

Libre diseminación y cultura de la remezcla de los objetos digitales frente a la industria cultural.

Germán Alejandro Miranda Díaz

gamd@unam.mx

Facultad de Estudios Superiores Iztacala,
Universidad Nacional Autónoma de México

Gunnar Eyal Wolf Iszaevich.

gwolf@iiec.unam.mx

Instituto de Investigaciones Económicas,
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen: Aprender, apropiarse, reelaborar a partir de nuestro contexto cotidiano constituyen un compartimento evolutivo de la psique humana, sobre él se ha construido la cultura y sus artefactos, sin embargo se observa como las nuevas prácticas de producción de objetos culturales basados en su libre circulación y su modificación, intrínsecamente potencializadas por las innovaciones tecnológicas crean un punto de tensión con las prácticas de la industria cultural, la propiedad intelectual, sus mecanismos de financiamiento y la criminalización de quien comparte; resaltando la necesidad de reelaborar los marcos legales para incluir los derechos de quien consume y se apropia de las obras.

Palabras Clave: Cultura de la remezcla, Creative Commons, Propiedad Intelectual, Derecho de autor, Industria Cultural

Introducción.

Compartir conocimiento, apropiarse de las ideas, adaptarlas y compartirlas es una actividad intrínsecamente humana en la que la industria cultural le va poniendo límites a partir de la noción de la propiedad intelectual.

En este contexto la Internet cambió profundamente nuestro arreglos sociales, creando ambientes inéditos que integran todo lo existente y permitió que las utopías sociales, económicas y psicológicas emergieran como movimientos emancipatorios, inicialmente marginales y difíciles de predecir hasta hacerse visibles en formas creativas, creando puntos de referencias que atestiguan nuevas formas de producción y colaboración (Engeström, 2010).

Uno de estos fenómenos emancipatorios que cambió la producción de objetos culturales es el movimiento de Software Libre que bajo la implementación de un novedoso contrato social permitió la creación y mantenimiento de una fuente común de conocimiento en que el motor es la economía del don; estos contratos tienen su origen cuando sus artífices (llamados a sí mismos hackers) crearon recursos que benefician al colectivo mientras simultáneamente se evita que se ponga u alto a la circulación tecnológica, con el tiempo estas prácticas se fueron consolidando en movimientos, contratos legales y derivándose en la producción de objetos culturales en otras áreas disciplinares, como el caso de la Wikipedia, la propuesta de los licenciamientos Creative Commons o el fenómeno del acceso abierto en las revistas científicas; todos estos movimientos tienen en común que se usa el sistema legal existente para reconocer los derechos del consumidor mientras se garantiza la libre circulación y en algunos casos derivación del objeto.

Estas utopías han creado una economía híbrida (Lessig, 2008) que utiliza la economía del don y los canales electrónicos disponibles para crear valor con fines comerciales, académicos o culturales promoviendo la circulación de la obra y en algunos casos la remezcla (*remix*). Este último punto es fundamental para entender el fenómeno emergente de las multitudes inteligentes que usan los medios y herramientas a su disposición y las moldean

a su estilo para comunicarse, compartir y derivar los objetos; en estos casos el autor y la industria cultural ponen a disposición un producto que puede ser diseminado y modificado libre por sus “usuarios”.

Desarrollo.

El estudio de la cultura se ha centrado tradicionalmente en tres enfoques:

Como primera acepción encontramos la de la acumulación de conocimiento y refinamiento del mismo y que comúnmente encontramos exaltada en el gusto por las bellas artes y humanidades y que busca como fin cultivar la mente, considerándose esto el fenómeno distintivo del ser humano en lo individual. Este posicionamiento es expuesto y defendido en reiteradas ocasiones por grandes personajes como Kant (2003) en su tratado de pedagogía o por Comenius (2013) en su *Didáctica magna*.

