

# ¿Creatividad o propiedad?

Por [Mariana Fossatti](#)

\* Charla brindada el 27 de septiembre de 2019 en CreativeMornings Montevideo.

Cuando pensamos de dónde viene la creatividad, usamos esta palabra: "inspiración". Según la mitología griega, la inspiración viene de las musas, deidades que literalmente les dictaban los versos a los poetas. De esa imagen mítica todavía nos queda la idea de que la inspiración es un requisito indispensable para crear, y que la capacidad de creación es el privilegio de algunas personas a las que "les llega la inspiración", como si llegaran las musas a visitarles.

Pero me gustaría empezar por la idea de que los poetas griegos, al invocar a las musas, les pedían ayuda para recordar, es decir, les pedían acceso a una memoria colectiva. Seguramente que en épocas de transmisión oral, a las musas se les atribuía ese papel clave de almacenar el repertorio de historias colectivas y reproducirlas por boca del poeta: "canta, oh Diosa", así empieza la *Ilíada*. Es decir, el poeta iba a reproducir, con palabras propias, algo que no le era propio, que no era de su propiedad, sino que venía del acervo colectivo, de la tradición, los mitos y las leyendas.

Hoy, que ya tenemos medios tecnológicos de almacenamiento y reproducción para acceder a casi cualquier creación del intelecto, nos hemos olvidado bastante de que la inspiración tiene que ver mucho con el acceso a la memoria, a algo que nos antecede y que perdura a través de lo que creamos, pero que no nos pertenece del todo. Que toda creación tiene un componente propio, pero también uno adquirido, tomado de algún otro lado.

Precisamente, la madre de las nueve musas griegas clásicas es Mnemósine, la personificación de la memoria. En la versión del mito original, las musas son las tres hermanas Meletea, Mnemea y Aedea, que trabajan en equipo. Según Wikipedia en español:

- Meletea (la meditación) es la musa del pensamiento, de las ideas que se forman en la mente y que después se van a ver representadas en la obra.
- Mnemea (la memoria) es la musa de la creación en sí, la encargada de darle forma concreta a las ideas abstractas que se plasman en lo que el poeta hace. Mnemea recuerda y fija los pensamientos propiciados por Meletea.
- Aedea (el canto) es la musa de la ejecución de la obra artística. Se encarga de leer, recitar, tocar (instrumentos) o cantar lo que anteriormente su hermana Mnemea ha escrito. Representa el momento en el que una obra de arte es utilizada.

Es muy útil este mito para entender la complejidad de la creación intelectual, porque nos enseña que en toda obra hay tres momentos. Y esto me pareció interesantísimo, porque las leyes que hoy regulan los derechos que existen sobre las obras, tienen que ver con esos tres momentos marcados por las tres musas.



Primero tenemos las ideas abstractas, el mundo de Meletea. ¿Ustedes creen que se puede "poseer" una idea? Si las ideas aparecen en la mente, ¿no son algo absolutamente personal? Bueno, la cuestión es que no podemos apropiarnos de una idea, así sin más, porque en realidad lo más probable es que ni siquiera seamos los primeros en haberla pensado. Los conceptos, los argumentos, las notas musicales, las palabras, los números, los hechos que sabemos: son todas nociones comunes de la mente humana que nadie se las puede apropiarse. Por eso pertenecen a lo que se conoce como "dominio público". El derecho de autor no alcanza a una idea en estado puro. En todo caso, si la idea pudiera llegar a aplicarse a una invención útil, y si es realmente original, pero original POSTA, podríamos aspirar a la protección de una patente, después de un proceso de examen de esa posible aplicación de la idea por parte de una oficina de patentes. Pero este es un régimen muy específico. Y además el fundamento de que se establecieran las patentes fue incentivar a que esas ideas innovadoras y potencialmente aplicables a algo útil, se compartieran, en lugar de ser secretas. Pero quédense con esta idea en términos generales: la propiedad exclusiva sobre una idea podría ser una cosa muy complicada de adjudicar con certeza y bastante desaconsejable. ¿Por qué? Porque realmente limitaría la capacidad misma de imaginar y concretar después eso que imaginamos. Si todo el tiempo tuviera miedo de que una idea que se me ocurre hoy a mí, ya se le ocurrió a alguien antes y por lo tanto le pertenece a otro y no la puedo decir sin su permiso, ni llevarla a una expresión tangible, me vería extremadamente limitada en mi libertad de expresión.

Esto me lleva a nuestra segunda musa, Mnemea, la que plasma esas ideas abstractas en una forma concreta, una forma expresada en algún medio tangible, como un texto escrito, una foto, una grabación sonora, una pintura. Este es el mundo del proceso de creación. Pero como vimos antes, Mnemea es la memoria. Toma esas ideas abstractas -que aparecen en la mente de una persona, pero que como vimos, vienen del dominio público, del acervo común- y las "recuerda" o quizás podríamos decir que las "remixa", las ensambla en una disposición nueva, para llevarlas a un modo de expresión que tendrá una parte única y original. Yo diría que nunca totalmente nueva, pero sí lo suficiente como para reconocer ciertos rasgos que podemos llamar propios de un autor o autora. Ahí es donde entra la libertad creativa. Pero también es ahí donde, una vez que la obra la damos por terminada, aparece el derecho de autor. Este sí es el mundo de la llamada "propiedad intelectual". Los griegos no tenían propiedad intelectual, este es un invento moderno, y tiene que ver con la aparición de medios masivos de difusión de las obras, como la imprenta. Al principio, esta propiedad intelectual era más bien un monopolio concedido al impresor para imprimir libros. Era un derecho "de imprenta", muy ligado a la censura y al control que las monarquías, en Europa y en sus dominios coloniales (incluyendo el territorio que hoy se conoce como Uruguay), ejercían sobre la difusión de las ideas. Con el paso del tiempo, la propiedad intelectual se convirtió en un control de las industrias culturales (sellos, estudios, medios de comunicación, editoriales, etc.) para la protección de sus inversiones. Piensen en las películas, donde al final dice que "se prohíbe la copia, distribución, proyección, etc, etc" sin la autorización de los propietarios del copyright, y que eso está penado por la ley.

