

# EL CIBERESPACIO Y LOS **CREATIVE COMMONS**

Didier Altmeyer

**E**l derecho de autor sufre actualmente ataques sumamente violentos cuyo contenido, para un lector demasiado apresurado, tendría un sabor a sentido común y legitimidad. El acceso (libre) a obras del intelecto en el mundo digital (el ciberespacio) supondría una idea muy generosa si no cuestionase la autonomía de los artistas y los autores y, sobre todo, su capacidad de representar un contrapoder saludable para los sistemas de pensamiento de nuestras sociedades organizadas. He aquí un enfoque no exhaustivo de la historia del “mundo libre”, para intentar comprender...

En su prólogo de *El futuro de las ideas*, una de las obras de Lawrence Lessig<sup>1</sup>, Jean-Claude Guedon (Profesor en la Universidad de Montreal, Miembro del Open Society Institute) nos explica la estrategia del autor para afrontar el copyright y el derecho de autor en su forma actual. Lessig – dice Guedon – parte de la base de que “...La interpretación completa de la legislación sobre el copyright (y el derecho de autor) parece haber favorecido en gran medida a la protección de los propietarios en detrimento de los derechos de los usuarios.” Cuando la revista *Technology Review* (junio de 2005), editada por el MIT (Massachusetts Institute of Technology), plantea la cuestión: “¿Quién posee las ideas?”, Lessig responde: “¡Aquellos que las utilizan!” Y propone enseguida la siguiente estrategia operativa, basada en dos ejes principales: el primero de ellos consiste en una serie de análisis que constituyen lo más esencial de sus tres obras: *Código y otras leyes del ciberespacio*, *Cultura libre* y *El futuro de las ideas*. Esta reflexión inspira toda forma de acción legal que pudiera desmoronar las leyes sobre el copyright o el derecho de autor. Se hizo muy popular principalmente con el caso Microsoft, el proceso anti-trust del siglo en el que Lessig fue uno de los asesores más cercanos del juez Jackson. En 2003 abogó porque se declarase anticonstitucional a la Sonny Bono Act, que amplía otros 20 años la duración legal de los derechos de autor en Estados Unidos. Lessig perdió el caso ante el Tribunal Supremo.

En *Cultura libre*, Lessig expone, algo apesadumbrado, las conclusiones del fracaso de su asalto frontal contra la ley americana del copyright y lanza “el plan B”, segundo eje de

<sup>1</sup> Lawrence Lessig nació en 1961 en Estados Unidos, es abogado y profesor de derecho. Está especializado en derecho constitucional y derecho de la propiedad intelectual, y es un teórico de la libertad en Internet. Se opone al derecho de autor, al que acusa de afectar al potencial creativo y los intercambios en línea. Se ha inspirado en el pensamiento de Richard Stallman, al que compara a veces con un profeta y un filósofo.

su estrategia. Lessig crea un sistema (los “Creative Commons” - CC) capaz de desestabilizar al copyright y el derecho de autor, basándose en modelos de licencia creados por inspiradores del software libre, como Richard Stallman y Eben Moglen. La creación de una herramienta sencilla es lo que permitirá fácilmente, en la web apropiada, crear un contrato con las cláusulas deseadas para una transferencia de derechos que debería sustituir al copyright, sistema que los actores de lo Libre consideran demasiado rígido. En su prólogo a *El futuro de las ideas*, J-C Guedon ilustra esta estrategia con la metáfora de una llave de judo, para explicar cómo utilizar toda la energía de su adversario para derribarle fácilmente. Según Lessig, este montaje serviría para reequilibrar las transferencias de propiedad deterioradas por las costumbres profesionales (?) y permitiría a los ciudadanos recuperar algunas libertades y derechos esenciales para el funcionamiento de toda democracia. A su vez, dichas libertades y derechos liberarían una mayor parte del potencial creativo inherente a cualquier colectivo. Aunque el estilo de Lessig suele ser confuso y utiliza numerosos sofismas y paradojas, está claro que los “Creative Commons” pretenden actuar como un Caballo de Troya en el mundo del derecho de autor. Podemos lamentar que los artistas tengan que sufrir estos reiterados ataques contra su integridad y sus derechos legítimos, pero, ¿cómo hemos llegado a esto?

