

# APUNTES SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Arte, museos y tecnología

M<sup>a</sup> Soledad Gómez Vílchez

<http://mediamusea.com/>



## **APUNTES SOBRE DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL**

### **Arte, museos y tecnología.**

#### **0. Introducción: antecedentes históricos de la propiedad intelectual.**

Remitirnos hasta los antecedentes primeros de los derechos de autor no es una tarea sencilla, su origen es difícil de rastrear y se pierde en los albores del desarrollo cultural humano. Algunos indicios podemos observarlos en la Antigüedad Clásica, donde empieza a nacer un interés por parte de los literatos para que se mantenga íntegra y sin modificaciones sus obras. La copia manuscrita podía llevar aparejada alteraciones del original por parte del copista, algo que los autores trataban de evitar con recomendaciones y peticiones.

Similar situación, aunque más restringida debido al menor movimiento cultural, se dio en la Edad Media. En estos momentos sólo el autor de las obras escritas tiene un cierto reconocimiento al mantenerse su nombre asociado a su creación (y no en todas las ocasiones, a juzgar por el gran número de obras anónimas que ha llegado a nuestros días). Pero en el caso de las obras de arte ni siquiera se plantea la posibilidad de ese reconocimiento. El creador era un elemento totalmente secundario y carente de derechos, hasta el punto de no contar ni siquiera con el derecho del recuerdo de su paternidad sobre la obra. Los que encargaban o compraban las piezas eran además los que adquirirían toda la autoridad para decidir sobre ellas, perdiendo el autor voz y voto una vez se desprendía de la misma.

El Renacimiento supuso un primer e importante paso en el reconocimiento de la propiedad intelectual. La creación de la imprenta y la reproducción masiva de documentos escritos dio lugar a que se generará una nueva situación que precisaba unos medios de control. La gran producción de beneficios que poco a poco iba suponiendo la imprenta crecía pareja al interés de los escritores por proteger su creación e intereses y por limitar la

libertad absoluta de editores e impresores a la hora de reproducir sus obras. Es entonces cuando se empieza a formar la idea de unos derechos de los autores.

En el campo de las bellas artes también se avanzó en este periodo ya que el humanismo reinante trajo consigo al menos el reconocimiento al creador en este campo. El artista ve distinguida su autoría, aunque aún carece de otro tipo de derechos. Así, su obra podía ser copiada impunemente<sup>1</sup> o modificada<sup>2</sup> sin contar con la voluntad del autor.

Sin embargo, estos ejemplos no son más que breves pinceladas que suponían poco más que el simple reconocimiento de paternidad de un autor sobre su creación. Para que se desarrollara una verdadera doctrina en torno a la propiedad intelectual<sup>3</sup> y al copyright<sup>4</sup> hay que esperar hasta el siglo XVIII. En este momento, en concreto el 10 de abril de 1710, el parlamento inglés crea el *Estatuto de la Reina Ana* sobre copyright, o derecho de copia que tenía el autor sobre su obra. El creador era el único que podía autorizar las reproducciones en los 14 años siguientes a su creación, prorrogándose la caducidad de la protección por un espacio similar de tiempo si seguía éste con vida. Además, se debían entregar copias a las bibliotecas inglesas de forma que la obra fuese accesible al público en general<sup>5</sup>.

En España, el interés ilustrado por la cultura del siglo XVIII también influyó en el desarrollo de la propiedad intelectual. Carlos III promulgó la Real Orden de 22 de marzo de 1763 por la que nadie tenía privilegio "*para imprimir ningún libro, sino el mismo autor que lo haya compuesto*". Un año

---

<sup>1</sup> Los grabados de Durero, distribuidos por toda Europa, eran usados por muchos artistas para copiar, a veces de manera prácticamente literal, escenas y composiciones en sus propias obras.

<sup>2</sup> Los desnudos de la obra de Miguel Ángel de la Capilla Sextina fueron tapados modificando así la idea original que había plasmado el artista.

<sup>3</sup> Reconocimiento de los derechos patrimoniales, vinculados a la explotación de la obra, y de los derechos morales del autor, que se concretan en la divulgación, paternidad, integridad, de modificación, de retracto y de acceso al ejemplar único o raro. Propio de la Europa continental, y así se refleja por ejemplo en el artículo 14 Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (LPI, de aquí en adelante).

<sup>4</sup> Reconocimiento únicamente de los derechos patrimoniales. Se disocia la obra del autor.

<sup>5</sup> BELLIDO GANT; M<sup>a</sup> Luisa: *Arte, museos y nuevas tecnologías*. Ediciones Trea. Gijón, 2001. p. 96.

después, la Real Orden de 20 de octubre de 1764 permitía que los derechos del autor fueran heredados por sus descendientes.

Otros países, como Estados Unidos, continuaron por el camino iniciado en el Reino Unido. La Constitución de 1787 de los Estados americanos refleja el interés por proteger la propiedad creativa de los autores<sup>6</sup>. Más concretamente tratará el tema en la Ley de Copyright de 1790, en la que establece plazos de protección temporal similares a los de la ley inglesa.

Diferente ruta fue la que tomó Francia en el *Décret relatif aux droits de propriété des auteurs d'écrits en tous genres, compositeurs de musique, peintres et dessinateurs*, que la Convención Nacional elaboró en julio de 1793. Se presentan importantes referencias respecto al modelo anglosajón: en primer lugar, se extiende la protección a toda la vida del autor y diez años más; en segundo lugar, contempla los derechos del autor más allá de la simple reproducción de la obra. Este paradigma, acogido rápidamente también por Alemania, asentó las bases de los derechos morales del autor en el ámbito continental y latinoamericano.

