



De consumidores a creadores: Propiedad Intelectual, digitalización y nuevas formas de producción de conocimiento

From consumers to creators: Intellectual Property, digitalization and new forms of knowledge production

Dos consumidores aos criadores: Propriedade Intelectual, digitalização e novas formas de produção de conhecimento

Rodolfo Armando Castiblanco Carrasco

Rodolfo Armando
Castiblanco Carrasco¹

¹ Docente, Universidad Santo Tomás; Doctor en Antropología, Universidad de los Andes; correo electrónico: arcasca@yahoo.es y rodulfocastiblanco@ustadistancia.edu.co

Fecha de recepción: 08 de junio de 2018/ Fecha de aprobación: 26 de septiembre de 2018

Resumen

La relación entre industrias culturales y el mundo digital ha modificado el rol del consumidor, quien deja de ser un agente pasivo y se convierte en un creador en potencia. Estas dinámicas entran en fricción con la Propiedad Intelectual. El presente artículo muestra cómo la cultura libre potencia nuevos marcos de entendimiento y diseña licencias alternativas como Creative Commons. Así, se convoca un papel activo de la educación, que debe crear nuevas economías de educación y cultura, a partir de plataformas democratizadoras de producción y circulación de conocimiento.

Palabras clave: Industrias culturales, Propiedad Intelectual, cultura libre, licencias alternativas, Creative Commons.

Abstract

The relationship between cultural industries and digital world has modified the role of consumer, who stops being a passive agent and becomes a creator in power. These dynamics enter into friction with Intellectual Property. This article shows how the free culture empower new frames of understanding and design licenses Alternatives such as Creative Commons. Thus, there is a call for an active role of education, which must create new economies of education and culture, from democratizing platforms of production and circulation of knowledge.

Keywords: Cultural industries, Intellectual Property, free culture, licenses, Alternatives, Creative Commons.

Resumo

A relação entre as indústrias culturais e o mundo digital modificou o papel de consumidor, que deixa de ser um agente passivo e se torna um criador em poder. Essas dinâmicas entram atrito com a Propriedade Intelectual. Este artigo mostra como o poder livre cultura novos quadros de compreensão e licenças de design Alternativas como a Creative Commons. Assim, um papel ativo de educação, que deve criar novas economias da educação e da cultura, para de democratizar plataformas produção e circulação de conhecimento.

Palavras-chave: Indústrias culturais, Propriedade Intelectual, cultura livre, licenças Alternativas, Creative Commons.

El entorno digitalizado ha supuesto una dinámica de creación a gran escala para las industrias culturales y creativas, ello ha llevado a que los otrora consumidores pasivos intervengan en los bienes producto de la industrialización digitalizada. Se pasa entonces de una noción de consumidor a otra de creador, en la que gracias a los formatos digitales, las personas pueden distribuir, modificar, mezclar e incluso dar luz a creaciones derivadas, desde una óptica colaborativa que también amplía la noción de autoría.

Un ejemplo de este movimiento es Wikipedia, la más amplia enciclopedia libre y poliglota creada por la humanidad, en la que los usuarios pueden ser los mismos creadores y editores. Una creación como esta no hubiese podido ver la luz en 2001 de no ser por el entorno digitalizado que le permitió a Wales y Sanger dar rienda este proyecto colaborativo de gran escala. Sin embargo, ese trabajo, y lo seguirá siendo en la medida en que nunca estará finalizado, ha contado con no pocos detractores que le acusan de faltas que van, desde la violación a la ley de propiedad intelectual, hasta la tergiversación y poco nivel de exactitud de la “verdad científica”, pasando por la parcialidad sistémica y la posibilidad verificable de ser intervenida por una suerte de vandalismo digital. La organización Wikimedia ha respondido a todos esos cuestionamientos argumentando que Wikipedia se centra en un ejercicio democrático y no elitista respecto a la producción de conocimiento.

Wikipedia es un ejemplo de las industrias culturales y creativas que interpelan la noción de consumidor y convierten al usuario en creador. Ese proceso no deja de ser polémico para una industria cultural tradicional que veía en el consumidor un agente pasivo más enfocado al gasto que a la creación. Las reglamentaciones de Propiedad Intelectual constituyen una gran fricción entre una industria cultural tradicional y otra más avocada a la libertad de acceso y dominio sobre la información.