## Breve historia de lo Libre (no exhaustiva)

El origen del software libre se remonta a la época de los primeros ordenadores o computadoras. En 1959, en el MIT, con la aparición del primer ordenador, surge una generación de jóvenes estudiantes que viven por y para las máquinas que tienen a su alcance y suelen “manipularlas” fuera de las horas de oficina. Así aparecen los primeros *hackers* (al principio, en los años 50, los auténticos *hackers* son unos “chiflados del micro, los bits y los circuitos integrados”; después unos “manitas informáticos”. El término va evolucionando con el tiempo...) o *nerds* (empollones marginados). Éstos “depuran” (corrigen los errores) y mejoran los programas. No dudan en penetrar ilegalmente en las oficinas del MIT que albergan máquinas construidas por IBM, de origen militar, sumamente costosas, para manipularlas. El lema es “*hands-on imperative*” (“rendirse al imperativo de tocar”). Éstos suponen el origen de la “ética hacker”, codificada así por Steven Levy (autor americano de *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*): “Toda la información debería ser libre. Desconfía de la autoridad, promueve la descentralización. Los *hackers* deberían ser juzgados por su *hacking*, sin importar sus títulos, edad, raza o posición. Puedes crear arte y belleza en tu ordenador. Los ordenadores pueden cambiar tu vida mejorándola.” A ciertos representantes de la elite “*Hackers*”, como Steve Wozniak, Denis Ritchie o Richard Stallman, también se les llama “magos” o “gurús”, términos no del todo anodinos.

En los años 60 y 70, era una práctica frecuente que miembros de la comunidad, ingenieros e investigadores compartiesen los programas y los códigos fuente. Los programas como UNIX se intercambiaban sin plantearse siquiera la idea de derecho de autor. Después, las empresas en cuestión impusieron restricciones a la utilización de sus programas creando las primeras licencias. Bill Gates, que trabajó durante un tiempo en el MIT, también terminó negándose a compartir su trabajo de programador. Los programas se venden en lenguaje de ordenador, por separado del material informático, y los usuarios ya no tienen acceso al código fuente.

Es entonces cuando Richard Stallman, investigador del MIT, se convierte en leyenda<sup>2</sup> (la palabra no es muy exagerada, ya que actualmente tiene un verdadero estatus de estrella de rock). Para responder a estos fenómenos, en 1983 desarrolla un sistema operativo libre llamado GNU, por “GNU No es Unix”, y después crea en 1985 la *Free Software Foundation* (Fundación del Software Libre – FSF), una organización para la promoción y el desarrollo del software libre. Formaliza la definición de los programas en 1985 y luego crea la Licencia Pública General (GPL), primera licencia libre. Finalmente, para impedir la apropiación de los programas libres, difunde el concepto de “Copyleft” (juego de palabras por oposición a “copyright”, o también *copy left* por copia permitida o dejada (*left = granted*)) inspirado por Don Hopkins (programador infografista).

En 1991, Linus Torvalds inicia el núcleo Linux al mismo tiempo que la red Internet se populariza. De este modo vuelve a surgir el antiguo debate sobre la propiedad intelectual, siendo el reto el control del ciberespacio. Además, se forma un nuevo activismo izquierdista como reacción a las decepciones generadas por la posguerra fría. Los héroes de las antiguas luchas están cansados e incluso algunos comprometidos. Los desarrollos de la vanguardia en las artes encuentran una acogida favorable entre una burguesía a la que hasta ese momento los artistas experimentales debían provocar. Internet ofrece la posibilidad de una nueva utopía humanista y las tesis del anarco-comunismo o de los situacionistas retoman color. En 1996, John Perry Barlow, nacido en 1947 en Estados Unidos, poeta, ensayista, militante político y antiguo letrista del grupo *Grateful Dead*, firma su “Declaración de Independencia del Ciberespacio”, que comienza así: “Gobiernos del mundo industrial, cansados gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la mente. En nombre del futuro os pido, a vosotros los del

pasado, que nos dejéis en paz. No sois bienvenidos entre nosotros. No ejercéis ninguna soberanía sobre el lugar donde nos reunimos...”