Pero no todas las obras se acogieron en un principio a la protección que estas normativas brindaban, siendo los autores de libros y documentos impresos los primeros en beneficiarse de esta legislación. Poco a poco los derechos de autor van ampliando su campo de acción, hasta englobar no sólo a los creadores de escritos originales, sino también de obras gráfica en todas sus facetas, representaciones teatrales, coreografías, obras musicales y sonoras, fotografía, escultura, arquitectura y, más actualmente, programas informáticos.

Junto a ello han ido igualmente aumentando los derechos relativos a los plazos de protección, las medidas de salvaguarda, las opciones de los autores, los organismos encargados de la regulación, los criterios que garantizan la seguridad, los derechos morales<sup>7</sup> o las medidas de difusión.

---

<sup>6</sup> En el artículo I, sección 8, cláusula 8.

<sup>7</sup> En el ámbito continental y latino.

Pero también ha habido otros cambios. El desarrollo del cine, de las grabadoras de imagen y sonido, de las fotocopiadoras, de los reproductores caseros y de todo una serie de nuevos inventos han vuelto a crear, a lo largo de todo el siglo XX, situaciones constantes en las que la legislación tenía que cubrir las lagunas que el imparable avance de la sociedad iba generando en los textos legales.

Actualmente se vive otra gran revolución, similar a la que la imprenta produjo, que está modificando el mundo tal y como lo conocíamos. El desarrollo de lo que se ha dado por llamar "sociedad de la información" ha supuesto importantes cambios a la hora de acercarnos a diferentes ámbitos de la realidad cotidiana, y como no, también ha afectado, y muy especialmente, a la propiedad intelectual. Hoy por hoy los nuevos medios, Internet y las tecnologías digitales concretamente, vuelven a adelantarse al modelo de regulación de los derechos de autor, comenzándose en estos momentos a debatir las soluciones viables para abarcar las nuevas manifestaciones en este campo y las opciones para adaptarlas a las fórmulas de regulación de propiedad intelectual existentes, o modificar éstas en función de la realidad presente.

Este artículo se acercará al debate en este campo y a la problemática surgida a raíz de la imposición de las tecnologías y las nuevas comunicaciones, centrada su visión en ámbito artístico y en las novedosas formas del ciberarte. Se hará también mención a las dificultades de los museos para aunar su misión como institución con las nuevas formas de entender el arte, dentro del marco y de las posibilidades de la normativa sobre propiedad intelectual vigente.

## 1. Los derechos de autor en la obra de arte

El interés de la propiedad intelectual respecto a los creadores de obras de arte ha sido, hasta la época actual, bastante secundario en comparación con la situación que han gozado los autores de otro tipo de material. Hay que esperar hasta 1920 para que en Francia se promulgue una Ley en la que se defienden los intereses de este colectivo a través de lo que se conoce internacionalmente como *droit de suite*, o lo que es lo mismo: el derecho del autor a percibir una participación de los ingresos que genere la reventa sucesiva de su creación.

Desde esa primera legislación francesa, diferentes tipos de normas se han ido creando, en un proceso de cambio que ha tenido distintos matices según la época y la localización geográfica. Ello originó la necesidad de aunar criterios a nivel internacional en este ámbito.

A nivel general hay que destacar La Declaración Universal de Derechos Humanos que dice que: *1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten. 2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora*<sup>8</sup>.

La protección de la creación literaria y artística dio lugar al Convenio de Berna de 1886, que ha tenido diferentes revisiones, realizándose la última de ellas el 20 diciembre de 1996. Este convenio de protección permite que entre los Estados contratantes las obras perciban igual protección que cada país concede a las creaciones de sus propios ciudadanos. Según el artículo 3:

1) *Estarán protegidos en virtud del presente Convenio:(a) los autores nacionales de alguno de los países de la Unión, por sus obras, publicadas o*

---

<sup>8</sup> Artículo 27.

*no; (b) los autores que no sean nacionales de alguno de los países de la Unión, por las obras que hayan publicado por primera vez en alguno de estos países o, simultáneamente, en un país que no pertenezca a la Unión y en un país de la Unión.*

*2) Los autores no nacionales de alguno de los países de la Unión, pero que tengan su residencia habitual en alguno de ellos están asimilados a los nacionales de dicho país en lo que se refiere a la aplicación del presente Convenio.*

También se velan por los derechos morales del autor, como la autoría sobre su obra, el derecho a oponerse a que se modifique, deforme o mutile, o cualquier acción peyorativa que atente contra el honor o la reputación del artista<sup>9</sup>.

Otra iniciativa internacional ha sido la Convención Universal sobre Derechos de Autor, elaborada el 6 de diciembre de 1952 en Ginebra y revisada el 24 de julio de 1972 en París. Su finalidad es la protección de obras literarias, científicas y artísticas. En su artículo 1 se puede leer que en virtud de la presente convención *"cada uno de los Estados contratantes se compromete a adoptar todas las disposiciones necesarias a fin de asegurar una protección suficiente y efectiva de los derechos de los autores, o de cualesquiera otros titulares de estos derechos, sobre las obras literarias, científicas y artísticas tales como los escritos, las obras musicales, dramáticas y cinematográficas y las de pintura, grabado y escultura"*.

El Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor, hecho en Ginebra el 20 de diciembre de 1996 y vigente desde marzo de 2002, es la respuesta de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual a los derechos de autor de los programas de ordenador y de las bases de datos. La firma de este tratado supone aceptar las disposiciones sustantivas del Convenio de Berna de 1971. La novedad y la apuesta por las nuevas posibilidades de las tecnologías se afirman en artículos como el 8, en el que se contempla que *"los autores de obras literarias y artísticas gozarán del derecho exclusivo de*

---

<sup>9</sup> Artículo 6 bis 1, Convenio de Berna.

*autorizar cualquier comunicación al público de sus obras por medios alámbricos o inalámbricos, comprendida la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija”.*

También de la OMPI son los documentos de trabajo sobre soluciones alternativas y facultativas para la protección relacionada con la difusión en Internet. Estos documentos resultan muy interesantes a la hora de plantearse un primer acercamiento a las nuevas tendencias artísticas que circulan por la red y las medidas para su salvaguarda.

A nivel europeo se han creado varias directivas como:

- **Directiva 91/250/CEE del Consejo**, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de los programas de ordenador.

- **Directiva 92/100/CEE del Consejo**, de 19 de noviembre de 1992, sobre derechos de alquiler y préstamo y otros derechos afines a los derechos de autor en el ámbito de la propiedad intelectual.

- **Directiva 93/98/CEE del Consejo**, de 29 de octubre de 1993, relativa a la armonización del plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines.

- **Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo**, de 11 de marzo de 1996, sobre la protección jurídica de las bases de datos.

- **Directiva 2001/29/CE**, de 22 de mayo de 2001, sobre Derechos de Autor.

Alguna de las cuales se relacionan con los derechos de los artistas plásticos, por ejemplo la Directiva 92/100/CEE, que afecta directamente a obras de arte audiovisuales sobre soportes digitales. También la Directiva 2001/29/CE, que tiene como objetivo la creación de un sistema riguroso de protección de la propiedad intelectual como una medida que pudiera



permitir que la cultura se desarrollase dentro de un marco digno y autónomo, apoyado por todo elemento tecnológico que garantice el cumplimiento de la legalidad vigente. Se quiere tratar de evitar que *“la existencia de diferencias legislativas y la inseguridad jurídica en materia de protección puede impedir las economías de escala para los nuevos productos y servicios protegidos por derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor<sup>10</sup>”* en el ámbito de la sociedad de la información en la que actualmente nos movemos.

Pero a pesar de la buena intención del planteamiento, esta Directiva ha sido tremendamente controvertida por su apoyo preferente a la industria profesional por encima de los intereses del usuario particular. Los principales motivos de la polémica, que se ve reflejada en muchos blogs de internautas comunitarios, han sido las obligaciones relativas a medidas tecnológicas que se presentan en el artículo 6 en relación al derecho de copia privada.

En el punto 2 se puede leer que *“los Estados miembros establecerán una protección jurídica adecuada frente a la fabricación, importación, distribución, venta, alquiler, publicidad para la venta o el alquiler, o posesión con fines comerciales, de cualquier dispositivo, producto o componente o la prestación de servicios que: a) Sea objeto de una promoción, de una publicidad o d una comercialización con la finalidad de eludir la protección ó b) Sólo tenga una finalidad o uso comercial limitado al margen de la elusión de la protección; ó c) Esté principalmente concebido, producido, adaptado o realizado con la finalidad de permitir o facilitar la elusión de la protección de cualquier medida tecnológica eficaz”*.

En el campo específico del arte establece alguna excepción al derecho de reproducción, como cuando su finalidad sea anunciar una exposición o un acto no comercial<sup>11</sup>; o cuando sea el dibujo o plano de una edificación y sirva para reconstruir el edificio.

---

<sup>10</sup> Según puede leerse en la declaración de intereses de su preámbulo.

<sup>11</sup> Artículo 5, j.

A nivel español, la regulación de la propiedad intelectual se ha venido haciendo en los últimos según Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia<sup>12</sup>. Ésta ha sido modificada por la Ley 5/1998, de 6 de marzo, por la que se incorpora al Derecho español la Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, sobre la protección jurídica de las bases de datos<sup>13</sup>, y la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento Civil<sup>14</sup>.

Esta Ley hace referencia concreta al campo del arte en el artículo 24, en el que se dice que *“los autores de obras de artes plásticas tendrán derecho a percibir del vendedor una participación en el precio de toda reventa que de las mismas se realice en pública subasta, en establecimiento mercantil, o con la intervención de un comerciante o agente mercantil”*; y en el artículo 56.2, que se refiere *“al propietario del original de una obra de artes plásticas o de una obra fotográfica tendrá el derecho de exposición pública de la obra aunque ésta no haya sido divulgada, salvo que el autor; hubiera excluido expresamente este derecho en el acto de enajenación del original. En todo caso, el autor podrá oponerse al ejercicio de este derecho, mediante la aplicación, en su caso, de las medidas cautelares previstas en esta Ley, cuando la exposición se realice en condiciones que perjudiquen su honor o reputación profesional”*.

Actualmente ha sido aprobada por las cortes la Ley por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, aprobada por Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril. Al margen de la gran polémica con la que ha nacido por su artículo 25 de compensación equitativa de copia privada, el elemento más interesante en el campo que nos atañe es la Disposición adicional tercera de Fomento de la difusión de obras digitales, que se analizará más adelante.

---

<sup>12</sup> BOE núm. 97, de 22-04-1996.

