

¿Qué es la cultura libre? ¿Qué son y cómo funcionan las licencias libres?

Tabla de contenidos

1. Introducción
2. La cultura libre implica el derecho humano a participar en la vida cultural
3. La cultura libre implica una crítica a la propiedad intelectual
4. Las licencias libres y el copyleft
5. Las licencias Creative Commons
6. Los problemas de la explotación comercial y el copyleft
7. Para concluir
8. Bibliografía para profundizar
9. Licencia de este contenido

1. Introducción



Remix de la ilustración «Cultura libre», por Nomono, disponible bajo una licencia [CC BY-NC](#) en [Flickr](#).

Para construir una cultura más libre, es preciso definir qué entendemos por cultura libre. Sin una definición más o menos precisa, más o menos compartida, podríamos llegar a conclusiones muy diferentes sobre las herramientas, estrategias y objetivos de una cultura libre.

El término cultura libre se popularizó en 2004 tras la publicación del libro de Lawrence Lessig [“Free Culture”](#). Esta obra se inscribe en una corriente de pensamiento que surge inicialmente en el ámbito del software con el liderazgo de [Richard Stallman](#), quien desarrolló las ideas de [software libre](#) y de [copyleft](#). Más tarde, estas ideas se trasladan a otros campos de la cultura, como la música, la literatura, la fotografía, las obras audiovisuales, etc.

El acceso de grandes capas de la población a dispositivos digitales de copia y almacenamiento de información, y en particular a Internet, fue un factor determinante en la aparición de movimientos que en los últimos 20 años han estado asociados o se identifican con la lucha por una cultura libre. La facilidad técnica para el acceso y la reutilización de la cultura, en contraposición con las barreras legales cada vez mayores promovidas por algunas industrias y adoptadas por los estados, pusieron en evidencia una contradicción que estimuló la crítica y el activismo. Así, surgieron colectivos de científicos y académicos (movimiento por el acceso abierto y la ciencia abierta), educadores (movimiento de recursos educativos abiertos y prácticas educativas abiertas), diseñadores y artistas, organizaciones internacionales como Creative Commons y Wikimedia, grupos de usuarios de Internet e incluso movimientos de nuevo tipo como los colectivos hacktivistas y mediactivistas.

A lo largo del tiempo han existido diferencias entre los distintos movimientos en cuanto a qué se quiere decir con “libre” cuando se habla de cultura libre. Uno de los esfuerzos más interesantes por unificar criterios en este sentido se dio en 2006 con la redacción de la [“Definición de trabajos culturales libres”](#), en la que participaron miembros de las

organizaciones más importantes en esta área, como la Free Software Foundation y Creative Commons. Según esta definición, “libre” significa:

- la libertad de usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso
- la libertad de estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él
- la libertad de hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión
- la libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados

Veremos a continuación cómo estas libertades se relacionan con el derecho humano a participar en la vida cultural y cómo significan un importante cuestionamiento a la propiedad intelectual.

2. La cultura libre implica el derecho humano a participar en la vida cultural

Lea Shaver, en su [conferencia de Córdoba, Argentina, en 2011](#), explica cómo el derecho a la cultura, la ciencia y la tecnología se debe entender en el marco de los derechos humanos. Tanto la [Declaración Universal de Derechos Humanos](#) (artículo 27) como el [Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales](#) (artículo 15), en cuanto a cultura se refiere, expresan dos cosas:

- La primera es que todas las personas tienen derecho a participar en la vida cultural y gozar de sus beneficios.
- La segunda parte indica que todas las personas tienen derecho a una protección de sus intereses morales y materiales por sus creaciones y aportes a la cultura (esta segunda parte, [como explica Beatriz Busaniche](#), se introduce tras un complejo proceso de debates y posiciones encontradas).

Shaver comenta que se le ha prestado mucha más atención a esta segunda parte, que tiene que ver con el derecho de autor, y mucho menos a la primera: a la participación cultural.

¿Qué significa participar en la vida cultural? En su conferencia, Shaver dice que “la vida cultural abarca todas las formas en que todas las personas buscan la verdad y la belleza, expresan su creatividad, buscan un sentido compartido y expresan su relación con otros seres humanos”. Esto incluye una amplia gama de géneros, lenguajes y medios: música, literatura, deportes, ciencia, manifestaciones tradicionales, alta cultura, cultura popular, cultura digital, etc. “La noción de vida cultural implica algo que necesariamente es vibrante, cambiante y dinámico, de modo que aunque sea tradicional, o moderna, es algo que está fluyendo, que está cambiando a medida que cada individuo hace su aporte a partir de los recursos que encuentra en la cultura en la que habita”.