## Internet como máquina de guerra

Las luchas por el software libre y la libre circulación de la información en Internet son coartadas para desestabilizar un sistema basado en la propiedad (dicho de otro modo, un sistema liberal). El derecho de autor sólo supone aquí la primera defensa simbólica de este sistema, y el debate puede así reavivar una oposición entre la derecha y la izquierda (o socialistas contra liberales) sensiblemente atenuada. Así, los actores de lo Libre recuerdan a Pierre-Joseph Proudhon por su rechazo del principio liberal de justificación de la propiedad por el trabajo, teorizado por John Locke (1632-1704). Para optimizar los ataques contra la propiedad intelectual, ahora puede resultar oportuno desacreditar a los artistas hasta entonces muy protegidos por unas consideraciones románticas. Numerosos defensores de lo Libre se dedicarán a esta tarea.

Se impone ahora cuestionar el paradigma del artista, según la lógica de la “destrucción creadora”<sup>3</sup>, tan querida para Joseph Schumpeter (economista que se ha vuelto a poner de moda por las circunstancias). Quizás esto resulte molesto, ya que muchos artistas han sido actores de los avances progresistas y humanistas de nuestras sociedades, pero la causa de lo Libre predomina ante todo. Se acabó, por tanto, la visión romántica de un artista creador ex nihilista, que ha dado paso a la apropiación de obras puestas en común, utilizadas como productos prefabricados en un espacio liberado de relaciones de tipo comercial. Esta idea ya fue expresada por los situacionistas a través de la economía del don o “Potlatch”.

Antoine Moreau, fundador de la licencia Arte Libre, en un ejercicio en el que se apropia de un texto de Eric Raymond (“Cómo convertirse en un hacker”) y lo adapta al principio de la actitud Copyleft, describe así a los “nuevos” artistas en “Cómo convertirse en un artista”:

Existe una comunidad, una cultura compartida de creadores experimentados y de expertos del arte, cuya historia se remonta décadas atrás a los tiempos de los primeros miniordenadores multiusuarios y los primeros experimentos del arte conceptual (la red conocida actualmente con el nombre de “arte contemporáneo”). Los miembros de esta cultura crearon la palabra “artista”. Son artistas que crearon el arte contemporáneo. Artistas

<sup>2</sup> Richard Matthew Stallman nace en Manhattan en 1953. Programador e indudablemente líder carismático del “Mundo libre”, aunque este movimiento sea heterogéneo y esté poco estructurado. Lawrence Lessig le considera un filósofo y en *El futuro de las ideas* le compara a Moisés (tiene aspecto de profeta o de hippie con la barba y el pelo largos). En *Cultura Libre*, Lessig dice haberse inspirado esencialmente en Stallman y la Free Software Foundation (creación de Stallman).

<sup>3</sup> La “destrucción creadora” es la teoría que explica la desaparición de sectores de actividades a favor de nuevas actividades económicas en las economías capitalistas. Este concepto resulta muy práctico para justificar una hipotética desaparición del artista mercenario, para ver nacer a un “nuevo artista”, adepto del “ready-made”, de “la apropiación” y del intercambio...

que han contribuido a que el sistema de explotación sea lo que es ahora. Son artistas que hacen posibles los coloquios y lo real.

Contra los antiguos artistas... existe otro grupo de personas que se autoproclaman "artistas", pero no lo son. Esa gente (principalmente adolescentes de sexo masculino) disfruta introduciéndose reiteradamente en las galerías de arte y vendiendo su trabajo. Los verdaderos artistas llaman a esta gente "artesanos" y no quieren nada con ellos. Los verdaderos artistas piensan que los artesanos son gente perezosa, irresponsable y no muy brillante.

Desgraciadamente, muchos periodistas se han dejado engañar y utilizan la palabra "artista" cuando deberían utilizar la palabra "artesano". Esto irrita sobremanera a los verdaderos artistas. La diferencia fundamental es la siguiente: los artistas construyen cosas, los artesanos las destruyen.