<sup>13</sup> BOE núm. 57, de 7-3-1998.

<sup>14</sup> BOE núm. 7, de 8-1-2000.

España ratificó, el 27 de octubre de 1954, la Convención Universal sobre Derecho de Autor; y firmó, el 20 de diciembre de 1996, Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor, aunque ésta aún no ha entrado en vigor. Tampoco ha transpuesto aún a la legislación española la Directiva 2001/29/CE.

## 2. Generalidades y problemática de la propiedad intelectual en el arte.

Hasta hace muy poco tiempo una de las principales características del arte era el concepto de obra "única", que hacía que su forma de explotación tradicional fuese exclusivamente la venta; algo muy diferente respecto a los autores literarios o musicales que basan el aprovechamiento de su creación en la reproducción y la difusión pública<sup>15</sup>, permitiéndole obtener beneficios con cada nueva tirada. De ahí la importancia del concepto que *droit de suite* tenía para este tipo de creadores. Pero hoy por hoy, además de la ganancia por vender la pieza, la reproducción es también una de las formas de explotación de la propiedad intelectual que más beneficios otorgan al artista o a sus herederos. Las grandes obras de arte contemporáneo, en las que aún siguen vigentes los derechos del creador, son reproducidas hasta la extenuación a través de fotografías o material gráfico diverso, y el merchandising de todo tipo comercializado por los museos mueve al año importantes cantidades de dinero.

Los herederos de Picasso reciben cada año suculentos beneficios en virtud de los derechos de autor que genera la reproducción de las obras de su ascendente. Su interés por velar por el cumplimiento de estos derechos, les llevó incluso a exigir a la Universidad de Málaga que pagara por usar el símbolo de la paloma blanca del artista malagueño en su escudo<sup>16</sup>. El

---

<sup>15</sup> BERCOVIT RODRÍGUEZ-CANO; Alberto (coord.): *Derechos del artista plástico*. Arandazi editorial. Pamplona, 1996. p. 15.

<sup>16</sup> El artículo 5 de los Estatutos de la Universidad de Málaga hacen referencia a este aspecto al decir que "el escudo de la Universidad de Málaga ostenta una paloma blanca, reproducción de la imagen que aparece en la litografía del malagueño Pablo Ruiz Picasso, titulada "La Paloma", orlada en letras capitales con la leyenda latina: "Universitas Malacitana", y todo ello abrazado por dos ramas de laurel en forma de corona atada con cintas en su base y abierta en la parte superior".

septiembre de 2004, la Universidad malagueña anunció la retirada del icono de la paloma de su imagen corporativa.



Escudo de la Universidad de Málaga. Fuente: [www.campusvirtual.uma.es](http://www.campusvirtual.uma.es)<sup>17</sup>

Igual celo a la hora de hacer prevalecer sus derechos presentan los herederos de Miro, que en el 113 aniversario del nacimiento del artista amenazaron con demandar al buscador de Internet Google si no retiraba el logo inspirado en la obra de Miro que habían colocado como homenaje al artista en su página de inicio<sup>18</sup>.



"Doodle" homenaje a Miró. Fuente: [www.google.com](http://www.google.com)

Pero al margen de la reproducción de la obra de esta manera<sup>19</sup>, hay que entender que un mismo objeto artístico puede tener varias "reproducciones"

<sup>17</sup> Imagen reproducida en virtud del artículo 32 de la LPI de 1997 de citas y reseñas, que considera "lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico figurativo o análogo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada".

<sup>18</sup> Theodore Feder, presidente de Artists Rights Society declaró a The Mercury News el 20 de Abril de 2006 que "there are underlying copyrights to the works of Miro, and they are putting it up without having the rights".

<sup>19</sup> Artículo 18 de la LPI de 1996: "Se entiende por reproducción la fijación de la obra en un medio que permita su comunicación y la obtención de copias de toda o parte de ella". O en el mismo artículo 18 del recién aprobado texto refundido: "Se entiende por reproducción la fijación directa o indirecta, provisional o permanente, por cualquier medio o cualquier forma de toda obra o de parte de ella, que permita su comunicación y la obtención de copias".

originales del mismo. De hecho, en el campo del arte, el término de "obra única" no tiene porque hacer siempre referencia expresa a una unidad. Una litografía "única" puede tener una "copia" idéntica que es la prueba de estado<sup>20</sup> justo anterior a la versión definitiva, y una prueba de autor<sup>21</sup> que el artista guardó para sí. Siguiendo este ejemplo, una litografía calificada como "única" podría contar con dos ejemplares idénticos a ella. Otros términos que hacen referencia cuantitativa a las reproducciones de una obra son:

- Obra original: entendiéndose como los objetos creados por el propio autor hasta un máximo determinado, que, por convención suele estar estipulado en siete (sin contar con las pruebas del artista). Es común que en el campo de la escultura existan una gran cantidad de obras originales que parten de un mismo molde.
- Obra seriada: es aquella hecha por el autor hasta un número total acordado. Es muy habitual que las obras gráficas, como los grabados, correspondan a obras seriadas.

Tanto en el caso de la obra original como de la obra seriada, las piezas han de estar numeradas e identificadas.

Pero esta multiplicidad de ejemplares de una misma obra plantea una problemática desde el punto de vista del *droit de suite*: ¿todos los ejemplares de la obra se benefician de ese derecho?, ¿se deberían tener participaciones en las pruebas de estado y de artista aunque no fueran concebidas para ser vendidas?, ¿los medios artísticos usados para realizar la obra (moldes, planchas, negativos...) de arte se acogen al derecho de participación?