Así, la vida cultural es algo que se alimenta de contribuciones individuales y de interacciones sociales que construyen un patrimonio colectivo. Aportar recursos y tomar recursos de la vida cultural en común es participación cultural. “Tomar parte”, participar, es un aspecto fundamental del derecho a la cultura como derecho humano. Ejercitar este derecho implica expandir la cultura más allá de nosotros mediante una amplia variedad de

acciones: producir, compartir, acceder, disfrutar, modificar, traducir, interpretar, criticar, remezclar, etc.

Participar en la vida cultural tiene algunos requisitos: poder acceder al material cultural existente y también acceder a las herramientas para utilizarlo. “Esto implica también la libertad de crear, de transformar y de intercambiar las obras de la cultura y la técnica”.

Un primer paso en nuestra definición de cultura libre nos lleva a concluir entonces que la cultura libre implica:

- Acceso a materiales culturales, es decir, a las obras, ideas, lenguajes y medios ya existentes.
- Acceso a herramientas y tecnologías para disfrutarlos y utilizarlos.
- Libertad de uso de estos materiales culturales y herramientas.

Una cultura libre que provee libre disponibilidad, acceso, utilización y reutilización de materiales culturales y herramientas, es un requisito indispensable para garantizar el derecho humano de participar en la vida cultural de una sociedad. En definitiva, los materiales, las herramientas y la libertad de utilizarlos para “tomar parte” son requisitos sin los cuales este derecho no podría cumplirse.

3. La cultura libre implica una crítica a la propiedad intelectual

Como ya dijimos, las tecnologías baratas de copia y almacenamiento de información trajeron un aumento explosivo en el acceso a las expresiones culturales, a las herramientas para utilizarlas, y a los usos sociales de dichas obras. Pensemos, por ejemplo, en las millones de horas de video disponibles en línea y en las herramientas de reproducción, captura y edición que pueden usarse desde cualquier computadora personal o dispositivo móvil.

Sin embargo, lo que es bastante más restringido es la libertad para acceder y hacer uso legal de las obras culturales y de las tecnologías, a causa de un instrumento que establece explícitamente restricciones a esa libertad: la propiedad intelectual. Lawrence Lessig habla de “leyes que limitan la creatividad” al referirse a esta situación contradictoria en la cual la participación cultural es cada vez más posible y a la vez más restringida por las leyes. En su conferencia en Buenos Aires de agosto de 2013 dice:

“Vivimos en la era del remix; la creatividad y la cultura siempre han provenido de trabajos previos, pero con Internet y las tecnologías digitales para recrear trabajos, se ha llevado esta situación a otro nivel; más gente es capaz de editar y compartir una mayor cantidad de trabajos”.

El escenario actual es que, si bien el acceso y el uso de la cultura han aumentado notoriamente, estos ocurren en condiciones legales precarias y bajo amenaza. Más aún, como muchas de estas prácticas son ilegales, los estados quedan limitados a la hora de cumplir su obligación de garantizar el derecho a la cultura.

¿Cómo las leyes, instituciones y herramientas de propiedad intelectual limitan la participación cultural?

- Mediante el monopolio exclusivo: personas e instituciones que tienen los derechos sobre una obra pueden impedir a otros hacer uso de ellas. No podremos “tomar parte” de esos aspectos de la cultura hasta que no ingresen al dominio público. El monopolio permite que los titulares de derechos excluyan del acceso, pero también amenaza la libertad de expresión, al limitar la parodia, la crítica y el remix.
- Mediante plazos extremadamente largos de ingreso de las obras al dominio público: ese monopolio exclusivo se ha ido extendiendo, hasta llegar a una duración de varias décadas después de la muerte del creador de una obra.
- Mediante el abandono institucional del dominio público: sin un trabajo continuo de identificación, preservación y puesta a disposición de las obras que efectivamente podemos usar, es muy difícil tomar parte realmente de la herencia cultural.
- Mediante medidas técnicas, como [los filtros automáticos de contenido con copyright](#), el [DRM](#) y otras formas de restricción y exclusión tecnológica, que ponen diques a la creatividad y hacen que los aparatos y herramientas para usar la cultura otorguen al usuario permiso de “solo lectura”. Incluso obras de dominio público pueden ser nuevamente privatizadas usando estas medidas técnicas.
- Mediante limitaciones a la Internet pública: es decir, impulsando leyes y medidas administrativas que restrinjan Internet para evitar o controlar el intercambio de obras culturales, en beneficio de algunas corporaciones de la industria del entretenimiento. Por ejemplo, a través del bloqueo de sitios web, por orden administrativa o judicial.

