

ARTÍCULO

REMIXES Y AUTORREGULACIÓN

Lucia González Pacheco Sosa

Licenciada en Filosofía (UNAM) y Especialista en Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología (Universidad de Oviedo)

lucygps@gmail.com

REMIXES Y AUTORREGULACIÓN

Resumen

El uso, distribución, intercambio y manipulación de ideas, imágenes y sonidos que se realizan en el ciberespacio ponen en jaque a las leyes de derechos de autor. La infinidad de posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías hace necesario que más gente se preocupe e informe por los derechos de autor, al tiempo que obliga a las autoridades a flexibilizar dichas leyes. Ya existen iniciativas en todo el mundo que buscan cambiar la forma en que las leyes de derechos de autor se construyen y modifican, pero a final de cuentas es el cambio ético que sucede a la par de los avances tecnológicos lo que terminará por cambiar la forma en que nos relacionamos con las creaciones de otros.

Palabras clave: piratería, derechos de autor, Internet, autorregulación

REMIXES AND SELF-REGULATION

Abstrac:

The use, distribution, exchange and manipulation of ideas, images and sounds that take place in cyberspace makes us question the current copyright laws. The infinite amount of possibilities that the new technologies have created creates de need for people to be better informed about copyright issues, and at the same time is pushes the authorities to make those laws more flexible. There are initiatives all over the world that seek ways to change the approach with which copyright laws are built and modified, but in the end the ethical change happening along the technological advance will change the way we relate to the creations of others.

Keywords: piracy, copyright, Internet, self-regulation

Inicio

No es difícil constatar la increíble disponibilidad de copias ilegales nuestras calles y tianguis. Música, películas, programas de cómputo, juegos de video, joyería, perfumes, ropa o calzado, en este país se piratea de todo y todos consumen (consumimos) piratería. Es posible encontrar hasta libros piratas, y eso que los mexicanos no leen. Los precios de la mercancía pirata son, desde luego, mucho menores al costo de los artículos originales, y eso es en gran medida lo que la hace tan popular; para mucha gente esta es la única forma de tener acceso a estos productos y para otros simplemente no tiene sentido pagar más por un producto prácticamente igual.

Pero lo que me interesa discutir aquí no es el intercambio de moneda por objetos físicos, sino aquel en el que el dinero no cambia de manos, y tampoco lo hacen artículos materiales. Son ideas, imágenes y sonidos las que se intercambian en el ciberespacio, y a menudo no hay siquiera un intercambio sino tan solo uso, reproducción y distribución de las mismas. En el caso de la piratería digital lo que está en juego son los derechos del autor.

Las leyes de derecho de autor surgieron ante la necesidad de controlar las reproducciones de textos e imágenes que la imprenta hizo posibles. La idea original era evitar que los editores obtuvieran ganancias con la impresión o reimpresión de un libro sin el consentimiento del autor. Ese sistema no afectaba a los lectores o consumidores de libros, por que sólo regía la publicación de obras y no las cosas que el lector podía hacer con ellas.

Si bien en un principio la preocupación se centraba en la relación entre autores y editores de libros, los avances tecnológicos de los últimos 200 años han hecho necesarias modificaciones a las leyes para considerar también la reproducción de obras visuales, sonoras y de otros tipos. Y no sólo eso, sino que esos mismos avances tecnológicos, en especial los de los últimos 30 años, permiten que el público copie, manipule y distribuya películas, software, juegos de video, textos, programas de televisión y cualquier otra cosa que pueda almacenarse manera digital. El derecho de autor, el copyright, ya no sólo afecta la relación creador – distribuidor, sino que limita la capacidad de los consumidores para interactuar con las obras.