Posteriormente emergerá un segundo concepto de la cultura como la acumulación del saber colectivo, del grupo; de esta forma el conocimiento pasa de ser una propiedad individual a ser un patrimonio del común, aquí es donde emergen las argumentaciones de Rousseau (2001) en su *discurso sobre el origen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres* que enfatiza que todo propiedad privada se basa en el despojo sobre la propiedad común

Por último encontramos el concepto de cultura resultado de los procesos de identidad y construcción conjunta (Zaid, 2007) que lucha por mantenerse diferenciado del entorno mientras se adapta y cambia para mantenerse cohesionado y en equilibrio, en cierta medida se trata de una noción de cultura que se comporta como los sistemas biológicos descritos por Maturana y Varela (1990).

Recogiendo esta tercera concepción de la identidad cultural, la UNESCO (1982) en el marco de la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales declara que “la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y material es, intelectuales y afectivos que

caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (pág. 1).

La definición de la UNESCO se inserta en la tradición antropológica de considerar a los arreglos culturales como conjuntos únicos y no comparables con el resto, resultado de las interacciones de sus individuos en el que existe una relación dialéctica indivisible entre el individuo y la actividad del grupo.

Desde óptica complementaria de la psicología cultural se sabe que el individuo es un agente activo en su propio desarrollo, pero que se ve limitado y al mismo tiempo potenciado por las estructuras que emergen por la actividad humana (Cole, 1999), toda acción del individuo se encuentra mediada por artefactos por los que se transmite la acción social, cultural e historia del grupo (Daniels, 2003).

Desde lo psicológico no hay una línea de división entre la psique humana y el arreglo cultural, en opinión de Cole (1999) somos un cuerda que se compone de hilos que se entrelazan; somos el resultado de la interacción nuestra capacidad de aprender frente a los obsequios del grupo que nos brinda un ambiente lleno de tecnología cultural en el que habitamos.

Observar, apropiarse, reproducir, reelaborar y diseminar ideas son actividades humanas para las que hemos evolucionado, por lo que compartir el conocimiento, y apropiarse de él, resulta inherente a la naturaleza humana.

Para ello, cada grupo, ha desarrollado artefactos culturales que soportan la interacción, la potencializan y que decantan el conocimiento humano, para demostrar este punto presentamos tres ejemplos que lo ilustran:

El surgimiento del movimiento ideológico del software libre marca como hito fundacional el anuncio inicial del proyecto GNU por Richard Stallman en septiembre de 1983 y, un año y medio más tarde lo formaliza en el *Manifiesto GNU* (Stallman, 1983 y 1985). Este punto representa el inicio de una las

utopías digitales que transformaran el arreglo social y económico y que desembocarán en la diseminación cultura de la remezcla y cultura libre.

En contraste el Proyecto Gutenberg (Hart, 1992), fundado en 1971 con el objetivo de digitalizar todo el contenido literario de la historia de la humanidad en dominio público tardó 20 años en llegar a los 16 libros capturados (ThinkEPI 2008, Lebert 2015). En 1991, con la aparición de Internet, comenzó a registrar un crecimiento exponencial, duplicando su velocidad de captura mes con mes, para llegar a los 1000 libros en 1997. Al día de hoy ofrece casi 50,000 libros para su descarga.

Presentamos como tercer ejemplo a la Wikipedia, un proyecto de colaboración colectiva que representa la noción de cultura como acumulación del saber colectivo. Wikipedia nació en 2001 teniendo como antecedente (Sanger 2005), tras el fracaso de *Nupedia*. La principal diferencia fue el modelo de producción de contenido: Nupedia proponía un modelo tradicional, basado en un sistema de revisión entre pares, en tanto que Wikipedia apostó por el conocimiento *de las masas*, permitiendo a cualquiera participar en el desarrollo del contenido.

En los tres casos la mediación tecnológica fue fundamental para el libre intercambio y facilitación de la colaboración de gente interesada en desarrollarlos. A este efecto hace referencia directa la Ley de Metcalfe: El valor de una red sigue el cuadrado de su número de participantes (Metcalfe 2013).