Por lo tanto, si queremos defender una mayor participación cultural, vamos a tener que pararnos críticamente frente a la propiedad intelectual. Si bien existe la opción de intentar eludir los efectos de las medidas enumeradas de manera individual, lo más oportuno a nivel social, y lo que redundará en resultados de largo plazo, es buscar colectivamente un cambio de esta situación.

Pasemos entonces a ver algunas de las herramientas y estrategias ciudadanas más exitosas para la promoción de la cultura libre.

4. Las licencias libres y el copyleft

Si el ladrillo básico de la propiedad exclusiva sobre la producción cultural es el copyright, que significa que los titulares tienen “todos los derechos reservados”, una forma de levantar este cerco consiste en que los autores opten por una forma de compartir que en vez de imponer restricciones, otorgue libertades para la participación cultural.

Para esto, los autores pueden usar una herramienta legal que se llama licencia de derecho de autor. Estas licencias son como recetas que le explican al usuario cómo puede usar una obra específica. ¿La obra se puede imprimir, o fotocopiar, o traducir? ¿Puedo comercializar la obra? ¿Puedo pasarla a otro soporte? ¿Puedo ponerla a disposición en una biblioteca digital? Como todas estas actividades están prohibidas si no se hacen con una autorización explícita del titular de los derechos, este debe especificarlo en algún lugar. Con una licencia de derecho de autor, el autor puede comunicar estos términos y condiciones cuando

distribuye su obra. Funciona como un contrato que viaja con la obra, y que el usuario acepta ni bien comienza a usar la obra.

Así como existen licencias para la cultura privativa, también existen licencias para la cultura libre. Las licencias libres son aquellas que permiten acceder, copiar, modificar y distribuir libremente, con cualquier propósito y por cualquier persona o institución, las obras culturales. Las licencias libres se diferencian del copyright, que implica «todos los derechos reservados», y de otras licencias menos restrictivas que el copyright pero que no cumplen todos los criterios ya señalados de libertad.

Las licencias copyleft son un caso especial de licencias libres, en el cual, a las libertades de acceder, copiar, modificar y distribuir las obras, se le suma la exigencia de que todas las obras derivadas de la original (adaptaciones, traducciones, remixes, etc) otorguen las mismas libertades. Dicho de otro modo, es una licencia que prohíbe prohibir. Así, el copyleft garantiza que las obras derivadas no serán privatizadas, promoviendo un ecosistema cultural de obras libres.

Como dato anecdótico, el término copyleft nace de un juego de palabras que parodia al copyright: «Copyleft – All rights reversed». Surgió hace más de 30 años en la comunidad de programadores de software libre y más tarde se comenzó a aplicar a todo tipo de obras culturales y artísticas.

