

Modelos sostenibles para la actividad cultural*

Cuando hablamos de modelos sostenibles para la actividad cultural, nos referimos a aquellos que no centran su quehacer en el monopolio y el control del conocimiento, sino que devuelven sus obras y procedimientos al patrimonio común de la sociedad, del cual antes nacieron. Emprendimientos que no viven de regalías, ni de la explotación de datos personales, sino de la valorización del trabajo propio, con el que logran sustentarse. En esta clase esperamos mostrar de qué manera los proyectos culturales basados en el paradigma de la cultura libre pueden ser sostenibles sin necesidad de restringir la circulación de cultura; por el contrario, pueden beneficiarse de esta circulación, beneficiando también a la comunidad.

Modelos sostenibles para el desarrollo de proyectos culturales

Una de las preocupaciones recurrentes de los artistas, gestores culturales y colectivos que trabajan en el marco de la cultura libre, o que están pensando en moverse hacia este paradigma, es la sustentabilidad de los proyectos culturales que se emprenden desde esta perspectiva. En muchos casos, subyace la presunción de que al prescindir de cobrar regalías por los derechos de autor de las obras, se opta por una actividad cultural más libre pero menos segura en lo económico. Esta preocupación por la sustentabilidad, legítima desde todo punto de vista, suele exagerar sin embargo el papel que la propiedad intelectual tiene en los ingresos reales de los trabajadores culturales.

El problema de la sustentabilidad afecta no solo a los proyectos de cultura libre, sino a los proyectos culturales en general. En especial, los proyectos locales, autogestionados e independientes son los que más sufren en los mercados culturales, que tienden a concentrarse por la enorme inversión que algunas grandes empresas pueden realizar en marketing, y por el oligopolio de los canales de distribución. Así, por ejemplo, el problema de las editoriales locales no es la circulación libre de sus títulos, sino la imposibilidad de llegar a las vidrieras y estantes de las librerías. El problema de los músicos independientes no es que la gente comparta sus canciones, sino la concentración de las tiendas de discos y la imposibilidad de sonar en los medios de comunicación. Tanto la cadena de distribución de libros como el control de los medios de comunicación, se encuentran en manos de muy pocas empresas, que restringen las opciones del público a un número de bienes culturales muy limitado. El uso de Internet para la promoción y distribución de bienes y servicios culturales ha mejorado la posición relativa de muchos agentes culturales pequeños, pero siguen siendo muy desiguales las posibilidades de llegar al público, sobre todo por las diferencias brutales que puede haber en la inversión en marketing y comunicación.

En suma, la dificultad en la sustentabilidad que muchas veces se atribuye a la cultura libre, es un problema más extendido que afecta por igual a todos los actores culturales locales. Más aun, la experiencia de las últimas décadas demuestra que es un problema que no se soluciona con regímenes de propiedad intelectual más y más restrictivos. Por el contrario, parecería que es otro conjunto de políticas públicas el que podría solucionar el problema: unas políticas cuyo objetivo sea

desconcentrar los mercados, garantizar el acceso a infraestructuras y canales de distribución, y generar bienes comunes culturales, como veremos en la próxima clase.

Las leyes durísimas de derecho de autor no resuelven la eterna pregunta “de qué va a vivir el artista”. En cambio, generan pérdidas para nuestra sociedad y un escenario en el cual pesan restricciones enormes para el acceso a materiales educativos, científicos y culturales.

¿Pero cómo se sustenta el desarrollo de la cultura y de los artistas en el marco de la cultura libre?