A continuación se planteará una ruta conceptual para tratar de entender este intrincado asunto de la Propiedad Intelectual en su relación con la digitalización, para pasar a un terreno más empírico y, si se quiere, etnográfico, en el que los nuevos consumidores-creadores interpelan las nociones más básicas de Propiedad Intelectual, creando plataformas colaborativas para acceder e incluso modificar bienes desde una perspectiva basada en la Cultura Libre, entendida como movimiento que aboga por la libertad de acceso y creación sobre el conocimiento y la cultura producto del ingenio humano (Benkler, 2015; Lessig, 2004a, 2009).

Las licencias alternativas y las Licenciatones serán el insumo empírico de los argumentos que se presentarán y, en última instancia, convoca un reto para la escuela que, de acuerdo a las

nuevas lógicas de producción de conocimiento, se verá abocada a potenciar un estudiante creador y con la misión de aportar a plataformas colaborativas y democratizadoras de producción; dicho de otro modo, educar debe ser visto más como un proceso de creación que como una vía de consumo.

Sobre la Propiedad Intelectual y sus tensiones

Los marcos conceptuales con los que se ha abordado el asunto de la propiedad y la propiedad intelectual han involucrado visiones centradas en los objetos (fetichistas), o centradas en los derechos que emergen de esas relaciones (Hann, 2007; Jaramillo, 2013). El problema es que al centrarse en los objetos pierden de vista la agencia de los sujetos, y al centrarse en los derechos hacen énfasis en asuntos administrativos y parten de una visión desde arriba. En el presente escrito se busca sobrepasar las dos visiones para dirigirse a un análisis “relacional de la propiedad” (Jaramillo, 2013), en el que los consumidores son agentes activos.

La propiedad intelectual puede ser entendida como una forma de cosificar la cultura en términos legales², para hacerla objeto de mercado y consumo. El concepto reviste de importancia para la ciencia social y la educación, pues se trata de una mercantilización de bienes culturales que se insertan dentro de las leyes de oferta y demanda, gracias a la creación de aparatos legales que declaran y protegen esos bienes encasillándolos dentro del concepto de *copyright*. En ese contexto, se licencian saberes, objetos y prácticas. Tal fenómeno destaca las disputas en las que se ve envuelta la noción de propiedad intelectual, entendida desde una premisa legal, cuando pasa del universo pre configurado de lo legal a un plano relacional más amplio, donde la agencia de los sujetos y de los artefactos interpela las nociones más básicas.

La noción de propiedad intelectual es solicitada cuando es atravesada por relaciones en las que los bienes o mercancías son apropiados. Esa situación es observable en lo digital. De cierta forma, la “cultura cosificada legalmente” en términos de propiedad intelectual se escapa al modelo del *copyright* (o por lo menos lo pretende con o sin éxito), a través de la activación de relaciones en las que se crean diferencias (Strathern, 1999), como las que se

² Las legislaciones de propiedad intelectual se enuncian en primera instancia a través de tratados internacionales (Desición Andina, 1993; Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), 1996), que se articulan en leyes locales; eso hace que las legislaciones de propiedad intelectual en países como Colombia sean ratificación de esos acuerdos internacionales (Congreso de la República de Colombia., 1982, 1987, 1989, 1996, 2000b y otros).

dan en las múltiples conexiones de Internet, donde la propiedad intelectual es sacada de lo estático.

Las legislaciones de propiedad intelectual emergen entonces como abstracciones legales y constructos económicos algo ajenos a las personas y artefactos que modifican su sentido, articulando tensiones políticas y económicas (Geismar, 2005). Tales tensiones son visibilizadas constantemente en el terreno de la cultura libre (Lessig, 2005), que hace énfasis en el compartir como acción situada en contravía a los modelos de intercambio relativos a la propiedad intelectual. Desde la cultura libre se critica entonces el que los monopolios de propiedad intelectual recurran incluso al poder del Estado para anteponer el lucro privado sobre el interés público (Coombe, 1998). La apuesta política que allí se plantea se sustenta en que las personas son libres de poner en circulación y apropiarse de unos bienes.

La naturaleza computacional de los bienes digitales les permite ser intercambiados, copiados y modificados; las tres acciones tienen implícito un proceso de apropiación que es lo que provoca una nueva manera de relacionarse con los bienes sobre los cuales reposan prohibiciones de propiedad intelectual. En Internet éstos transitan en una amplia red de conexiones, siendo apropiados por los sujetos. La propiedad intelectual entonces deja de ser un enunciado a aplicar y es atravesada por actos y procesos de posesión que exceden las relaciones de propiedad y muestran que los consumidores no son agentes pasivos (Busse y Strang, 2011; Coombe y Herman, 2012). De esa forma, la disputa que se busca plantear se hace compleja, pues además de las relaciones que permiten el tránsito y la apropiación de bienes, también emerge una apuesta política, donde, como se verá, los consumidores dejan de serlo para convertirse en creadores.