5. Las licencias Creative Commons

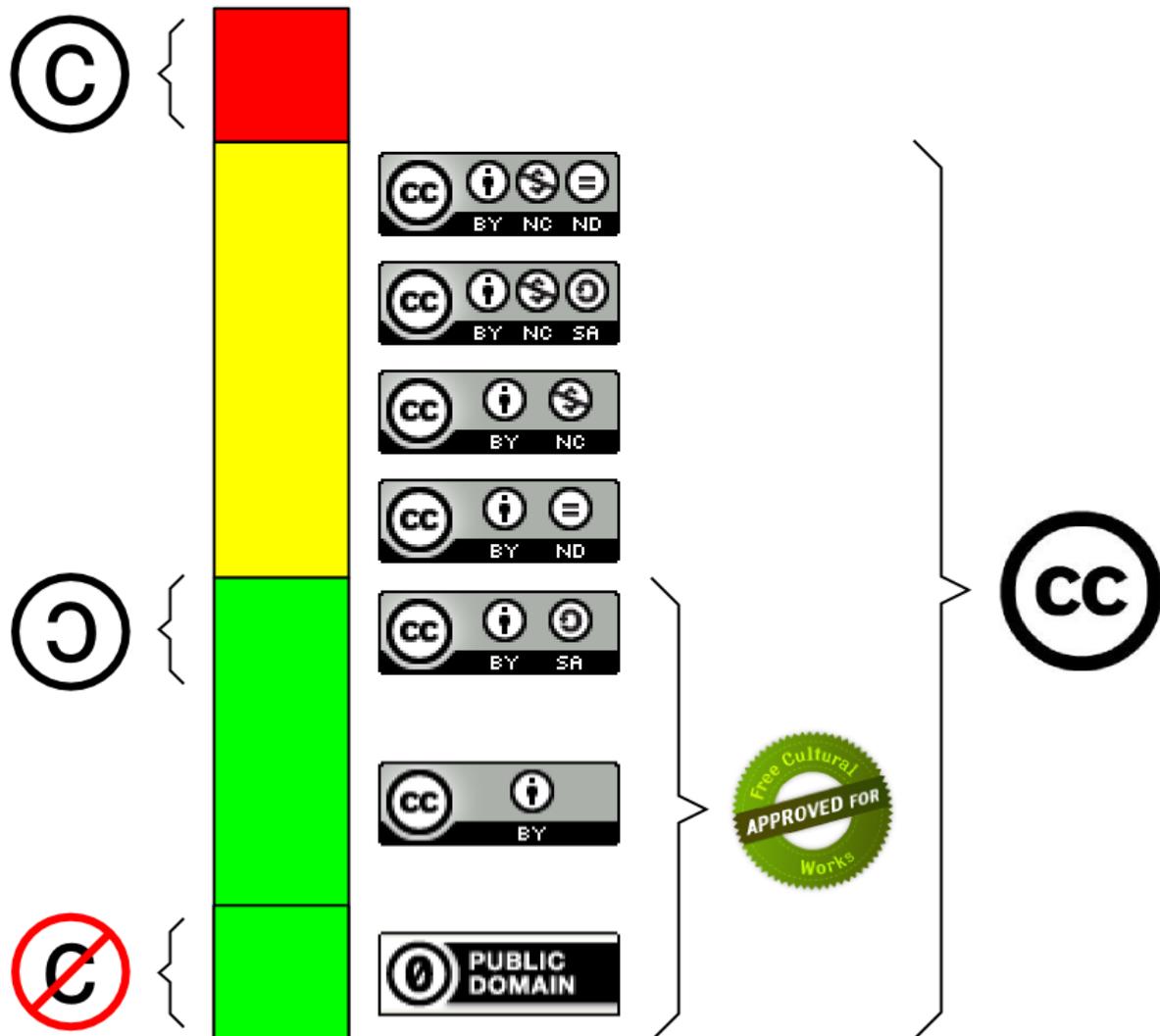
Para entender más a fondo qué son y cómo funcionan las licencias Creative Commons, les pedimos que vean [este video](#).

También pueden leer sobre ellas en el capítulo 2 del ebook [“Arte y cultura en circulación, introducción al derecho de autor y las licencias libres”](#) y en el módulo 7 del curso abierto [“ABC del Derecho de Autor para bibliotecarios de América Latina”](#).

Podemos ver a las licencias Creative Commons desde dos perspectivas: como autores y como usuarios de cultura.

- Como autores, licenciamos una obra y le damos libertad a los usuarios para, como mínimo, acceder a ella y compartirla.
- Como usuarios de obras culturales, hacemos uso de las libertades que nos dan las licencias: acceder, compartir, transformar e incluso comercializar (según la licencia) la obra.

De las 6 licencias Creative Commons disponibles, solamente dos son licencias de cultura libre ([CC BY](#) y [CC BY-SA](#)) según la definición que vimos más arriba, y una de ellas (CC BY-SA) es una licencia copyleft, como vemos en este esquema.



Las licencias Creative Commons ayudan a disminuir la brecha de participación cultural y facilitan la construcción de una cultura libre necesaria para el ejercicio de ese derecho humano. Además, armonizan las dos partes que ya vimos que los tratados de derechos humanos distinguen: los derechos de los usuarios y los derechos de los autores.

Más allá de las licencias Creative Commons, han aparecido otras formas de licenciamiento que buscan corregir los problemas que algunos movimientos atribuyen a estas licencias. Veamos el caso de la licencia de producción de pares.

6. Los problemas de la explotación comercial y el copyfarleft

Una de las mayores dudas que tienen los creadores de obras a la hora de usar una licencia Creative Commons tiene que ver con la explotación económica de la obra: ¿qué pasa si permito a otros los usos comerciales de manera libre? En tal caso: ¿podría una corporación como [poner aquí el nombre de la corporación que resulte más desagradable] utilizar mi obra para ganar dinero? O peor aún, esa corporación, con una licencia completamente libre

(no copyleft), tendría el derecho de hacer una obra derivada y cerrarla poniéndole copyright. Ante esa duda, surge una inhibición muy fuerte para el uso de una licencia libre.