En los tres ejemplos presentados enfatizan el desarrollo colaborativo del conocimiento, su libre circulación, apropiación y remezcla. Estos fenómenos no se pueden entender sin la existencia de los nuevos artefactos culturales, que enfatizan la comunicación, la división de labores abaratado el proceso de producción y diseminación.

Copyleft: Protegiendo la libre diseminación

El intercambio de objetos culturales se realiza hoy en día dentro de un marco normativo establecido hace siglos, pero los mecanismos para llevarlo a cabo han cambiado mayormente. De los marcos jurídicos que gobiernan distintas

áreas de la propiedad intelectual, la tensión se evidencia particularmente en el derecho de autor y las patentes. En el presente texto nos enfocaremos en las prácticas culturales concernientes al derecho de autor.

Los diversos proyectos de desarrollo de obras culturales libres han buscado un mecanismo que les permita no únicamente asegurar la legalidad de su trabajo, sino que mantener a toda *obra derivada* fiel a la intención original de sus autores. Toda obra creativa cae dentro del marco regulatorio conocido como *derecho de autor* en los países de tradición legal romana (o como *copyright*, derecho de copia, en los países de tradición anglosajona). Este consiste en un monopolio legal otorgado al creador de determinada obra para controlar de forma exclusiva la diseminación de su producción.

El proyecto GNU y la Fundación de Software Libre lograron hitos técnicos de suma importancia, pero su mayor contribución es legal: La Licencia Pública General de GNU (GPL), y el concepto de licenciamiento *Copyleft*: Una licencia que permite todo uso, derivación, inclusión y copia del bien protegido, siempre y cuando toda obra derivada siga ese mismo esquema de licenciamiento (de Laat, 2005).

En contraste, la protección que ofrece el derecho de autor no ajusta a las muchas obras colectivas y sus derivaciones que han aparecido gracias al alcance de Internet. El derecho de autor está construido alrededor de la figura central del autor original; cuando una obra es el resultado de sucesivas adiciones menores por parte de una gran cantidad de individuos, algunos de ellos no identificables (como sería el caso de Wikipedia), se puede como máximo asumir que todos ellos realizaron su contribución de acuerdo con la licencia general del proyecto.

El sistema operativo Linux, desarrollado colectivamente por ya miles de programadores en todo el mundo a lo largo de los últimos 25 años, estuvo en el centro de la controversia hacia el 2007, tras la publicación de la Licencia Pública General (GPL) versión 3 (Free Software Foundation, 2007). Hubo una fuerte discusión y presión por parte de varios actores de la comunidad de

software libre para que Linux cambiara su licenciamiento de la versión 2 a la nueva versión sin el consenso de *cada uno de los autores*, en tanto que no era ya factible establecer contacto con cada uno de ellos para solicitar formalmente su autorización (Bhartiya 2007).

Otro caso a revisar es la práctica cada vez más común de la *remezcla*, la integración de diversos contenidos de diversas fuentes en una obra derivada. La creación artística, cultural y científica necesariamente parten de obras preexistentes; ninguna obra es una creación absolutamente original ni aparece del *genio creativo* exclusivamente (Pagola, 2011).

La industria cultural

Para ilustrar este último punto basta ver cualquier creación cultural, para reconocer alguna de sus influencias. Pagola (2011) habla del *copyleft avant la lettre*, presentando el debate con una simple pregunta “¿Cómo explicar el *copyleft*, cuando la mayoría cree que es el modo “natural” de circulación de la cultura?” (pág. 56-61). Abunda acerca del *doble estándar* ante el cual se enfrenta un creador de contenido cultural: Las mismas herramientas que lo pueden dar a conocer y pueden hacer circular sus creaciones son las que las restringen y protegen de “uso indebido”.

Todo autor busca dar la máxima difusión a sus obras, pero los usos del mercado cultural marcan que para obtener compensación económica por su trabajo, debe *licenciarlo* de forma exclusiva y por una contraprestación única (o un porcentaje mínimo) a una casa editora... Que, claro está, no estará dispuesta a permitir su libre circulación, apropiación y derivación.