Más allá de las indispensables políticas públicas culturales, en la actualidad existen diversos modelos para la sustentabilidad de la cultura en tiempos digitales que respetan al público, que no criminalizan el compartir ni imponen medidas tecnológicas restrictivas y que, en cambio, ofrecen tratos justos y propuestas inteligentes de involucramiento. A continuación comentamos algunas de ellas:

– **La convivencia pacífica entre el acceso pago y la copia gratuita:** viene siendo demostrado [por numerosos estudios](#) que los productos culturales pueden generar ingresos y convivir con las copias más baratas o gratuitas. Existen numerosos ejemplos que lo demuestran en la práctica. Uno de ellos es la [editorial española Traficantes de Sueños](#), que desde su nacimiento, en 2003, permite descargar gratis en pdf sus libros y simultáneamente vende los ejemplares en papel, ya sea de manera individual o mediante una suscripción a las novedades. Otro ejemplo es [Ediciones de la Terraza](#), una editorial argentina, que también publica sus títulos en Internet bajo una licencia libre, a la vez que los vende en librerías y en una tienda virtual. En el campo de la música, sellos como [Vía Láctea Ediciones](#) y muchos otros, comparten sus discos en Internet al mismo tiempo que venden las versiones físicas en ferias, conciertos y festivales.

– **Las licencias por tipos de uso:** muchos artistas permiten que la gente acceda libremente a las copias, pero exigen el cobro de una licencia cuando terceras partes hacen determinados usos. Por ejemplo, [Incompetech](#) es un catálogo de música gratuita para todo propósito, salvo que se requiera usar la música sin atribución al autor, para lo cual hay que obtener una licencia paga. [Aquí se explica](#) cómo funciona este sistema de licenciamiento.

– **El apoyo directo del público:** modalidades como el financiamiento colectivo (crowdfunding), la colaboración de la audiencia en los proyectos (crowdsourcing) y el pago a voluntad (pay what you want) son herramientas fundamentales para artistas como [Amanda Palmer](#).

– **Eventos en vivo:** diversos estudios, como por ejemplo, [uno publicado en 2013 de la London School of Economics](#), muestran el ascenso de la cantidad de conciertos y de los ingresos en tal concepto en la última década. Así, muchas bandas realizan giras gracias a la difusión que permite la libre circulación de sus discos en Internet. Pero la misma lógica puede aplicarse a disciplinas distintas. Por ejemplo, recomendamos el [texto que Javier Calvo](#) escribió acerca de los nuevos modelos de sustentabilidad para los escritores y su idea de [performance en vivo para literatura](#). Otro ejemplo es el dibujante Liniers, en cuya [página de Facebook](#) pueden verse los anuncios de sus giras periódicas, en las que brinda conferencias así como shows en vivo junto con el músico Kevin Johansen.

- **Ediciones artesanales o de lujo:** el público aprecia el valor añadido que tienen los objetos culturales artesanales, las ediciones físicas de lujo o con extras que no se pueden disfrutar de igual forma en la versión digital. Nuevamente, Liniers es un caso interesante, con su idea de [dibujar las 5.000 tapas de su libro a mano](#).
- **Merchandising:** la venta por Internet y en eventos en vivo de posters, remeras, autoadhesivos y otros productos asociados a obras y artistas constituye un aporte económico complementario, al tiempo que ayuda a fortalecer el vínculo con la comunidad de fans. Incluso existen bandas musicales que han sustituido la venta de CDs por cajas artesanales en cuyo interior hay códigos QR de descarga.
- **Servicios:** los contenidos gratuitos y de libre disponibilidad sirven para promocionar servicios asociados de todo tipo. Por ejemplo, los portfolios fotográficos de acceso libre son la mejor vidriera para promocionar servicios de profesionales de fotografía para instituciones y eventos. Artistas visuales, escritores, periodistas, creadores audiovisuales, etc, recurren cotidianamente a estrategias similares.
- **Redes de apoyo entre creadores:** el apoyo mutuo, los recursos y conocimientos compartidos son herramientas fundamentales. Así, cobran nuevo impulso el cooperativismo y el asociativismo en el ámbito cultural. Se desarrollan modelos como el de [Telartes](#) para la cultura de red en Bolivia y el de [Esquizodelia](#) para la música libre en Uruguay. Todos ellos, con distintos matices, buscan abrir escenas culturales nuevas, poner recursos en común y fortalecer el sector cultural local.
- **Apoyo estatal e institucional:** incluye la presentación a premios, becas y fondos concursables. Como veremos en la próxima clase, es importante que existan subsidios para procesos creativos de largo aliento, no solamente para productos finales. Además, es importante que el Estado apoye no solo la creación sino también el consumo cultural y la formación de audiencias.
- **Creatividad amateur:** no toda la creatividad necesita ser solventada económicamente. Tanto los artistas profesionales como el resto de las personas dedicamos parte de nuestra vida al ocio creativo, el cual es fuente de disfrute, emoción y entusiasmo, al tiempo que contribuye con muchísimas obras al patrimonio cultural común.