¿Pero qué tal si quisiera que otro tipo de entidad, como una organización social, una cooperativa o una empresa comunitaria, sí puedan beneficiarse económicamente del uso de mi obra? Por ejemplo, que pudieran vender una camiseta con un diseño mío sin deberme nada a cambio, y sin pedirme un incómodo permiso. Una licencia que no fuera libre, no les daría esa posibilidad.

Ante ese problema, un grupo de activistas desarrolló la licencia de producción de pares, que deriva de la licencia CC BY-SA (Creative Commons Atribución – Compartir obras derivadas igual). A las condiciones de atribuir la obra a su autor y distribuir las obras derivadas de la misma manera (es decir, permitiendo las mismas libertades), la licencia de producción de pares agrega la condición de que la explotación comercial solamente puedan realizarla entidades no capitalistas, otorgando ese derecho a: “cooperativas, organizaciones y colectivos sin fines de lucro, organizaciones de trabajadores autogestionados, y donde no existan relaciones de explotación” (se puede ver la licencia en su versión “legible por humanas” [aquí](#)).

Por ejemplo, el libro [“El Manifiesto Telecomunista”](#) de Dmytri Kleiner (el impulsor de esta licencia), que tiene una licencia de producción de pares, permite que personas, cooperativas u organizaciones sin fines de lucro lo reediten y vendan copias, pero no permite que lo haga una empresa que saca plusvalía de sus trabajadores.

Los objetivos del uso de una licencia de producción de pares son dos:

- Generar recursos culturales comunes que se comparten entre los usuarios y los pares productores de cultura, y que sirven de insumo para su trabajo.
- Excluir del uso libre de los recursos culturales comunes a las empresas que utilizan las obras culturales para sostener relaciones de explotación. A estas empresas se les exigiría un pago, el cual ayudaría a sostener la creación de más recursos culturales comunes en beneficio de los usuarios y los pares.

Dmytri Kleiner define a este mecanismo como “copyfarleft”, es decir, un paso más allá del copyleft. No obstante, la licencia de producción de pares plantea el inconveniente de que es incompatible con la licencia copyleft, dado que ambas licencias exigen que las obras derivadas se compartan bajo una licencia igual. Por esta razón, se genera un nuevo corpus de bienes comunes culturales separado del anterior, que no se pueden remezclar entre sí. Es por esto que algunos opinan que no es aconsejable alejarse del estándar del copyleft, que ya es ampliamente reconocido por la comunidad.

7. Para concluir

Más allá de estas discusiones, vale tener en cuenta que las licencias de cultura libre son de momento apenas un “parche” al problema de las restricciones en el derecho de acceso a la cultura, tal como la misma organización Creative Commons lo admite en su [declaración de Buenos Aires de 2013](#). Como ya dijimos, estas herramientas por sí solas no pueden garantizar el derecho a la cultura. Se requieren políticas públicas que promuevan la

creación, el acceso y el disfrute cultural, así como una reforma integral de las regulaciones de propiedad intelectual. Prácticas comunitarias, políticas públicas y reformas legales son tres pilares fundamentales para una cultura libre.

8. Bibliografía para profundizar

- ACNUDH – [El impacto de los regímenes de propiedad intelectual en el disfrute del derecho a la ciencia y a la cultura](#)
- Beatriz Busaniche – [El ejercicio de los derechos culturales en el marco de los monopolios del derecho de autor](#)
- Beatriz Busaniche, Mariana Fossatti, Jorge Gemetto, Evelin Heidel y Lila Pagola – [Arte y cultura en circulación: introducción al derecho de autor y las licencias libres](#)
- [Copyleft: manual de uso](#)
- [Definición de trabajos culturales libres](#)
- Leonardo Foletto – [La cultura libre como una historia de la resistencia antipropiedad](#)
- Dmytri Kleiner – [Manifiesto telecomunista](#)
- Lawrence Lessig – [Por una cultura libre](#)
- Esteban Magnani (compilador) – [Cultura libre. Crear, modificar, compartir](#)
- [Observaciones generales del Comité de Derechos Económicos, Sociales y Culturales – Observación 17](#)
- Jaron Rowan – [Cultura libre de Estado](#)
- Lea Shaver – [Conferencia en la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, en diciembre de 2011](#)
- Richard Stallman – [Software libre para una sociedad libre](#)

9. Licencia de este contenido



"¿Qué es la cultura libre? ¿Qué son y cómo funcionan las licencias libres?" es una presentación por Mariana Fossatti y Jorge Gemetto bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).