El esquema legal del derecho de autor, junto con las construcciones sociales que lo rodean, está claramente orientado y definido por las necesidades de la industria cultural. Esto es, los grupos empresariales que buscan obtener un provecho económico a modo de pago por la cultura.

En el caso de las grabaciones musicales, la titularidad de los derechos patrimoniales de la generalidad de los autores no está, a fin de cuentas, en sus

manos, sino que han sido adquiridas por empresas como EMI, Sony Music y en un ámbito local, como Fonovisa y Orfeón.

Autores e intérpretes de música en vivo no la tienen más sencilla. En cada país, las llamadas *sociedades autorales de gestión* tienen la misión y potestad de vigilar el cumplimiento del pago de licenciamiento por uso de obras propiedad de sus agremiados. Pero dado su alcance derivado de la cercanía que mantienen con los sellos grabadores, sociedades como SGAE (España), SADAIC (Argentina) o AMPROFON (México) se han ido tornando en verdaderas mafias, “protegiendo” con cánones forzosos incluso a sus no-agremiados — Que nunca verán lo que dichas sociedades cobran a su nombre.

La remezcla de la cultura

Los usos antes descritos responden a la realidad de cuando dichas empresas y sociedades fueron creadas. En general, entre las décadas de 1930 y 1960. La comunicación por Internet ha hecho mucho más que facilitar la distribución (distribución ilegal, o *piratería*, agregarían las sociedades de gestión en un énfasis de criminalización del usuario), introdujo cambios fundamentales e irreversibles en la creación y apropiación de la cultura.

Para ejemplificar esto, basta entrar a cualquier sitio que aloje material multimedia generado por el usuario, como *YouTube*. Si bien los términos de servicio de *YouTube* prohíben abiertamente el uso de cualquier material protegido por derechos de autor, en la práctica les resulta difícil implementar esta restricción. Si bien a lo largo de sus años de funcionamiento ha habido varios intentos por controlar el uso de material sin autorización (Noroeste 2009), basta abrir su página raíz para encontrar videos que emplean elementos *indebidos* desde la normativa legal, pero completamente esperado desde la filogenia y ontogenia humana, en la que es mecanismo común observar, apropiarse, reproducir, reelaborar y diseminar ideas de nuestro entorno.

La remezcla va mucho más allá de *hacer un video* con la canción de moda: Es una práctica cultural compleja e intrínseca a la naturaleza humana. Como

decíamos párrafos arriba va emergiendo una economía híbrida (Lessig, 2008) que descansa sobre la economía del don y la distribución electrónico para crear valor comerciales, académicos o culturales promoviendo la circulación de la obra y la remezcla. En este contexto surge la propuesta de los licenciamientos *Creative Commons* (Bienes Comunes Creativos) que buscan simplificar el proceso legal, a partir de una iconografía que enfatiza cuáles son los permisos a los que es acreedor el usuario.

No en vano el concepto de la remezcla ha sido tomado como bandera definitoria de encuentros culturales (Zemos98, 2008); nos es la naturaleza de Internet la que lleva al renacimiento de las remezclas como espacio de creación cultural (Estalella, 2005), es la naturaleza humana la que permitió apropiarse de un canal abierto para diseminar, modificar y compartir.

Conclusiones

Crear y compartir cultura es, como se expuso, una de las características fundamentales que nos define como humanos; estamos presenciando una revolución que enfatiza la forma en cómo hemos creado conocimiento como especie, en la que se van alterando las dinámicas culturales que tienen como fundamento crear monopolios artificiales para incentivar la producción de objetos culturales.

El advenimiento de una red digital de ámbito planetario plantea una realidad en la que la diseminación es el eje que le da movimiento, el reto al que nos enfrentamos será si la industria cultural opta por endurecer las penas por las copias ilegales y los mecanismos de control de las copias digitales o bien opta por adaptarse a la nuevas circunstancias y busca nuevos mecanismos de comercialización sobre la cultura del don y la remezcla.

