadros, manuscritos incunables...- cuyo valor de cambio deriva de su supuesta excepcionalidad (de su aura). Es decir, de su condición de "bienes escasos" que sólo pueden admirar y/o poseer unos pocos privilegiados.

Desde finales del siglo XIX, sucesivas innovaciones tecnológicas -fotografía, radio, cine, televisión, vídeo...- han ido introduciendo cambios sustanciales en el sistema cultural, transformando los procesos de creación, difusión y recepción de obras estéticas y, al mismo tiempo, propiciando la emergencia de nuevos espacios para preservar, almacenar y distribuir el conocimiento: filmotecas, mediatecas, fonotecas, etc. Este proceso de transformación se ha acelerado en los últimos años, con la aparición de Internet y el vertiginoso desarrollo experimentado por las nuevas tecnologías digitales.

A juicio de Santiago Eraso, museos, bibliotecas y otras entidades concebidas para la conservación y difusión de la memoria colectiva (instituciones que, tal y como las conocemos hoy en día, se crearon en la segunda mitad del siglo XVIII, cuando surgieron en Europa los Estados-nación) deben desarrollar estrategias de acción que les permitan adaptarse a este nuevo contexto simbólico y tecnológico. "Lo que no tiene sentido", subrayó Eraso, "es que continúen reproduciendo un modelo organizativo pensado para una realidad muy diferente y que, en plena era digital, cuando existen herramientas que permiten la difusión y distribución rápida y a muy bajo coste del conocimiento, sigan impidiendo un acceso libre y universal a sus fondos".

Hay que tener en cuenta que la expansión de las tecnologías de la comunicación ha posibilitado una "socialización de las herramientas de producción" que está otorgando mucha más capacidad de intervención social a los creadores y agentes culturales que trabajan en redes descentralizadas y horizontales. Redes flexibles y extremadamente dinámicas que se sitúan en los márgenes no sólo de los circuitos institucionales, sino también de la industria cultural (que ve como pelagra su modelo de negocio basado en el copyright restrictivo). Partiendo de la convicción de que las nuevas herramientas de almacenamiento y distribución de los conocimientos y las producciones culturales deben estar ligadas a dinámicas interactivas y cooperativas, estas redes (que, más allá de su aparente debilidad, son muy poderosas y sólidas) suelen inscribir su trabajo en el marco general del dominio público.

Santiago Eraso considera que las instituciones culturales y educativas, si desean propiciar una mayor democratización de la sociedad, deben luchar para que la información y el conocimiento se mantengan en el marco del dominio público, apoyando y fomentando iniciativas jurídicas y políticas que defiendan la cultura libre y las modalidades alternativas al copyright restrictivo. "Tenemos que evitar", subrayó, "que las producciones artísticas y culturales se sometan a una lógica mercantil que, de forma artificial, las convierte en bienes escasos que sólo unos pocos 'clientes/consumidores privilegiados' puedan disfrutar".

Para el director de Arteleku, un ejemplo "local" que demuestra que ciertas instituciones siguen ancladas a modelos de producción y distribución cultural pensados para una realidad social y tecnológica muy diferente a la actual, está en la recién creada Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (BIACS). "El bienalismo", aseguró, "es una concepción de la producción y distribución cultural que se basa en la premisa de que hay un 'señor' -el comisario- que lo sabe todo sobre el mundo del arte y que va a ser capaz de seleccionar las obras más importantes de los artistas más significativos para que se expongan en la ciudad que va a tener la suerte de acoger dicho evento". Se trata, por tanto, de un modelo vertical y jerárquico de distribución y representación del saber que ni siquiera tiene en cuenta que en la sociedad de la información, cualquier ciudadano mínimamente interesado por la creación estética contemporánea, dispone de las herramientas necesarias para poder crear su propio mapa sobre el panorama artístico internacional. "Y no necesita a una Rosa Martínez, a una María Corral o a un Okwui Enwezor que le ilumine", ironizó Eraso.

Desde la convicción de que hay que apostar por modelos horizontales y abiertos de producción cultural, Arteleku ha impulsado la puesta en marcha de *Tester*, "un proyecto colectivo y descentralizado en el que participan varios colaboradores/as con diversos niveles de implicación y que busca asentar una estructura de trabajo que no se pliegue a la normas convencionales de comisariado". Su objetivo es detectar y promover propuestas artísticas contemporáneas (vídeos, piezas para la red, textos teóricos, intervenciones gráficas, fotografías), prestando especial atención a las que se generan en ámbitos locales de creación que no suelen tener presencia o visibilidad en los circuitos internacionales de las artes visuales.