Por si fuera poco, la facilidad para reproducir y distribuir contenidos digitales no es el único cambio que ha traído la tecnología. Las tecnologías desarrolladas durante el último cuarto del siglo XX nos han dado la posibilidad de dejar de ser consumidores pasivos de información y bienes digitales, y convertirnos en consumidores activos (interactivos) e incluso productores de la misma. Hoy en día cualquiera puede reproducir fácilmente, a bajo costo y con gran calidad obras creadas por otros, y también es posible producir, editar y publicar nuevas obras sin demasiadas complicaciones. Una computadora con acceso a Internet es todo lo que se necesita; incluso quien no conoce demasiado acerca de software para manipular audio, video o imágenes, o quien nunca ha leído un blog o programado una sola línea de código, puede encontrar la información necesaria para convertirse en autor digital.

Las infinidad de posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías hace necesario que más gente se preocupe e informe por los derechos de autor. Quien mantiene un blog personal, alimenta una página de fotografías o pone un video en YouTube, inevitablemente usa el trabajo de otros como fuente, ya sea para comentar, criticar o modificar sus obras, e interactúa con colegas y usuarios. Y todos esos bloggers, escritores, fotógrafos, diseñadores, cineastas, músicos demás fauna cibernética necesitan decidir quien puede ver, distribuir, copiar y alterar sus obras. El mundo ha cambiado y la rigidez de las leyes de copyright nos ha convertido a todos en piratas, de una forma u otra.

Algunas de las implicaciones de este fenómeno tecnosocial son presentadas en un documental danés que está dando la vuelta por Internet. *Good Copy, Bad Copy*¹ es un espléndido documental de 58 minutos de duración que explora las leyes de derecho de autor existentes en diversos lugares del mundo, y en particular analiza la forma que dichas leyes se aplican en la cultura del remix. Esta pieza documental, contrariamente a lo que suele pasar, no se centra en las tendencias presentes en Estados Unidos o en Europa; con un espíritu verdaderamente global, el filme da espacio a las voces de los países en desarrollo, y son justamente esos segmentos los que lo hacen tan interesante.

El documental presenta entrevistas con vendedores rusos de piratería musical que explican la manera en que operan sus tiendas; también con un productor nigeriano de la compañía de cine 'Nollywood' que lleva años lanzado al mercado películas en DVD sin preocuparse por la piratería, gracias a un modelo de negocio que no depende de leyes de derecho de autor. Escuchamos también a productores de Techno Brega, una corriente musical del norte de Brasil cuyo éxito se debe en gran medida a los remixes que distribuyen gratuitamente en forma de discos compactos como una forma de marketing para atraer gente a las fiestas que organiza cada compañía, mismas que representan las verdaderas fuentes de ingreso para músicos y DJs.

También hay testimoniales de ejecutivos de compañías disqueras y abogados especialistas, además de los ya clásicos y muy reconocidos transgresores del copyright, Girl Talk y DJ Danger Mouse, este último responsable del exitosísimo Álbum Gris, un *mashup** del Álbum Blanco de Los Beatles y el Álbum Negro del rapero Jay-Z. Aunque sus testimonios resultan interesantes, lo verdaderamente relevante del documental es que hace evidente, con los ejemplos de la cultura del remix en Nigeria y Brasil, que los creadores de bienes digitales pueden y de hecho usan las nuevas tecnologías como Internet para crear y distribuir sus obras mucho más allá del nicho en donde nacieron. Y no sólo eso, sino que ponen de cabeza la concepción tradicional de globalización como un mecanismo de dominio cultural que va del norte al sur, de los países poderosos a los pobres. El productor de Nollywood, por ejemplo, habla de la población afroamericana de Estados Unidos como un nuevo mercado que su compañía buscará captar más pronto que tarde.

El documental está, desde luego, disponible para ser descargado gratuitamente mediante el protocolo BitTorrent, y también puede verse, aunque con menor calidad de imagen, en Google Video.