---

<sup>20</sup> Prueba de estado: estampaciones previas que el artista realiza antes de lograr la versión definitiva de la obra.

<sup>21</sup> Prueba de autor: estampación igual a la definitiva que el artista se queda para su colección personal o para el depósito legal, y que en teoría están al margen del mercado (pero que es habitual que con el paso del tiempo acaben saliendo a éste).

En Artículo 24<sup>22</sup> se puede leer que *“los autores de obras de artes plásticas tendrán derecho a percibir del vendedor una participación en el precio de toda reventa que de las mismas se realice en pública subasta, en establecimiento mercantil, o con la intervención de un comerciante o agente mercantil”*. Así, en la descripción del derecho de participación se transmite una idea general acerca de lo que esto implica, pero no ayuda a dilucidar las dudas que se presentan en el campo del arte.

Por otro lado, si observamos el artículo 10 de la LPI sobre obras y títulos originales, se nos dice que *“son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, comprendiéndose entre ellas: e) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas”*. En esta reseña se engloba la totalidad de manifestaciones que surjan de manos de artista, lo que importa es que la impronta del creador se encuentre presente en la pieza de una u otra manera.

Aplicando literalmente la definición, un artista plástico que ha hecho una tirada de mil serigrafías podría beneficiarse de las ventas sucesivas de cada una de las obras individuales. Pero en la práctica no es normal que esta situación se dé, una creación con un número de ejemplares tan elevado como en el ejemplo tendría que corresponder a una obra actual; ello, unido a que una tirada tan grande reduce mucho el valor individual de cada uno de los ejemplares, haría que no se superará el umbral mínimo exigido<sup>23</sup> para la activación del derecho<sup>24</sup>.

De las obras seriadas antiguas no han llegado hasta nosotros tantas reproducciones idénticas de la misma como para que su exceso suponga un problema, y además en la mayor parte de los casos ya formarían parte del

---

<sup>23</sup> La plusvalía se activa ante una cantidad igual o superior a las 300.000 de las antiguas ptas. PEREDA; Patricia / GUIJARO; Amaia: *Copyright y derechos de autor en los museos*. Revista de Museología nº 21, año 2001. p. 80.

<sup>24</sup> BERCOVIT RODRÍGUEZ-CANO; Alberto (coord.): Op. Cit., p. 108.

dominio público. La tercera opción que nos quedaría es la de los grandes artistas contemporáneos con fama suficiente como para que cada obra seriada individual superara la cota para que se aplicara el derecho. En este caso, tampoco es previsible que se dé la situación de que una gran cantidad de ejemplares rondan por el mercado del arte, puesto que estos prefieren hacer tiradas más pequeñas (con más valor individual para las piezas y más prestigio) por encima de las múltiples reproducciones. Sin embargo, el que no sea una situación previsible y diaria, no significa que no debiera existir una idea clara de cómo se regularía para que no supusiese un problema al desarrollo normal y lógico de los derechos de autor. En Francia se ha acordado que exista como máximo 75 ejemplares del objeto, convenientemente numerados y firmados, para que el *droit de suite* sea aplicable. El que no se diera alguna de estas características no supondría la inaccesibilidad total al derecho, sino “*sólo la reducción de la base a la mitad del precio de reventa*”<sup>25</sup>.

Siguiendo en este campo de las reproducciones gráficas, se presenta otra situación controvertida y difícil de dilucidar. Es habitual que los moldes o planchas usados para crear obras de arte sean destruidos o marcados una vez que se ha terminado la tirada. Sin embargo, muchos de ellos han llegado intactos hasta nosotros y podrían volver a ser puestos en funcionamiento para crear nuevas obras. A raíz de este supuesto se plantea la duda de cómo deberían ser considerados estas nuevos ejemplares. ¿Deberían ser obras a proteger por los derechos de autor?<sup>26</sup>, y de ser así, ¿serían obras originales, colectivas<sup>27</sup>, derivadas<sup>28</sup>? Descartar el término original queda claro, porque aunque sean obras realizadas con los instrumentos creativos propios del artista que los originó, no está presente

---

<sup>25</sup> BERCOVIT RODRÍGUEZ-CANO; Alberto (coord.): Op. Cit., p. 109.

<sup>26</sup> BERCOVIT RODRÍGUEZ-CANO; Alberto (coord.): Op. Cit., p. 109.

<sup>27</sup> Artículo 8, LPI: “*se considera obra colectiva la creada por la iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edita y divulga bajo su nombre y está constituida por la reunión de aportaciones de diferentes autores cuya contribución personal se funde en una creación única y autónoma, para la cual haya sido concebida sin que sea posible atribuir separadamente a cualquiera de ellos un derecho sobre el conjunto de la obra realizada. Salvo pacto en contrario, los derechos sobre la obra colectiva corresponderán a la persona que la edite y divulgue bajo su nombre*”

<sup>28</sup> Artículo 11, LPI. “*Obras derivadas Sin perjuicio de los derechos de autor sobre la obra original, también son objeto de propiedad intelectual: 1. Las traducciones y adaptaciones. 2. Las revisiones, actualizaciones y anotaciones. 3. Los compendios, resúmenes y extractos. 4. Los arreglos musicales. 5. Cualesquiera transformaciones de una obra literaria, artística o científica”.*

la intervención o supervisión de éste. Respecto a la posibilidad de que fuese obra colectiva o derivada tendría que haber un elemento de novedad u originalidad para que se considerasen como pertenecientes a alguna de esas modalidades y *le droit de suite* fuese aplicable.