En efecto, si atacamos los fundamentos de la propiedad intelectual, no podemos quedarnos en la superficie. Así, el derecho de autor, precisamente el derecho de los artistas, autores, compositores e intérpretes, es víctima de los daños colaterales de una guerra por el software libre y la libre circulación de información en Internet. Mucho más tarde, cuando el movimiento se radicalizó creando una tribu heterogénea, vino la tentación de justificar el libre intercambio de todos los archivos en la red en nombre de la economía del don (el Potlatch de Richard Barbrook, teórico de lo Libre, inspirado por los situacionistas).

En los textos de los "pensadores de lo Libre", no se tiene consideración (incluso es siempre más bien lo contrario) por los artistas o los autores y aún menos por los artesanos del arte o los profesionales de las artes aplicadas. Estos sólo se interesan por el aspecto "amateur" de la práctica artística (a menudo al margen de una actividad profesional, preferentemente en la función pública, en beneficio de la reducción del tiempo de trabajo), relacionado con un ejercicio de testimonio de lo real. O, incluso, prevén la creación de una condición de artista "investigador" integrado en la función pública (idea ya evocada por Pierre-Joseph Proudhon).

## Las consecuencias en Francia

El neoizquierdismo americano no es exactamente el mismo que el francés. Lessig desconfía de los teóricos franceses y así lo expresa en *Cultura libre*. Les cito: "No quiero sumergirles en un argumento complejo, reforzado por referencias a oscuros teóricos franceses, por muy natural que eso se haya vuelto para la clase de bichos raros en la que nos hemos convertido..."

Lo Libre ha reinyectado sangre nueva en las venas del neoizquierdismo francés. Muchos actores o teóricos forman

**Gobiernos del mundo industrial,  
cansados gigantes de carne y acero,  
vengo del Ciberespacio, el nuevo  
hogar de la mente. En nombre del  
futuro os pido, a vosotros los del  
pasado, que nos dejéis en paz...  
("Declaración de Independencia del  
Ciberespacio")**

parte de la función pública. La mayoría son universitarios, investigadores, políticos, profesores (de Ciencias Políticas o Escuelas de Bellas Artes) que se reúnen en coloquios, organizan debates, crean webs dedicadas. Los colores políticos son variados y difuminados a imagen de movimientos alternativos o altermundistas. El "agit-prop" es la herramienta dialéctica utilizada por excelencia en esta esfera.

Para algunos que decididamente buscan una legitimidad, ya Léon Blum señalaría en su obra de 1919, "Para ser Socialista", la socialización de la producción de conocimientos. Esto anticiparía las críticas contemporáneas sobre la propiedad intelectual. De todos modos, la cuestión había sido abordada por Karl Marx con el "General Intellect" en sus manuscritos preparatorios al *Capital*, de 1857-1858.

## Conclusión...

En mayo de 1846, Karl Marx elige a Pierre-Joseph Proudhon como corresponsal francés de su red de "propaganda socialista". Proudhon, que es diez años mayor que él, acepta, pero le advierte del dogmatismo autoritario, el romanticismo revolucionario y el espíritu de exclusión... Tampoco debemos olvidar la ciudad solar creada por el fraile dominico y filósofo Tommaso Campanella (1568-1639). En su obra *La ciudad del Sol*, Campanella describe una república filosófica, una utopía presocialista donde todo se pone en común. Este es mucho más radical que Tomás Moro, creador del género (*Utopía*, 1516). Son magistrados que regulan una economía colectivista en la que no hay propiedad. También se practica el eugenismo... Esta ciudad ideal ha inspirado a personas o movimientos muy diferentes, como Friedrich Engels o el futurismo mussoliniano. Pero también las experiencias improbables del "Monte Veritas", el desarrollo de ciudades campanelianas en Estados Unidos o movimientos sectarios en todo el mundo. ☒

---

**Didier Altmeyer** (París, 1958). Artista plástico francés, con estudios de Bellas Artes, Sociología y Filosofía. Es Presidente de la ADAGP – Sociedad de Autores de Artes Gráficas y Plásticas de Francia.