El fenómeno del remix y los mashups permiten cuestionar aún más las leyes de derecho de autor. Cuando la banda inglesa de trip hop Massive Attack remezcla canciones de Madonna o Everything But The Girl, el dueño del copyright autoriza la manipulación de la obra. Se pagan los derechos de autor y el track resultante es incluido en algún disco o distribuido como sencillo, y el dinero obtenido de su venta va a parar a las cuentas de las tiendas de discos, las compañías productoras y a veces llega hasta a los artistas. Pero, ¿qué sucede cuando Girl Talk toma un par de segundos de cientos de canciones y crea un set de música electrónica con esos sampleos, sin autorización ni pago de derechos? Aunque el sello disquero Illegal Art, distribuidor de los discos de Girl Talk, y el propio DJ están obteniendo ganancias usando extractos de la música de otros artistas, es difícil creer que los autores originales y las compañías que los han contratado estén perdiendo dinero o que sus ventas hayan disminuido debido al uso de dos o tres segundos de una canción. Podría incluso ocurrir lo contrario: Dido era prácticamente desconocida hasta que Eminem utilizó un verso de "Thank you" en su sencillo "Stan". Resulta algo difícil entender exactamente cual es el daño o el crimen cometido por Girl Talk, que por lo demás da crédito a todos los artistas que samplea.

¹ Buena copia, mala copia

* El mashup es una corriente musical que consiste en combinar las bases rítmicas y melódicas de una o más canciones con la pista vocal de otra. V. Wikipedia

Los casos de *Girl Talk* y *Danger Mouse*, así como el resto de los artistas presentados en *Good Copy*, *Bad Copy*, muestra claramente que no se trata de abolir todas las leyes que rigen el derecho autor, sino de modificarlas de manera que den más espacio a la creatividad y permitan compartir el trabajo. Buenos ejemplos de como las leyes de derecho de autor pueden evolucionar son las iniciativas GNU GPL y Creative Commons.

La GPL (General Public License o licencia pública general) fue creada a mediados de los 80 para proteger la libre distribución, modificación y uso del software libre y protegerlo de intentos de apropiación que restrinjan esas libertades a los usuarios. El movimiento de software libre ha influido otros sectores de la cultura digital, y hoy existen varias licencias hermanas de la GPL como la GFDL, que cubre los artículos de la Wikipedia, y la Open Audio License, para la música.

Por su parte, Creative Commons es una organización sin fines de lucro que ofrece esquemas alternativos para licenciar las creaciones digitales de todo tipo. Estas licencias son muy flexibles y contribuyen tanto a la protección de los derechos de autor como a la distribución de bienes digitales. Como lo explican en su sitio web, se trata de que en lugar de tener "todos los derechos reservados", los contenidos electrónicos tengan sólo algunos derechos reservados, y es el autor quien decide qué derechos son esos. Si, por ejemplo, pongo una serie de fotografías y poemas en mi blog o en algún sitio web, CC me permite adquirir de manera completamente gratuita una licencia con la cuál admito que cualquier persona reproduzca sin fines de lucro mis obras. O que lo haga con fines de lucro, pero sin alterarlas. O que las reproduzca, altere y distribuya a cambio de darme crédito como autora original.

Las licencias flexibles permiten la mejora de textos, mediante la corrección libre y la libertad para que los lectores escojan la versión que mejor se ajusta a sus necesidades; estimulan la creación de nuevas obras, a través de manifestaciones artísticas como el collage y el remix; incentivan el aprendizaje, al hacer más accesible el conocimiento y promover la discusión entre usuarios.

A quienes se preocupan por las pérdidas económicas que las licencias flexibles y la autorregulación puedan causar, Richard Stallman, fundador de la Free Software Foundation, les decía ya desde el año 2000 que "cuando las redes de computadoras ofrezcan una forma sencilla de mandar un poco de dinero a alguien, toda la base para restringir la copia literal desaparecerá. Si le gusta un libro y aparece una ventanita de su computadora que dice: "clickeé aquí para dar un dólar al autor", ¿no lo haría? El copyright para libros y música, aplicado a la distribución de copias literales no modificadas, se volverá totalmente obsoleto". Y la profecía se cumplió, al menos parcialmente. PayPal es una 'forma sencilla de mandar un poco de dinero a alguien', y la descabellada idea de pagar un dólar (o un euro o un peso) por un libro o una película es una realidad. Por ejemplo, *Good copy*, *bad copy* puede verse o descargarse de manera gratuita, pero también existe la opción de pagarle a los directores una cantidad voluntaria a través de su cuenta de Paypal en su sitio web. Pagar un dólar por ver o descargar una película puede parecer ridículo, en términos de ganancias, pero la Internet multiplica el público de cada obra de tal forma que la suma de las cuotas voluntarias de cientos de miles de personas termina por ser significativa.