El arte tradicional presenta así controversias y dudas a la hora de la aplicación de los derechos de propiedad intelectual, pero la incidencia no es tal para que suponga un excesivo problema. La verdadera controversia en este campo vendrá de la mano de las nuevas fórmulas innovadoras de entender la creación artística.

### **3. Tecnología, Ciberarte y derechos de autor**

Cada época ha tenido sus particularidades en el campo del arte, y éste siempre ha resultado ser el reflejo del momento histórico en el que se creó y de las circunstancias que rodearon a sus autores. El arte romano mostró lo idea del *rex publico*, el medieval nos transmite la religiosidad de su época, el renacentista nos ayuda a entender la nueva perspectiva humana de este momento; y así, en cada etapa las obras de arte son hijas del contexto social y cultural que rodearon a sus creadores.

Con el comienzo del siglo XX, el artista plástico se sintió desubicado, vivía en un mundo cambiante en el que la incidencia de las dos guerras mundiales había dejado huella y había alterado la forma de concebir el entorno. Además, las nuevas técnicas de reproducción, como la fotografía, permitían captar lo que le rodeaba con más rapidez y precisión que el pincel de cualquier pintor. Pero lo que en un primer momento se apreció como una competencia, se acabó convirtiendo en una liberación. Eximido el arte del deber de la servidumbre a la realidad, se originaron unas vanguardias artísticas que rompían con todo lo anterior y mostraban el desgarró de una sociedad que se había alejado con rapidez de su pasado más cercano.

La variedad de representaciones que se llevaron a cabo parecía dar a entender que nada nuevo se podría hacer ya en el campo del arte, y que las obras plásticas del siglo XXI estaban condenadas a ser un mero "re-made"



de lo realizadas en épocas anteriores. Pero todavía existía un camino por recorrer. El objeto artístico era aquello que podía ser *"trasladado, comprado, vendido, regalado, posee una presencia y entidad material bien definidas y está destinado a la contemplación"*<sup>29</sup>. En definitiva, un elemento tangible, y en esa materialidad era en lo que se basaba el arte y donde encontraba su razón de ser. Pero *"ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen, por tanto, sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma de arte"*<sup>30</sup>. Y así fue, comenzando a vivirse un proceso de desmaterialización del arte.

¿Pero qué ocurre si el arte deja de ser un objeto?, ¿y si el soporte, elemento clave en todos los procesos artísticos tal y como lo hemos conocido hasta ahora, se convierte en un elemento secundario?, ¿cómo se regula y se protege entonces la creación?

Para la propiedad intelectual las ideas por si mismas no han sido consideradas como elemento de protección, sino que es la expresión material de las mismas el elemento a custodiar. El derecho de autor se centró al principio únicamente en el interés los objetos y las formas, lo tangible. Así por ejemplo, en el Artículo VI de la Convención Universal sobre Derechos de Autor se *"entiende por "publicación" a efectos de la presente convención, la reproducción de la obra en forma tangible, a la vez que poner a disposición de los públicos ejemplares de la obra que permitan leerla o conocerla visualmente"*. ¿No puede así una obra publicarse más allá del ámbito de la materialidad?

Estos son algunos de los problemas que plantea el arte del presente siglo, puesto que su novedad no ha sido un cambio en sus formas estéticas, sino que ha supuesto una evolución tan enorme en el soporte (o no soporte) y en su manera de expresión, a la que es difícil enfrentarse desde el punto de

---

<sup>29</sup> BOZAL; Valeriano: *Modernos y postmodernos*. Historia 16, nº 50. Madrid, 1989 , p.28.

<sup>30</sup> BENJAMIN, Walter en *"La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica"*. Discursos interrumpidos. Taurus. Madrid, 1982, p. 17: declaraciones de Paul Valery.

vista de los elementos normativos actuales. En la LPI de 1996<sup>31</sup> se hace referencia a las creaciones originales intangibles como objeto de propiedad intelectual<sup>32</sup>. Pero cabría preguntarse si tal consideración es suficiente como para que los derechos de autor se encuentren capacitados para enfrentarse a los nuevos elementos a los que Internet y la virtualidad han dado lugar.

A lo largo de la historia, el desarrollo tecnológico ha ido un paso por delante del legislativo, y éste ha tenido que ir adaptándose a las nuevas necesidades. Primero se creó la imprenta, y luego se desarrolló el derecho de autor como una manera de dar respuesta a la situación creada. En estos momentos vivimos un contexto similar semejante, en el que una gran innovación precisa de un cambio en la forma de entender la realidad. Cómo resolverá la propiedad intelectual los retos que le lanzan las nuevas tecnologías y la red de redes tiene aún hoy bastantes incógnitas.

El nuevo arte se expresa mediante medios muy distintos y creando una terminología nueva para referirse a ellos. Arte electrónico, arte cibernético, arte digital, arte virtual, net-art, net-work arte telemático, performática, realidad virtual, animación 3D, arte en red, etc., siendo el ciberarte el último peldaño que se ha alcanzado y el elemento integrador que aún y aglutina en sí otras manifestaciones más parciales como el arte digital y el virtual<sup>33</sup>.