Todo lo anterior me lleva a la tercera musa, Aedea, que tiene que ver con todo lo que pasa después de la creación de la obra: cuando es cantada, tocada, ejecutada, representada... Y tomando en cuenta los medios masivos de difusión, el mundo de Aedea incluye la impresión, la digitalización, la transmisión, etc. Es en este nivel donde realmente actúan los derechos de propiedad intelectual,



porque son los titulares de esos derechos quienes tienen, inicialmente, el derecho a prohibir o permitir estos usos de las obras. Cada uno de esos usos, en cada uno de los casos. Generalmente, los autores ceden estos derechos a sus editores, o sellos, y por lo común quienes ejercen esos derechos son quienes tienen los medios para la difusión masiva. Pero con la llegada de nuevos medios domésticos, como la videgrabadora, la fotocopidora, la computadora, Internet... también el público, las personas usuarias de cultura, se convirtieron en un agente de difusión de la cultura. Es más, todos estos medios también les dieron una mayor independencia a los creadores para la difusión de sus obras. Y acceso a un montón de inspiración, acceso a una inmensidad de memoria colectiva acumulada para usar, recrear y compartir.

Aquí es donde empiezan a surgir un montón de conflictos, porque la creatividad y la propiedad empiezan a chocar de una forma cada vez más evidente. Las leyes de propiedad intelectual, por un lado, se endurecen, abarcan más tipos de obras, más derechos exclusivos, por un plazo cada vez mayor. Pero al mismo tiempo, su vigencia en la vida real, en el mundo en donde las obras se usan, es prácticamente imposible. El solo hecho de navegar por una página web hace que se copien textos, imágenes, documentos, videos, aunque sea temporalmente, en nuestras computadoras o celulares. Y eso es una infracción a las leyes de propiedad intelectual. Textual. Lo dice nuestra propia ley de derechos de autor.

Ante este problema, surge el movimiento de cultura libre, las prácticas del copyleft y las licencias Creative Commons, a principios de los 2000. La disyuntiva que vienen a solucionar es la siguiente: si yo, como autora, propietaria de derechos exclusivos, quiero simplemente compartir mi obra con el mundo entero, sin que me tengan que pedir permiso cada vez, ¿cómo puedo hacer esto posible? La respuesta es dar un permiso por anticipado, simple, que todo el mundo entienda y reconozca. Así surgieron estos íconos, que quizás los hayan visto al pie de algunas páginas web. Millones de obras bajo estas licencias son compartidas por sus autores y usadas libremente, principalmente a través de Internet. Creative Commons significa "comunes creativos", y su objetivo es "hackear" los principios de la propiedad intelectual no para proteger un patrimonio privado, sino para fomentar un banco común de creaciones compartidas, útiles y reutilizables por cualquiera. Es una forma de democratizar la información y el conocimiento.

Pero tarde o temprano, el destino de toda obra autoral, tanto de las que tienen copyright como de las que tienen licencias Creative Commons, es llegar al dominio público. Es decir, al patrimonio común. El derecho de propiedad intelectual no es, ni mucho menos, infinito. Aunque sí es largo: caduca 50 años después de la muerte del autor en Uruguay. Es de por vida, y puede llegar a abarcar una y hasta dos generaciones de herederos. Hoy hay un proyecto de ley, al que nos oponemos, para extenderlo todavía más: a 70 años después de la muerte del autor. Pero siempre, tarde o temprano, quizás más tarde que temprano, las obras llegan al dominio público, un lugar donde las musas pueden ir a buscar material que alimente el pensamiento, la creatividad y el disfrute cultural.

Quiero terminar con una cosa más, y es un comentario acerca del hecho de que las musas sean mujeres. Se las ve en las pinturas, generalmente con poca ropa o desnudas, al lado de un artista hombre. Un hombre trabajando en solitario, al que una musa inspiradora alienta suavemente sin pedir nada a cambio, ni siquiera atribución por su trabajo. Esta imagen encierra muchos mitos



creados por la modernidad y que todavía dominan el mundo de la cultura: la figura del genio solitario, el rol de la mujer no como creadora, sino desde un lugar auxiliar, casi convertida en un objeto sexual que "inspira" al artista. La creatividad como propiedad también es una idea occidental que tiene que ver con este mito del genio varón inspirado. Es además una noción muy diferente a las prácticas de compartir cultura y conocimiento de los pueblos indígenas en los territorios que fueron colonizados por esa cultura europea. Por lo tanto, también hay un mito patriarcal y colonial en la propiedad intelectual que deberíamos deconstruir.



Así que les dejo pensando con esta imagen, que no es una musa, aunque se podría parecer a Mnemea. Podría ser ella misma una poeta; a veces se dice que es un retrato de Safo, pero en realidad no se sabe bien quién es. Se sabe que vivió en Pompeya, donde se encontró el retrato pintado en un mural, y que al parecer tenía acceso a medios de escritura, y acceso al conocimiento, a la posibilidad de educarse. Sin un acceso democrático a todas estas cosas, ¿qué musas nos pueden venir a visitar?

¡Muchas gracias!