"Para ello", explicó Santiago Eraso, "en vez de contratar a un experto (una especie de 'gurú' o demiurgo todopoderoso que parece que ha heredado la condición aurática de los objetos artísticos) se entra en relación con varios interlocutores que, a su vez, nos ponen en contacto con los ámbitos locales de creación en los que se mueven". De este modo, se genera un mapa de conexiones no autoritario basado en la transversalidad. Con todo el material que se ha ido llevando a cabo (que, en su mayor parte, está bajo licencia Creative Commons), se ha producido un doble dvd (con más de 360 minutos de vídeo, 276 páginas de texto e infinidad de imágenes) que se distribuye de forma gratuita.

En la fase final de su intervención en la mesa redonda *Artes visuales, diseño gráfico y propiedad intelectual*, Santiago Eraso hizo referencia a *Ataskoa Baserritik*, un proyecto concebido por Maider López (y que co-produjo Arteleku junto a ARTIUM de Álava) que consistió en trasladar un fenómeno netamente urbano -un atasco de tráfico- a un entorno rural idílico (las montañas del pre-Pirineo navarro). El objetivo de este proyecto -que se hizo con recursos públicos y contó con la colaboración voluntaria de decenas de conductores y de numerosos residentes de la zona- era introducir un elemento artificial en un espacio natural y generar tensiones que pudieran producir nuevas connotaciones imaginarias en torno a ese espacio y a ese fenómeno.

De las cientos de fotografías que se realizaron para documentar el evento, Maider López escogió nueve, haciendo de cada una de ellas tres copias que ahora se venden en una galería privada por seis mil euros la pieza. "La mitad de ese dinero", denunció Santiago Eraso, "se lo lleva el galerista que no invirtió nada en la producción de este trabajo (sufragado en su integridad con dinero público)". "El galerista", agregó, "se ha limitado a instalar este proyecto colectivo en las redes del coleccionismo privado, convirtiendo la obra (o, más exactamente, residuos de la obra) en pura mercancía. Una mercancía que le puede reportar grandes beneficios sólo porque, artificialmente, la ha transformado en un bien escaso". Santiago Eraso

le pidió a Maider López que, al menos, cediera algunas de las fotos que había desechado para poder distribuirlas bajo licencia copyleft. "Y una de esas imágenes desechadas", concluyó Eraso, "que desde un punto de vista formal no se diferencia en nada de las que se exponen y venden en la galería, se la regalé por Navidad a una persona que había participado voluntariamente en el evento, es decir, que también había sido artífice de la acción".

---

### **Con la música a otra parte. Mesa redonda con Defunkid, Miguel López Mora, Javier Ojeda y Antonio "Smash". Coordina: Raúl Rodríguez.**

En los últimos años, el desarrollo tecnológico ha introducido cambios sustanciales en el mundo de la producción inmaterial, transformando los procesos de creación, distribución, difusión y recepción de los contenidos culturales. Estos cambios se han notado de forma muy especial en el ámbito de la música, donde han surgido nuevas formas de consumo que ponen en peligro el modelo de negocio impulsado por las grandes compañías discográficas en colaboración con las entidades que gestionan los derechos de autor (con la SGAE al frente) y los principales medios de comunicación. Para analizar estas cuestiones, las *Jornadas Críticas de Propiedad Intelectual de Málaga* se cerraron con una mesa redonda que contó con la presencia de Miguel López Mora (creador del proyecto musical Digital 21), Antonio "Smash" Rodríguez, (miembro de los Smash, una mítica banda *underground* sevillana de finales de los años sesenta), Javier Ojeda (vocalista del grupo Danza Invisible) y A. López, Defunkid (músico y responsable de la página web <http://www.lamundial.net>).

Sobre las descargas de temas musicales con copyright a través de Internet hubo diferentes posturas aunque todos coincidieron en dos puntos: no son la causa, sino más bien un síntoma de la crisis que atraviesa actualmente la industria discográfica; y no tiene sentido criminalizar a los usuarios que recurren a las redes P2P. "Para nosotros", aseguró Defunkid, "que somos un grupo pequeño y poco conocido, las descargas han sido el único medio que hemos tenido para difundir nuestras canciones y gracias a ellas hemos conseguido cosas tan curiosas como que un *podcast* (especie de programa de radio que se distribuye por Internet) sobre actualidad política en Canadá utilice un tema nuestro en su cabecera".