El Ciberarte aprovecha todos los medios que las nuevas tecnologías ponen al alcance del artista y los aplica en obras conceptual y visualmente nuevas que tratan de interactuar con el mundo que le rodea y con el espectador que las contempla. La electrónica, los códigos informáticos, la aleatoriedad computerizada, los programas de ordenador y los juegos visuales y ópticos, se unen en un arte que carece de límites, físicos e intelectuales. La tecnología, en todas sus facetas, se une a la estética para crear obras de todo tipo, que abarcan desde un realismo puro y desgarrado a la más artificial abstracción.

---

<sup>31</sup> Y de igual manera se ha mantenido en el nuevo texto.

<sup>32</sup> Artículo 10.

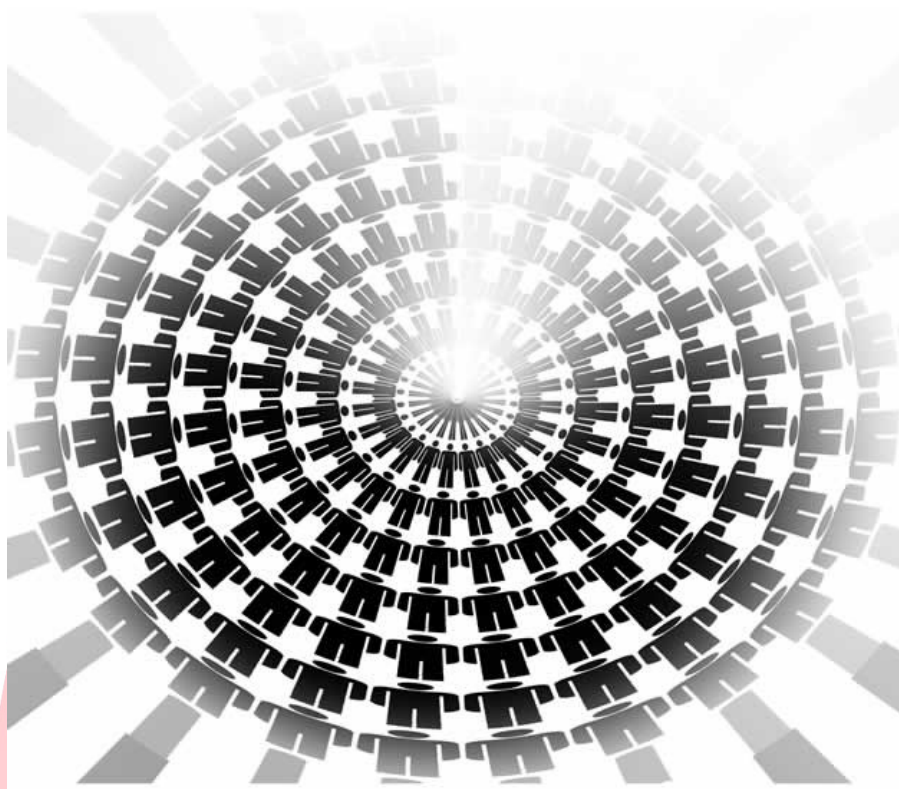
<sup>33</sup> BELLIDO GANT; M<sup>a</sup> Luisa. Op. Cit., p. 129.

Nuevas formas para una nueva era. Pero para poder adentrarnos a conocer las dificultades que ello plantea en el derecho de autor, es preciso analizar antes qué se entiende por estas manifestaciones. En concreto, el estudio se centrará en los dos principales grupos que aglutinan las tendencias que se sitúan dentro del ciberarte: al arte digital multimedia y el arte digital en red.

### **Arte digital multimedia**

Por arte digital se entiende aquellas manifestaciones que conjugan dos elementos de gran actualidad: las últimas tecnologías y el mundo audiovisual. La imagen digital nació en virtud de un nuevo lenguaje, como es el código binario, y en relación al desarrollo de los medios técnicos; se puede guardar gracias al CD-ROM, mino-disc o DVD; y se puede reproducir mediante diversos dispositivos de salida que proyectan, muestran o transmiten la información creada y almacenada.

Éste es un arte híbrido que conjuga elementos diferentes. Por un lado podemos encontrar dentro de este ámbito obras estáticas producidas según las características y las propiedades del nuevo lenguaje tecnológico, pero luego mostradas y expuestas repitiendo los modelos tradicionales de presentación artística. Lo único que cambiaba era que en el pincel era virtual en lugar de real y que el "lienzo" no se pintaba, sino que se imprimía. Este arte creado por los nuevos medios y difundido y expuesto a través de los tradicionales, no supone ningún tipo de alteración en el desarrollo de la propiedad intelectual.



Susana Wildner Torres: "El Tambor". Fuente: [www.desdelaplastica.com.ar](http://www.desdelaplastica.com.ar)

En el artículo 2.1 del Convenio de Berna se afirma que las "*« obras literarias y artísticas » comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias*". La amplitud de este campo permitía añadir esta nueva manifestación y aplicar sobre ella los mismos derechos que sobre cualquier otra obra de arte. Algo más complicado resultaba ligar a la definición un Arte Digital más

evolucionado, que ya no es mostrado como si de un cuadro más se tratase, sino en su propio medio.

Pantallas de ordenador, representaciones audiovisuales en 3D, proyecciones, arte en formato CD o DVD, etc., son algunos de los elementos que aglutina el Arte Digital, que no sólo se libera de la servidumbre tradicional al formato cuadro y a reproducir su mismo estilo con nuevos medios, sino que también del elemento estático en loor de la dinamización de la forma y el contenido. Las posibilidades multimedia incorporaban texto, imagen, sonido y movimiento al Arte Digital, y las animaciones en tres dimensiones cobraban una gran fuerza al tiempo que este tipo de obras se presentaban como baluartes de la modernidad.