La propiedad intelectual entonces es una creación social compleja, en la cual una persona, grupos de personas u organizaciones, hace una declaración sobre un bien o bienes producto del intelecto humano³. Es una categoría inmersa en disputas que implica procesos sociales amplios. Por ejemplo, jurídicamente, tanto a escala global como local se crean reglas cuyo objetivo es proteger los derechos de los propietarios de este tipo de bienes; así mismo, la propiedad intelectual también se inscribe en un proceso de creación histórica y cultural que no está determinado por el surgimiento de una legislación, de hecho esta noción transita en el plano empírico de lo social, siendo apropiada y configurada de manera particular en diferentes contextos (Busse y Strang, 2011; Coombe, 1998; Coombe y Herman, 2012; Hann, 2007).

³ Esta definición se construye a partir de la óptica de Busse y Strang (2011) y de lo definido oficialmente por la OMPI.

Las disputas por la propiedad intelectual determinan discursos y narrativas que circulan en lo público, dinamizando formas de agencia sobre la vida diaria, lo político y lo económico.

Abordar las pugnas que se dan frente a la propiedad intelectual, en el terreno de los bienes digitales y desde la óptica del sur global, destaca un complejo proceso de importación y exportación de derroteros legales. Es decir, una mirada global del fenómeno permite analizar cómo la legislación se traspone del norte al sur y del centro a la periferia. En el caso colombiano, la legislación de propiedad intelectual es creada como adscripción a tratados internacionales (Congreso de la República de Colombia, 1987, 1996, 2000) e incluso emerge a la manera de medidas contingentes para dar aplicabilidad a tratados de libre comercio suscritos con otras naciones (Congreso de la República de Colombia, 2012; Presidencia de la República, 2012).

El Tratado de Libre Comercio entre EE.UU. y Colombia es un ejemplo de la trasposición. Después de su aprobación final en USA, en Colombia se sancionó la Ley 1520 de 2012, que buscó dar aplicabilidad al tratado. Si bien, ésta fue posteriormente declarada como inexecutable por la Corte Constitucional, mediante la Sentencia C-011 de 2013; el TLC plantea y promueve un marco específico de acción de las leyes de propiedad intelectual en Colombia. Aunque, el presente texto no está dedicado al análisis de legislaciones, pues, como se ha manifestado se opta por un abordaje relacional de la propiedad intelectual, es importante esbozar que la noción se replica en un plano hegemónico del norte hacia el sur; de hecho, una de las características de las leyes de propiedad en la actualidad es que son producto de tratados comerciales y no de acuerdos multilaterales, como lo era todo el marco creado por la OMPI.

Digitalización: interpelación y fricción

El carácter digital de los bienes que transitan en Internet es un elemento clave de las disputas con las legislaciones de propiedad intelectual. El almacenamiento de información en medios digitales supuso la posibilidad de que ésta circulara con mayor facilidad en comparación de los medios analógicos; la digitalización, entonces, es una condición técnica que favorece el acceso a los bienes. De allí surgen filosofías contemporáneas respecto a lo digital como la cultura libre (Lessig, 2005), el software libre (Stallman, 2004), y el Copyleft o el Open Source (Raymond, 2000a, 2000b), que plantean el libre acceso a bienes digitales como una práctica de desarrollo y una reivindicación política.

El formato digital hace referencia a la información que es manipulada bajo mecanismos computacionales, de esa forma

se habla de archivos de audio, imagen, documentos, programas informáticos o videos, es decir, de una enorme cantidad y variedad de información que se puede copiar, compartir y hasta modificar a través de un computador. La información entonces circula en un marco amplio de relaciones por medio de discos compactos, memorias USB e Internet.

Lo análogo es una expresión para designar la contraparte de lo digital, aunque es difícil establecer una frontera clara entre lo que es análogo y lo que es digital, pareciera que lo primero corresponde a la información cuyo referente no es la manipulabilidad de lo computacional. Desde esa perspectiva, lo análogo sería un libro y lo digital un archivo en formato PDF. Lo interesante será ver que lo análogo se puede convertir en digital si se lleva a cabo un proceso de digitalización, en el caso de un libro éste se puede escanear. Así, la digitalización actúa como un proceso de conversión.