Defunkid piensa que Internet es, a día de hoy, un escaparate de enorme potencialidad que tiene cualquier grupo para promocionar sus trabajos sin necesidad de recurrir a intermediarios. En este punto de su intervención hizo referencia al fenómeno Arctic Monkeys, una banda británica que ha conseguido fama mundial antes de publicar su primer disco gracias a su uso estratégico de la promoción *online*. "Más allá de que detrás del éxito de este grupo pueda haber intereses empresariales y mediáticos", señaló Defunkid, "creo que este caso demuestra que están surgiendo nuevas vías para difundir y promocionar la música". En este sentido, Miguel Mora hizo referencia a otro fenómeno que está "revolucionando" el ámbito de la producción musical: la expansión de proyectos como Myspace.com (<http://www.myspace.com/>) y otras plataformas webs gratuitas que permiten que cualquier usuario sin demasiados conocimientos informáticos pueda difundir sus creaciones (canciones, videos...). "Es una gran herramienta", señaló, "que cada vez utilizan más grupos, tanto músicos que acaban de empezar como autores consagrados".

Admitiendo que la industria discográfica es un "auténtico desastre", Javier Ojeda considera que las descargas de canciones a través de Internet son tan beneficiosas como perjudiciales. "Todos", señaló, "en mayor o menor medida, tenemos algo ilegal en nuestro disco duro, si no es un álbum o una canción protegida con copyright, es un programa que nos ha pasado algún amigo". Lo perjudicial, a su juicio, es que las herramientas que permiten la descarga y el intercambio de canciones a través de Internet, ayudan a difundir una especie de lógica del "gratis total" que a medio y largo plazo termina perjudicando a todas las esferas de la industria musical (y no sólo a las grandes discográficas o a los "burócratas" de las entidades que gestionan los derechos de autor). "Porque si te acostumbras a obtener determinados productos siempre de forma gratuita", explicó, "va a ser muy difícil que luego estés dispuesto a pagar. Eso, por ejemplo, ha ocurrido en Andalucía con las actuaciones en directo, pues en los años ochenta y noventa del siglo pasado muchos organismos municipales y provinciales se dedicaron a organizar conciertos de forma gratuita (a cargo, por supuesto del erario público), de modo que la gente se acostumbró a no pagar y ahora cuesta mucho trabajo llenar una sala".

A todo esto habría que añadir, según el cantante malagueño, que no todos los músicos, ya sea por edad o por temperamento, son capaces de aprovechar las nuevas posibilidades de promoción y difusión que proporciona el desarrollo tecnológico. De este modo, muchos de estos creadores se están viendo obligados a sacar discos muy comerciales para ser aceptados por las grandes compañías discográficas

que, a día de hoy, corren muchos menos riesgos que hace veinte o treinta años. "Porque los músicos", añadió Ojeda, "son los primeros afectados por la disminución de los ingresos de las compañías discográficas que sólo buscan el máximo beneficio (la calidad musical y los derechos de los autores no les preocupan lo más mínimo) y que, de un tiempo a esta parte, también han comenzado a asumir funciones de *management*".

Para Antonio "Smash" uno de los principales problemas que sufre la escena musical nacional deriva de la falta total de apoyo público y privado que históricamente han recibido (y siguen recibiendo) aquellas propuestas que se salen del modelo comercial imperante. A su juicio, la aparición y consolidación de Internet puede contribuir a subsanar esa carencia histórica, "pues es una plataforma que permite hacer llegar lo que haces sin necesidad de intermediario a un público potencial muy amplio". Defunkid comparte con Antonio "Smash" la idea de que en España no se ha potenciado nunca la cultura musical, hasta el punto de que las mejores recopilaciones de flamenco se han realizado en otros países (especialmente en Francia). "Ni los medios de comunicación", aseguró, "ni las instituciones públicas, ni las compañías discográficas han sabido mimar y potenciar lo bueno y sólo han buscado el éxito fácil (que se obtiene muy rápidamente, pero que se agota muy pronto)". A su juicio, esa falta de cultura musical (que impide, por ejemplo, valorar el trabajo artesanal o técnico que hay detrás de cualquier composición o interpretación) es mucho más perjudicial para los músicos que la sensación de "gratis total" que pueden potenciar las redes de intercambio de archivos.