Estos son solo algunos de los modelos posibles de sostenibilidad, los cuales se pueden implementar de formas muy diversas y dependen de las características únicas de cada proyecto. Para leer más sobre modelos de sostenibilidad, recomendamos el [“Manual de uso para la creatividad sostenible”](#) y el documento [“Sustainable models for shared culture”](#) (en inglés), publicados por el FCForum.

¿Por qué usar licencias libres para las obras culturales?

Las leyes de derecho de autor otorgan a los titulares (los autores o, con frecuencia, las empresas a las cuales estos han cedido sus derechos) una serie de derechos exclusivos que incluyen la reproducción, la distribución y la comunicación pública de las obras. Por defecto, la ley les reserva a los titulares todos los derechos sobre sus obras, independientemente de que las registren o no. Esto convierte en ilegales una gran cantidad de prácticas habituales de creación y acceso a la cultura,

dado que, en ausencia de autorización expresa del titular, y donde no haya una excepción consignada en la ley, el usuario comete un delito cuando descarga, copia o comparte una obra.

En respuesta a este diseño de las leyes de derecho de autor, especialmente perjudicial en un contexto tecnológico donde es técnicamente posible compartir la cultura como nunca antes, surgieron en las últimas décadas las licencias de derecho de autor abiertas y libres. Estas licencias son herramientas legales que permiten a los autores, de manera voluntaria, autorizar por anticipado a los usuarios para que puedan realizar todos o algunos de los usos que, por defecto, están prohibidos. [La licencia GNU GPL](#) es la licencia libre más utilizada para el software, mientras que Creative Commons provee [un conjunto de licencias](#) para obras culturales, científicas y educativas, que otorgan distintos grados de libertad a los usuarios.

Para conocer más sobre las licencias Creative Commons, pueden ver este video:

<https://www.youtube.com/watch?v=6NvsPRqxweA>

Las licencias libres son un elemento central en los modelos sostenibles para la actividad cultural. Hay tres razones importantes para usar licencias libres a la hora de crear y publicar obras culturales:

– **Contribuir a generar un ecosistema de obras culturales libres fortalece a los creadores.**

Como veremos en los siguientes apartados, las creadoras y creadores pueden recurrir a los antecedentes, recursos y buenas prácticas que otros han generado. Lo interesante de la cultura libre no es únicamente un sentimiento ético, sino también una cuestión práctica: cada autor individual pone tan solo un granito de arena a la cultura (aunque ese granito sea una “obra maestra”), pero puede beneficiarse, sin límites, de las creaciones de los demás, en un intercambio generalizado y virtuoso que da como resultado el bienestar general. Gracias a las amplias, diversas y numerosas conexiones que permite Internet, y a la cualidad simbólica y esencialmente inmaterial de los bienes culturales, la lógica del compartir genera abundancia en lugar de atarnos a la escasez.

– **Las obras libres son compatibles con otras obras libres y pueden integrarse en proyectos libres.** Uno de los mayores proyectos de este tipo es Wikipedia, así como su repositorio multimedia [Wikimedia Commons](#). Este repositorio acepta únicamente imágenes, videos, audios y textos que están en dominio público o que tienen licencias libres ([CC BY](#) o [CC BY-SA](#)), por lo que si imponemos restricciones adicionales a nuestras obras, esos trabajos no podrían aparecer en la gran enciclopedia libre y en otros proyectos semejantes.