Tanto las licencias inspiradas por el movimiento de software libre como las que se obtienen a través de Creative Commons, dependen en gran medida del respeto que los usuarios de las obras protegidas decidan darles. Y lo mismo sucede con las leyes de derecho de autor tradicionales, la diferencia es que las licencias flexibles no tienen el respaldo de ningún gobierno ni sistema judicial. Claro, la convivencia ordenada y respetuosa de la sociedad de Internet debe ser garantizada, pero ello no implica la necesidad de leyes y de la mano de un gobierno determinado. Lo que se necesita son códigos éticos que sean, tanto como sea posible, universales.

La responsabilidad social, la cooperación y el respeto al otro son los valores mínimos que, desde mi punto de vista, debe formar parte de esos códigos éticos. Y no sólo en el ciberespacio. La ética es esencial para la convivencia humana, de manera que en cualquier espacio donde se den estas relaciones interpersonales se deben aplicar códigos éticos que fomenten la responsabilidad y el respeto. Es la autorregulación, no

la fuerza de las leyes o el mercado, lo que permitirá que los códigos éticos de sociedades y culturas de todo el mundo encuentren puntos en común. La autorregulación se adapta al medio y al individuo; es un modelo basado en valores, específicamente en la responsabilidad social, la cooperación y el respeto al otro, suficientemente flexible para actuar junto con las legislaciones locales y las particularidades culturales. Las sanciones no son penales ni judiciales, sino sociales, a menudo ejercidas por los mismos usuarios.

Las grandes compañías y en general todos los productores de contenidos digitales necesitan reconsiderar sus modelos de negocio. La Ley de Herodes, bien conocida por los mexicanos y que puede parafrasearse como "o te aclimatas, o te aclimueres" es un buen consejo en estos momentos. Hay que adaptarse a las nuevas reglas del juego; la tecnología no va a dejar de avanzar y, más importante aún, la gente no va a regresar a las viejas prácticas comerciales. No se trata de que todos los bienes digitales sean gratuitos y de libre uso; se trata de que las formas de venta y distribución se adapten a las nuevas tecnologías y las nuevas formas de concebir el valor de los productos digitales. Es necesario, pues, promover una ética autorregulatoria y alfabetización tecnológica para que cada usuario pueda decidir por sí mismo la forma de obtener los contenidos que prefiera.

Creative Commons capítulo México ya trabaja con la Presidencia de la República y los gobiernos estatales no sólo proporcionando licencias para el contenido original que estos transmiten en sus portales electrónicos, y también impulsa el uso y la difusión de tecnologías y prácticas basadas en código abierto y acceso libre a la información.

Legisladores, empresas y usuarios necesitan trabajar juntos para actualizar las leyes de derecho de autor, pero sin buscar maneras de limitar los usos de los productos digitales, ni para definir nuevas sanciones y formas de imponer las leyes; al contrario, el derecho de autor debe flexibilizarse para permitir que se adapte a la Sociedad del Conocimiento, de lo contrario está destinada a ser ignorada.

Bibliografía

STALLMAN, Richard M. "Por qué el software no debe tener propietarios?" en *Internet, hackers y software libre*, Gradin, C. (comp.), Argentina, Ed. Fantasma, 2004, pp. 71 – 78. [Disponible de manera gratuita en formato PDF]

STALLMAN, Richard M. "Libertad, ¿o copyright?" en *Internet, hackers y software libre*, Gradin, C. (comp.), Argentina, Ed. Fantasma, 2004, pp. 79 – 81. [Disponible de manera gratuita en formato PDF]

CHRISTENSEN, Ralf; JOHNSEN, Andreas y MOLTKE, Henrik. *Good copy, bad copy*. Dinamarca, 2007 [Descargado de www.goodcopybadcopy.net el 1 de julio de 2007]