Tanto Javier Ojeda como Miguel Mora piensan que la "piratería" perjudica mucho más a los músicos que a las discográficas que, aunque parezca paradójico, suelen estar relacionadas con las empresas tecnológicas que facilitan las descargas y/o que fabrican las herramientas que permiten la copia de cds y dvds. Miguel Mora cree que el segundo elemento que sale más perjudicado con la generalización de las descargas indiscriminadas y el top manta es el propio público, "pues la sobreabundancia de información no procesada", aseguró, "la facilidad de acceder sin ningún esfuerzo ni implicación personal a decenas de miles de canciones, impide una degustación plena de lo que se escucha". En este sentido piensa que hoy ningún chaval de 15 ó 16 años podrá sentir lo que él sintió cuando, tras varios meses ahorrando, se pudo comprar el álbum *Pornography* (The Cure, 1982). "Escuché una y otra vez todas las canciones de ese disco sin cansarme", rememoró. Ahora, cualquier persona puede tener la discografía completa de la banda de Robert Smith casi sin esfuerzo, pero con toda probabilidad, antes de que le haya dado tiempo a escuchar una sola vez todas las canciones, se descargará cualquier otra cosa que le haga olvidar a los Cure, entrando en una espiral consumista que le impide profundizar en los matices que hay detrás de cada tema.

A juicio de Miguel Mora, "nos guste o no nos guste, valoramos lo que pagamos". Por ello cree que, más allá de que las descargas puedan ser un buen instrumento para conocer lo que hay, es necesario evitar la "relativización del valor" que provoca poder acceder sin esfuerzo a cualquier obra musical. "Pues tenerlo todo", subrayó, "es igual que no tener nada". En su opinión, lo ideal sería que los usuarios de las redes P2P ("entre los que me incluyo", precisó), con independencia de lo que se descarguen o dejen de descargarse, apoyaran económicamente a aquellos grupos o solistas que más les "arrebaten" (comprando sus discos, acudiendo a sus conciertos...). "No se trata de criminalizar a nadie porque se descargue música", señaló Mora, "sino de concienciar a la gente de que, tal y como está hoy la industria musical, la única forma de que sus artistas preferidos puedan seguir componiendo y tocando a nivel profesional, pasa por la venta de discos.

Tanto Javier Ojeda como Miguel Mora reconocen que, gracias al desarrollo tecnológico, se han multiplicado las posibilidades de dar a conocer las propias creaciones sin necesidad de recurrir a intermediarios (situándose, por tanto, al margen de la industria discográfica). El problema está, según Ojeda, en que la mayoría de los músicos (sobre todos, los más mayores) sólo son capaces de sobrevivir dentro del engranaje de la industria musical más convencional, pues ese ha sido siempre su modo de ganarse la vida. Y ese conservadurismo metodológico, añadió, "no implica que su propuesta haya dejado de tener interés desde un punto de vista artístico". En este sentido, Javier Ojeda comparte con Miguel Mora la idea de que aunque haya que asumir que el avance tecnológico es irreversible (y que el negocio de la música se está transformando radicalmente), no se puede acabar de golpe con todo lo anterior. "No podemos exigirle a alguien como Cesaria Evora", subrayó el cantante de Danza Invisible, "que cambie su forma de trabajar".

Ya en la fase final de la mesa redonda que cerró las *Jornadas Críticas de Propiedad Intelectual de Málaga*, Defunkid quiso señalar que, bajo su punto de vista, el hecho de haber conseguido un disco de forma gratuita y sin demasiado esfuerzo, no implica necesariamente que se vaya a valorar menos que si se hubiera comprado. A su juicio, el problema está en la cultura musical previa del receptor que es la que permite discernir y valorar el trabajo/esfuerzo -técnico y creativo- que hay detrás de cualquier disco o canción. "Creo que hay que relativizar", indicó Defunkid, "ese temor al 'gratis total' que supuestamente

potencian las redes P2P". Sin duda, muchos de esos chavales que se descargan compulsivamente música por Internet van a quedar atrapados en una lógica consumista que les haga buscar sólo la novedad (y, por tanto, les impida disfrutar pausadamente de lo que escuchan). Pero habrá otros que, un buen día, gracias a las redes P2P descubran, por ejemplo, a un grupo como Smash. "Y a partir de ahí", elucubró Defunkid, "quizás se interesen por esa época de la música española, conozcan a otros grupos, enriquezcan su cultura musical y, finalmente, si se enteran de que Antonio 'Smash' ofrece un concierto en su ciudad, vayan a verle y animen a otros a que lo hagan". Porque cada generación tiene su propia forma de percibir y valorar la música y no tiene sentido caer en alarmas apocalípticas que anuncien el fin de la cultura aplastada por la maquinaria tecnológica.

**MÁS INFORMACIÓN:** <http://www.unia.es/arteypensamiento/estetica/estetica02/frame.html>

**MORE INFORMATION:** <http://www.unia.es/arteypensamiento/aesthetics/aesthetics02/frame.html>

-----  
arteypensamiento es un proyecto de la Universidad Internacional de Andalucía en torno al concepto de re-pensar aplicado al campo del arte en su relación con la cultura y la sociedad.  
Más Información: <http://www.unia.es/arteypensamiento>  
-----