Lo que queda claro es que la política de criminalización de la copia y la obra derivada, que se construye a la noción de la propiedad intelectual, muestra signos de agotamiento ante un movimiento global en el que los individuos se

van emancipado de la tutela de una industria cultural que va cometiendo abusos orwellianos como la vigilancia masiva y la manipulación de la información.

En paralelo a estos abusos los colectivos digitales van construyendo *hacks* legales y alternativas tecnológicas para mantener cierto estándar de neutralidad y libertad en la Internet

Referencias.

Bhartiya, S. (2007). Linus Torvalds: I Have Never Really Talked To Microsoft! EFYTimes, agosto de 2007.

Cole, M. (1999). Psicología cultural: Una disciplina del pasado y del futuro. Madrid: Morata.

Comenius, I. A. (2013). *Didáctica magna*. KKIEN Publ. Int.

Daniels, H. (2003). Vygotsky y la Pedagogía. Barcelona: Paidós.

de Laat, P. B. (2005). Copyright or copyleft?: An analysis of property regimes for software development. Research Policy, vol. 34 núm. 10, pág. 1511-1532.

Engeström, Y. (2010). The Future of Activity Theory: A Rough Draft. In A. Sannino, H.

Estalella, A. (2005). De la cultura de la remezcla a la creatividad colectiva, en "Creación e inteligencia colectiva". pág. 111-114.

Free Software Foundation. (2007). GNU General Public License version 3. Consultado en: <https://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Hart, M. (1992). The history and philosophy of Project Gutenberg. Consultado en: https://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg:The_History_and_Philosophy_of_Project_Gutenberg_by_Michael_Hart

Kant, I. (2003). *Pedagogía* (Vol. 85). Ediciones Akal.

Lawrence, L. (2008). Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy.

Lebert, M. (2015). El proyecto Gutenberg, un proyecto visionario. Consultado en: <https://marielebert.wordpress.com/2015/06/23/proyectogutenberg/>

Maturana, H. R. y Varela, F. (1990). El árbol del conocimiento. Madrid: Debate.

Metcalfe, B. (2013). Metcalfe's law after 40 years of ethernet. IEEE Computer, vol. 46 núm. 12, pág. 26-31.

Noroeste. (2009). YouTube se queda mudo; quitan audio de videos con copyright, Consultado en: <http://www.noroeste.com.mx/publicaciones.php?id=441761>

Pagola, L. (2011). Esquemas permisivos de licenciamiento en la creación artística. En "Construcción Colaborativa del Conocimiento". pág. 47-80.

Rostama, G. (2015). Cultura de la remezcla (remix) y creatividad amateur: el dilema del derecho de autor, OMPI Revista, vol. 2015 núm 3, pág. 22-25.

Rousseau, J. J. (2001). *Discurso sobre el origen de la desigualdad*. Gernika.

Sanger, L. (2005). The early history of Nupedia and Wikipedia: A memoir. "Open Sources 2.0: The continuing evolution", capítulo 20, pág. 307-338.

Stallman, R. (1983). Anuncio inicial, proyecto GNU. Consultado en:
<https://www.gnu.org/gnu/initial-announcement.es.html>

Stallman, R. (1985). El manifiesto de GNU. Consultado en:
<https://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html>

ThinkEPI. (2008). Anuario ThinkEPI: Análisis de tendencias en información y comunicación. volumen 2 (págs. 221-228). Consultado en:
<http://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/issue/view/1888>

UNESCO. (1982). Declaración de México sobre las Políticas Culturales. Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales (MONDIACULT), México.

Zemos98. (2008). Código fuente: La remezcla. Memoria del Encuentro Regreso al Futuro. Consultado en:
http://zemos98.org/IMG/pdf_codigo_fuente-la_remezcla.pdf