Al explorar el marco de relaciones en el que está inmersa la digitalización, se da cuenta de un proceso que penetra lo social y que no únicamente hace referencia a una conversión técnica; dicho de otro modo, la digitalización tiene un carácter social al referirse a unos bienes o mercancías que están en tránsito a diferentes escalas. Digitalizar bienes desde la perspectiva de este trabajo no implica solo la maniobra de convertir lo análogo a digital, es un proceso que varía y se repite sobre un mismo bien a medida que éste transita en una red de relaciones. Es decir, la digitalización es una pragmática de manipulación constante que permite a las mercancías mutar, escabullirse, copiarse, cortarse, editarse. Todo ello para en última instancia convertirse en artefactos que transitan y son disputados por usuarios.

Los bienes digitales son inmateriales, a diferencia de un disco, un libro o una fotografía, son visualizados o escuchados desde artefactos computacionales; esa naturaleza inmaterial y mediada por artefactos posibilita su circulación. Lo digital, de ese modo, ha posibilitado acceso y circulación de información sin precedentes en la historia humana. El manejo de la herramienta computacional por parte de los usuarios hace que se apropien de los bienes digitales, generando nuevas relaciones de propiedad (Busse y Strang, 2011) que refutan la propiedad intelectual, que es el marco legal aplicado escala global para los bienes digitales.

Los bienes digitales son vistos como formas de propiedad intelectual porque se refieren a la digitalización de obras que tradicionalmente han sido vistas como construcciones del ingenio humano. Entonces, lo digital es un nuevo formato de contenidos que, gracias a sus posibilidades, ha provocado grandes contratiempos a las leyes de propiedad intelectual. La cultura libre visibiliza la disputa entre esos derroteros legales y lo digital,

de hecho, asuntos como la construcción de software libre han mostrado cierta inoperancia de la ley respecto al desarrollo colaborativo de los sistemas informáticos.

Licencias alternativas: de consumidores a creadores

El derecho de autor estipula, según la OMPI, que: “El titular de los derechos goza del derecho patrimonial a autorizar o impedir determinados usos de la obra o, en algunos casos, a recibir una remuneración por el uso de la obra” (Rogel, 2002). La forma que el autor tiene para permitir el uso de sus creaciones es a través de un contrato de licencia de autor, con este mecanismo el licenciante, es decir, quien suscribe el contrato con el dueño de la obra, accede al derecho de explotarla.

Una licencia de bienes digitales, entonces, tiene el efecto de dar acceso y proteger las obras desde una enunciación inmaterial; bajo esa perspectiva, crea valor y estructuras de poder, transitando a partir de unas nociones particulares respecto a la propiedad y los derechos; en ese punto la licencia, al ser el artefacto que determina la circulación, tiene un carácter hegemónico. Sin embargo, también puede tener un carácter contra hegemónico (Santos y Rodríguez, 2007) que, en este trabajo, se vincula a la creación de licencias alternativas.

Para crear las licencias alternativas la cultura libre parte de un diálogo entre el ideal de acceso abierto y la legislación de propiedad intelectual, a partir del cual se crea de un tipo especial de licencias que operan a partir de la legislación de propiedad intelectual y al mismo tiempo logran ser artefactos de generación de libre acceso. Por tanto, las licencias alternativas hacen referencia a un entramado de prácticas colaborativas y estrategias legales que, en lugar de oponerse al *copyright*, lo usan de tal manera que aprovechan sus efectos para potenciar el acceso libre al conocimiento, es decir, son alternativas por cuanto generan otros posibles marcos de referencia diferentes a la noción monopolizadora y hegemónica del *copyright* tradicional.

Copyleft, GPL-GNU, Creative Commons o Copyfarleft son conceptos asociados a las licencias alternativas; el primero corresponde a una práctica fundante del movimiento de Software Libre, consistente en usar el *copyright* para permitir el acceso a la obra y su futura distribución en los mismos términos de acceso, el mecanismo consiste en sustituir el “Todos los derechos reservados” del *copyright* tradicional, por un “algunos derechos reservados”. El Copyleft plantea a una escala de aplicación amplia la implementación de lo que Richard Stallman concibió como las cuatro libertades del Software Libre: libertad de usar, estudiar,

distribuir y mejorar, con la única restricción de mantener las obras o el software derivado con las mismas libertades.