– **Viralidad de la licencia.** Las licencias libres más extendidas (como la GPL y la [CC BY-SA](#)) contienen una cláusula llamada "Compartir Igual", la cual exige que cualquier obra derivada se tenga que compartir de la misma manera. Es decir, las adaptaciones, traducciones y remixes heredan las mismas libertades. De esta manera, se evita que individuos o corporaciones reprivaticen los materiales culturales que nacieron libres. En otras palabras, las licencias que incorporan la cláusula "Compartir Igual", también llamadas "licencias copyleft", brindan “protección” frente a la privatización de las obras culturales.

Herramientas y recursos libres para una cultura libre

Acabamos de decir que a través del uso de las licencias libres se genera un ecosistema de recursos aprovechables por todas y todos. ¿De qué tipo de recursos estamos hablando? De una amplia variedad de materiales que gracias a la web se van estructurando e interconectando. Algunas de las fuentes más importantes son:

– **Software libre:** una incontable variedad de aplicaciones para escritorio, servidores y móviles que, gracias al enorme esfuerzo colectivo puesto en su desarrollo y a las libertades que brindan, proveen de soluciones para todo tipo de necesidades: enseñanza, diseño, procesamiento de información, programación, comunicación y edición de todo tipo de formatos. Algunos ejemplos de este tipo de software son: GNU/Linux, LibreOffice, Mozilla Firefox, WordPress, etc.

– **Archivos y colecciones de recursos libres** para la reutilización y remezcla de imágenes, audio, video y texto. Entre ellas, [Wikimedia Commons](#) e [Internet Archive](#).

– **Documentación, foros, tutoriales, materiales educativos, cursos abiertos, revistas de acceso abierto:** fuentes de conocimiento abierto para consultar y aprender a hacer casi cualquier cosa que nos propongamos.

– **Traducciones, adaptaciones y subtítulos:** el trabajo colaborativo ampliado por la red ha permitido que gran cantidad de recursos estén disponibles en diversos idiomas. Hay mucho trabajo todavía para hacer en este sentido, pero es evidente que se están superando enormes barreras para el intercambio de conocimiento entre diversas culturas.

– **Hardware libre:** desde los aspectos “tangibles” de la informática y la electrónica se está desarrollando una variedad de dispositivos cuyas especificaciones, diagramas y documentación es libre. Cualquiera puede conocer cómo están hechos estos aparatos, modificarlos y copiarlos sin necesidad de pedir autorizaciones ni adquirir licencias. En el sector cultural los proyectos de arte y tecnología están incorporando rápidamente elementos como placas [Arduino](#), tarjetas gráficas [Open Graphics](#), impresoras 3D como la [RepRap](#) o escáneres como el [DIY Book Scanner](#). Lo interesante de estas tecnologías es su apertura y adaptabilidad, permitiendo una gama de creatividad mucho más libre y diversa.

Estos grandes conjuntos de herramientas son un apoyo para la sustentabilidad de los proyectos culturales. Cuando levantamos las barreras de la exclusividad impuesta por el copyright, puede que nos sintamos al principio inseguros por no poder recurrir a las restricciones supuestamente necesarias para ingresar a ciertos mercados. Pero nos estamos abriendo las puertas para acceder y participar de un enorme ecosistema de solidaridad expandida, ampliada y multiplicada a través de la creación de procomunes que nos benefician a todas y todos.

Prácticas culturales de código abierto

En cultura hay una palabra bien interesante: replicar. Replicar procesos y experiencias que en un lugar han dado buenos resultados y que se pueden adaptar a diversos contextos. Se trata no

solamente de compartir obras, sino también ideas y procesos.