GPL-GNU es la licencia pública general creada por Stallman (2004) como artilugio legal para hacer viable el Copyleft, garantizando el ejercicio de las cuatro libertades ya mencionadas. La licencia evita categóricamente la apropiación por parte de terceros interesados en que las creaciones dejen de ser abiertas. Creative Commons (Lessig, 2004b, 2005, 2009) es un set de licencias inspiradas en el Copyleft, que llevan a un plano más metódico el asunto de “algunos derechos reservados”, pues el autor puede elegir las libertades que quiere otorgar sobre su obra en una variedad de seis licencias diferentes. Creative Commons dio origen en 2001 a una organización internacional encabezada por el abogado e intelectual estadounidense de la Cultura Libre Lawrence Lessig.

El Copyfarleft es una licencia creada a partir del manifiesto Tele comunista de Kleiner (2015), quien afirmó que las licencias alternativas tradicionales han derivado en la apropiación de bienes por parte de monopolios como los medios de comunicación, los cuales acceden a las producciones abiertas y las usan derivando ese uso en un lucro. A partir de esa crítica, emerge el Copyfarleft, que establece la libertad de acceso y de uso entre actores que trabajen desde la producción entre iguales (Kleiner, 2007, 2015) y no estén asociados con grandes monopolios. La forma legal de hacer viable tal presupuesto es mediante lo que hoy se conoce como “Licencia de producción entre iguales”. Sin embargo, la postura de Kleiner aún es polémica dentro de la cultura libre, pues genera limitaciones de acceso, desvirtuando de cierta forma el ideal de lo abierto.

Rastrear la licencia alternativa implica conectarse con un amplio set de espacios y actuaciones, en las cuales aparece difusa pero siempre presente, porque, a fin de cuentas, es un vehículo en el que viaja la idea de acceso abierto. De hecho, ésta vehiculiza a tal nivel que, en ocasiones, se asemeja más a un elemento propagandístico de la cultura libre. En tal sentido se llevó a cabo un rastreo entre 2013 y 2015⁴ y, el estudio de las rupturas entre el libre acceso al conocimiento y la propiedad intelectual, permitió acceder a espacios entre las ciudades de Bogotá y Medellín donde las personas, mediante licencias y Licenciaciones, buscaban abrir el acceso a los bienes producto de la industria cultural. A continuación se aborda lo que es una Licenciación desde datos sustraídos de diarios de campo.

⁴ Actividad realizada para concretar una tesis para optar por el título de Doctor en Antropología, Universidad de los Andes, Bogotá, la cual desarrolló un trabajo de campo etnográfico con comunidades de software libre, *hackers* y activistas de la Cultura Libre, en el marco de la investigación *Interfaz hack: Lo hacker como interfaz y la propiedad intelectual como fricción* (Castiblanco, 2016).

Las licencias alternativas tienen un carácter contra porque parten de una idea de disrupción frente a la propiedad intelectual, la cual está anclada a un sistema hegemónico que refleja la lógica de quienes detentan el poder (Santos y Rodríguez, 2007). Desde esa óptica, la licencia posiciona su carácter de alternativa por cuanto propone nuevas formas de apropiación y distribución de bienes digitales, diferentes a las de los detentadores de poder.

La calidad de contra hegemonía está ligada entonces a cierto nivel de desafío respecto al *establishment* económico. Por ejemplo, la ya mencionada Wikipedia está licenciada bajo las licencias alternativas Creative Commons; a partir de esa figura legal, la fundación Wikimedia garantiza la producción entre iguales y la libre circulación de información. Así, las licencias alternativas se convierten en una forma de agencia de los sujetos, quienes las pueden manipular. En otras palabras, las personas licencian bienes y hacerlo desde esa perspectiva es dar acceso, modificar, apropiar.

Licenciar como agencia es algo que se hace presente en un tipo especial de evento de las comunidades de Cultura Libre en Colombia, denominado Licenciación. Allí las personas acuden para obtener información y orientación sobre como licenciar una producción, ya sea software, música, videos, fotografías, etc. A continuación, se describe un evento de estos, viendo el plano relacional de la licencia.

Nuevas plataformas de construcción de conocimiento. Licenciación

En 2014 el biólogo colombiano Diego Gómez fue demandado por supuestamente haber infringido la legislación de Propiedad Intelectual al compartir una tesis de maestría, el demandante fue otro biólogo, quien juzgó como negativo el que su trabajo de grado estuviese abierto al acceso público desde la plataforma Scribd. La demanda ocasionó un debate a nivel nacional e internacional respecto a la circulación de conocimiento científico.