Es importante tener en cuenta que las ideas y procesos no son elementos que se puedan restringir mediante derechos de autor u otro instrumento de propiedad intelectual. Se trata, por el contrario, de elementos libres de por sí, que no pueden ser exclusivos ni generar exclusiones.

Sin embargo, las ideas y los procesos tienen una vida corta si no se dan a conocer, se hacen circular y se ponen a disposición y consideración de la comunidad. Como en el software libre, también en los proyectos culturales es importante mostrar el “código fuente” que sustenta nuestra experiencia. Sistematizar y presentar los procesos para que otros los puedan mejorar y no tengan que partir de cero.

Ese es el principio de obras de la inteligencia colectiva como la Wikipedia, en donde no solamente podemos leer artículos, sino también revisar su historia y las discusiones que hay detrás de cada entrada, para saber qué errores fueron subsanados, qué contradicciones hubo que superar o qué detalles todavía no están acordados. Y además, podemos intervenir en el proceso a partir de lo que otros han creado, teniendo en cuenta los antecedentes, sin reinventar la rueda.

Un caso interesante referido a la apertura de las metodologías en el sector cultural fue el [proyecto #10penkult: “Decálogo de prácticas culturales de código abierto”](#), en el que un grupo de activistas culturales escribieron un libro durante un fin de semana apenas, mediante una metodología colaborativa denominada “[booksprint](#)” para la redacción colectiva acelerada. Los autores dejaron el [proceso abierto y documentado](#) para que sea continuado por otros y para que la metodología pueda ser replicada.

Los procesos de código abierto pueden ser elaborados, presentados y documentados mediante herramientas como documentos compartidos, [blogs](#) y [wikis](#). Los documentos compartidos sirven para redactar y desarrollar ideas de manera colaborativa, gracias a la ayuda de herramientas online como los [pads](#). En un blog es posible dotar de sentido y de narrativa a los proyectos culturales, recreando la experiencia de una bitácora o un diario. En una wiki, por otra parte, es posible estructurar de forma ordenada y fácilmente editable el conocimiento generado en torno a un proceso. A esto se le suele llamar “documentación” en lo que concierne al desarrollo de software, algo que es perfectamente adaptable a proyectos culturales.

Nutriéndose del procomún y aportando al procomún

El talento y la creatividad en la era digital van acompañados de la capacidad de reutilizar, ensamblar, encontrar los recursos y herramientas relevantes, documentar procesos y hacerlos visibles. La creación es hoy un proceso de ida y vuelta, en el que nos nutrimos del procomún y aportamos al procomún.

¿Qué es el procomún? Esta palabra se refiere a todas las obras, herramientas, recursos y procesos que no pueden ser apropiados en exclusividad ni privatizados porque pertenecen a todas y todos. Cuando en este curso nos referimos a la necesidad de reformar profundamente las instituciones de la propiedad intelectual, nos referimos a la necesidad de protección del procomún, de nuestros

bienes comunes creativos. La sustentabilidad de la cultura toda depende de que futuras generaciones de creadores puedan recurrir a este fondo común sin restricciones que comprometan su desarrollo.

Bibliografía recomendada

- Amanda Palmer – [El arte de pedir](#)
- Autores varios – [Decálogo de prácticas culturales de código abierto](#)
- Bianca Racioppe – [Cultura libre y copyleft: otros modos de organizarse para gestionar lo cultural-artístico](#)
- FCForum – [Manual de uso para la creatividad sostenible](#)
- FCForum – [Sustainable models for shared culture](#) (en inglés)
- Javier Calvo – [Por un libro universal](#)
- Lila Pagola – [Resonancias copyleft en las prácticas artísticas en Argentina](#)
- Traficantes de Sueños – [Batalla, cotidiano y futuro de las licencias libres](#)

** Este material es derivado de la clase "[Necesidades culturales y gestión de lo común](#)", perteneciente al curso online abierto "[Arte y cultura en circulación: políticas públicas y gestión de lo común](#)".*