Lo que se apreciaba en el caso de Diego era una comunidad de estudiantes que no tenía acceso a bibliotecas ni a otras plataformas de circulación de conocimiento, por ello Internet, las redes sociales y sitios como Scribd significaron un gran aliado, para ellos, pues les permitió acceder a la cultura; sin embargo, ese modelo chocó con el entendimiento más tradicional sobre la Propiedad Intelectual. El caso de Diego Gómez, quien fue declarado inocente en 2017, es un ejemplo de cómo las nuevas formas de creación y circulación de conocimiento entran en fricción con los esquemas tradicionales de la propiedad y la academia (Chenou y Castiblanco, 2018). Las comunidades de libre cultura en Colombia manifestaron su rechazo

hacia la demanda y convocaron actividades como Licenciaciones, que se explicarán a continuación:

Las Licenciaciones en 2014 se convirtieron en la forma de expresar apoyo hacia Diego en su demanda y alimentar el debate sobre la necesidad de establecer legislaciones, en el ámbito colombiano, acordes con el libre acceso al conocimiento. Entre agosto y septiembre de ese año se desarrollaron Licenciaciones en ciudades como: Popayán, Cali, Medellín, Bogotá y Armenia (Ilustración 1). Ese denominado “ciclo nacional” formaba parte de la campaña “Compartir no es delito”. Según la publicidad del Ciclo nacional de Licenciaciones el espacio es:

Una jornada de sensibilización, aprendizaje y práctica, sobre el licenciamiento abierto y su relación con la cultura libre. Un encuentro para analizar la importancia de compartir en el mundo digital a la luz de la tendencia restrictiva de las leyes de derecho de autor, y para despejar la nube de preguntas que se arma sobre nuestras cabezas cuando nos hablan de estas leyes (Fundación Karisma, s.f.).

Las licencias Creative Commons, desde la óptica de la publicidad de la Licenciación, se muestran como alternativa de liberación de contenidos que, como artefacto, critican el carácter restrictivo del derecho de autor. Tal dinámica destaca el vínculo entre el postulado de acceso abierto y el acto de licenciar.

Ilustración 1. Licenciación y fiesta de Internet



En el caso bogotano, la Licenciación se desarrolló el 26 de septiembre de 2014 en La Redada, un lugar cuyos miembros han definido como una miscelánea cultural. Allí convergen diferentes

colectivos relacionados con el arte, el conocimiento y la memoria⁵, debido a las múltiples actividades que allí se realizan y la zona en la que está ubicado (centro de Bogotá), el lugar es frecuentado asiduamente por jóvenes universitarios que convergen con las ideas de libre cultura, que allí dialogan.

El día en cuestión La Redada sería locación de tres eventos simultáneos: el primero, la penúltima jornada de presentación de cortos en el marco del primer Festival de Cine Creative Commons; el segundo, la jornada de Licenciación; y el tercero, una fiesta denominada “Celebración de Internet, 25 años de la World Wide Web”. La Redada está ubicada en una casa antigua del barrio Las Aguas (Bogotá), su estructura arquitectónica consiste en un gran patio rodeado por habitaciones o salones. Aquel día, algunos de esos espacios alojaban la proyección de cortos licenciados con Creative Commons. Las máquinas de proyección armonizaban con cantidades pequeñas de asistentes ocasionales que se sentaban en sillas o almohadas a disfrutar de las películas.

Se tuvo la oportunidad de ver un corto titulado *El hombre sin la cámara* (Escaño, 2012), narrado en ruso y con subtítulos en español; lo primero que pude leer era la frase: “Atención espectadores, ésta película es un experimento”. Se trataba de una película que, inspirada en *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929), giraba en torno a la posibilidad y necesidad de hacer una película sin cámara, utilizando retazos de filmes ya hechos, mezclados por el cineasta para contar una historia. *El Hombre sin la cámara* problematiza el derecho de autor a través de sus imágenes y sonidos vertiginosos.

Después de ver el corto y rastrear a Carlos Escaño (el autor) en Internet se encontró la siguiente frase: “Las posibilidades creativas no son patrimonio exclusivo de la producción marcada con el símbolo *copyright*”. La proyección de la película parecía estar sincronizada con la protesta en contra de la demanda de Diego, en cierta forma el autor emulaba lo que Diego había hecho, utilizaba la producción de otros, con la diferencia de que lo hacía intencionalmente para plantear el debate sobre propiedad intelectual y el postulado de libre acceso a la información.

La mecánica de la Licenciación consistía, básicamente, en acudir a alguno de los miembros de Creative Commons Colombia con una obra para obtener información práctica de lo que son este tipo de licencias y qué licencia es la más conveniente para la obra; no es interés de este texto explicar todo el marco procedimental de las licencias, basta con decir que al elegir un tipo de licencia la persona escoge qué tipo de posibilidades de acceso va a dar sobre

⁵ Es posible ampliar información en: <http://laredada.jimdo.com>

su obra, desde la libertad de copiar, hasta la de modificar y hacer obras derivadas o incluso permitir que otros se lucren de ella.

Una vez el autor decide el tipo de licencia, lo que se hace con la obra se denomina proceso de marcaje, el cual consiste en, como su nombre lo indica, marcar la obra, con los símbolos y términos de la licencia. Creative Commons dispone de herramientas para hacer ese marcaje, ya sea en páginas web o en formatos como texto, imagen, audio, video, plataformas de contenido, etc. La evidencia empírica de que una obra está licenciada en Creative Commons es esa marca, la cual corresponde, desde la perspectiva de este escrito, a la concreción de un proceso de digitalización. En la *Ilustración 2* se exponen los diferentes tipos de licencias con sus correspondientes atribuciones y marcajes.

Ilustración 2. Licencias Creative Commons⁶



Los pasos de tal digitalización eran explicados utilizando un pequeño folleto denominado guía de bolsillo, en donde se encuentra de manera simple todo lo referente a las licencias (*Ilustración 3*). Aunque para el momento no contaba con ninguna obra para licenciar, al igual que otras personas que solicitaban orientación, tenía planeado hacer una página web personal, con la idea de licenciarla en Creative Commons. Un hombre joven suministró el folleto e hizo una explicación sobre la forma de hacer el marcaje, facilitando una ruta de acceso a una herramienta en Internet para elaborar el marcaje en páginas web. Las asesorías eran rápidas, posiblemente los asistentes al evento ya tenían una fundamentación básica sobre el tema. El espacio parecía una celebración del licenciamiento y su papel contra hegemónico respecto a las legislaciones de propiedad intelectual. Esa percepción se acentuaba gracias a la tercera actividad, que consistía en la celebración de Internet.

⁶ Es posible obtener mayor información desde: <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

La fiesta fue amenizada por agrupaciones musicales que han hecho uso de las licencias Creative Commons para divulgar su producción: La Real Academia del Sonido y Radio Mixticius. La velada fue muestra de cómo la inmaterialidad de los postulados de acceso abierto y cultura libre se refieren a hechos materiales, películas y piezas musicales que fueron interpretadas por las bandas invitadas; las licencias aparecían como inmateriales en el espíritu del espacio y, al mismo tiempo, eran materializadas en todos los bienes digitales a los que los asistentes podíamos acceder y disfrutar.

Ilustración 3. Manual CC, Cartel de la Fiesta Internet



Desafío para la educación

Estas formas de producción y distribución del conocimiento, y la cultura entre iguales, son una interpelación directa a la escuela en su papel de transmisora de conocimiento y cultura, pues le convocan a una dinámica colaborativa de creación más allá del consumo. Las industrias culturales y creativas en la actualidad se anclan a lo digital, sin embargo, lo que se quiso plantear en este escrito fue el papel activo que lo digital da a los sujetos.

En la academia y en la escuela la representaciones respecto a la propiedad intelectual se debaten entre el desconocimiento y su aceptación normativa como reglamentación, pero, como se ha demostrado en este texto, asumir la propiedad intelectual desde una perspectiva crítica permite crear plataformas democratizadoras de producción libre de conocimiento, como Wikipedia, que más allá de las discusiones respecto a su estatuto científico, son una fuente de referencia actual que se impone frente a otras enciclopedias, como la Británica o la misma Encarta, que gozaron de popularidad por mucho tiempo. La invitación entonces es a permear la escuela de las nuevas lógicas de lo que en este texto se ha abordado como Cultura Libre, entendida como la posibilidad de acceso, creación y difusión de los bienes culturales desde una perspectiva de lo pro común.

Referencias

- Benkler, Y. (2015). *La riqueza de las redes. Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad*. Icaria: Antrazyt.
- Busse, M., y Strang, V. (2011). *Ownership and Appropriation*. Oxford: Oxford International Publishers.
- Castiblanco, R. (2016). *Interfaz hack: Lo hacker como interfaz y la propiedad intelectual como fricción*. Bogotá: Uniandes.
- Chenou, J. M., y Castiblanco, R. A. (2018). #CompartirNoEsDelito: Creating Counter-Hegemonic Spaces Online for Alternative Production and Dissemination of Scientific Knowledge. En Sierra, F., y Gravante, T. (Eds.), *Networks, movements and technopolitics in Latin America. Critical analysis and current challenges* (pp. 177-197). Obtenido desde <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65560-4>
- Congreso de la República de Colombia. (1982). *Ley 23 de enero 28 de 1982. "Sobre derechos de autor"*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (1987). *Ley 33 de 1987. Adopción Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (1989). *Decreto 1360 de Junio 23 de 1989. Por el cual se reglamenta la inscripción de soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (1996). *Decreto 162 De 1996. Por el cual se reglamenta la Decisión Andina 351*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (2000). *Ley 565, febrero 2 de 2000. Por medio de la cual se aprueba el Tratado de la OMPI -Organización Mundial de la Propiedad Intelectual- sobre Derechos de Autor (WCT), adoptado en Ginebra el veinte (20) de diciembre de 1996*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (2002). *Decreto 1474 de Julio 15 de 2002. Por el cual se promulga el Tratado de la OMPI, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, sobre Derechos de Autor (WCT), adoptado en Ginebra, el veinte (20) de diciembre de 1996*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Congreso de la República de Colombia. (2012). *Ley 1520 del 13 de Abril de 2012. Por medio de la cual se implementan compromisos adquiridos por virtud del Acuerdo de promoción comercial, suscrito entre la República de Colombia y los Estados Unidos de América, y su protocolo modificadorio*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Coombe, R. J. (1998). *The Cultural Life of Intellectual Properties*. Duke: Duke University Press Books.
- Coombe, R. J., y Herman, A. (2012). Rhetorical Virtues: Property, Speech, and the Commons on the World-Wide Web. *Anthropological Quarterly*, 77(3), pp. 559-574.
- Desición Andina. (1993). *Decision Andina 351 de 1993. Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos*. Bogotá: DNDA.

- Escaño, C. (2012). *El Hombre sin la Camara*. [Video]. Bogotá. Fundación Karisma. (s.f.). *Compartir no es delito*. Obtenido desde <https://karisma.org.co/compartirnoesdelito/>
- Geismar, H. (2005). Reproduction, creativity, restriction: Material culture and copyright in Vanuatu. *Journal of Social Archaeology*, 5(1), pp. 25–51. <https://doi.org/10.1177/1469605305050142>
- Hann, C. (2007). The state of the art. A new double movement? Anthropological perspectives on property in the age of neoliberalism. *Socio-Economic Review*, No. 5, pp. 287-318.
- Jaramillo, P. (2013). *Las servidumbres de la globalización: viento, créditos de carbono y regímenes de propiedad en La Guajira, Colombia*. Buenos Aires: CLACSO.
- Kleiner, D. (2007-Julio). Copyfarleft and Copyjustright. *Mute*, pp. 1-8.
- Kleiner, D. (2015). *El Manifiesto Telecomunista, 2004–2008*. Texto libre en la red.
- Lessig, L. (2004a). *Cultura libre*. Antonio Córdoba: Elástico.
- Lessig, L. (2004b). *Piratería*. Cultura libre. Antonio Córdoba: Elástico.
- Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre*. Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2009). *El Código 2.0*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (OMPI). (1986). *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. Ginebra: OMPI.
- Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (OMPI). (1996). *Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor*. Ginebra: OMPI.
- Presidencia de la República. (2012). *Tratado de Libre Comercio Colombia-Estados Unidos*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- Raymond, E. S. (2000a). *Cultivando la Noosfera*. Obtenido desde <https://sindominio.net/biblioweb/telematica/noosfera.html>
- Raymond, E. S. (2000b). *El Caldero Mágico*. Obtenido desde <http://www.estrellateyarde.org/wp-content/uploads/file/books/el-caldero-magico-eric-s-raymond.pdf>
- Rogel, C. (2002). *En torno a los derechos morales de los autores*. Madrid: Reus.
- Santos, B. de S., y Rodríguez, C. A. (2007). *El derecho, la política y lo subalterno en la globalización contrahegemónica. El Derecho y la globalización desde abajo. Hacia una legalidad cosmopolita* (p. 351). Barcelona: Universidad Autónoma Metropolitana de México, Anthropos.
- Stallman, R. M. (2004). *Software Libre para una Sociedad Libre*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Strathern, M. (1999). *Property, substance and effect: Anthropological essays on persons and things*. Oxford: The Athlone Press.
- Vertov, D. (1929). *El Hombre de la Camara*. [Video]. Unión Soviética.