Una de las más importantes representaciones del Arte Digital es el Video-Art. El video arte ya se había desarrollado durante todo el siglo XX con una gran fortuna e importante difusión. Muy pronto todos los museos de arte contemporáneo acogieron muestras que tenían el video como protagonista y se desarrollaron eventos específicos para la difusión de esta nueva forma de artísticidad.

Pero desde el punto de vista de los derechos de autor, el video arte se encuentra en una posición un tanto ambigua, sobre todo en lo referente al derecho de reproducción. El video arte, en cuanto a forma de expresión, es similar a las producciones cinematográficas con las que comparte el medio, pero no así el concepto. De tal manera, mientras las películas destinadas al cine basan su razón de ser en la copia y en la distribución; las obras artísticas audiovisuales están ligadas al concepto elitista de obra única y original.



Bill Viola: Fotograma de "Interval" (video art), 1995.

Fuente: Arizona State University Art Museum

El artista creador de una pieza de video arte decide, al igual que un creador de un grabado o de una escultura, qué cantidad de ejemplares de su video realizará, siendo estos numerados (mediante la fórmula nº de X) para impedir la creación de nuevas copias. Pero una vez que, por ejemplo, un museo adquiere una de las mismas, se pueden plantear varias controversias.

Un cuadro es una pieza cuyo original resulta irrepetible, mas un video puede reproducirse en su mismo formato (DVD, por ejemplo) o cambiando de uno a otro (VHS a CD) sin que haya distinción entre la copia y el original, lo que hace que este campo se mueva por un terreno bastante resbaladizo. Cabría plantearse si una vez que se ha adquirido la posesión sobre una obra de arte digital de estas características, se tiene derechos sobre el mantenimiento y la conservación del contenido o simplemente sobre el soporte.

Imaginemos que en un museo se proyecta el original de una obra artística digital en formato VHS, y que por el uso el soporte corre grave peligro de estropearse con la posibilidad de que pudiera afectar al contenido. En esta situación, ¿cuáles son los derechos que se deben tener en cuenta? Por un

lado, el artista ha hecho un número limitado de copias numeradas con el fin de evitar la aparición de nuevos ejemplares legales; por otro, el museo tiene entre sus funciones<sup>34</sup> la difusión (que no podría realizar sobre esa obra si existe peligro de destrucción de la misma) y la conservación (que instaría a "restaurar" el video, lo que podría suponer un cambio de soporte para asegurar su mantenimiento futuro).

La solución a este tema no presenta un único y consensuado camino. Si al autor se encuentra vivo puede autorizar la nueva copia, o puede que con la venta de la obra se hubiese realizado un contrato que contemplara este tipo de situaciones. Pero en el caso de que no se haya expuesto el tema contractualmente también podría entender el museo que en las obras de arte de este tipo el contenido es el elemento en sí a proteger, por encima del soporte, por lo que podría realizar una nueva copia que salvaguardara la obra y permitiera al museo seguir cumpliendo su función.

Si recurrimos al texto refundido de la recién aprobada Ley de Propiedad Intelectual, en el artículo 121 se dice que *"corresponde al productor de la primera fijación de una producción audiovisual el derecho exclusivo a autorizar la reproducción del original y sus copias, según la definición establecido en el artículo 18<sup>35</sup>. Este derecho podrá transmitirse, cederse o ser objeto de concesiones de licencias contractuales"*. Por productor se entiende la persona que ha tenido la iniciativa de realizar la grabación primera, por lo que el término artista (el apropiado para designar a la persona encargada de realizar la obra digital original) sería asimilable en este contexto al de productor. En el caso de que éste hubiese autorizado la reproducción del original, pero no hubiera hecho mención a las posibles copias, el museo (basándose en la preservación de la obra y en su labor de difusión ya mencionadas) podría hacer la copia del original en otro soporte diferente, para usar a los solo efectos señalados de cumplimiento de sus fines. No tendría posibilidad alguna de transmitir esta copia a terceros y

---

<sup>34</sup> Según el ICOM.

<sup>35</sup> Artículo 18: *"se entiende por reproducción la fijación directa o indirecta, provisional o permanente, por cualquier medio o cualquier forma, de toda obra o de parte de ella, que permita su comunicación y la obtención de copias"*

podría disfrutar de ella siempre y cuando mantuviera el original que lo acredita como propietario legal del contenido que ha copiado. En el caso de que vendiera el original de la obra perdería todo derecho al uso de la copia, que lógicamente tendría que destruir o entregar al nuevo poseedor.

Todos estos supuestos son muy variables según las circunstancias concretas de cada caso, por lo que se echa de menos unos principios de regulación general en el campo de las nuevas tecnologías aplicadas al arte que permitieran la existencia de un cierto consenso en las diferentes actuaciones. El que se deje el peso de las decisiones en este ámbito a las concesiones contractuales puede vulnerar los derechos del artista plástico, sobre todo de creadores jóvenes o secundarios en el mercado, que pueden ver reducida su capacidad de decisión sobre su propia obra al encontrarse sus posibilidades de difusión simplemente sometidas a un acuerdo abierto entre las partes.

En el caso de que se realice la copia, actualmente existen tres variables a la hora de tratar esta problemática<sup>36</sup>:

- **Emulación:** consiste en crear un facsímile en un medio diferente al original, es decir: reprogramar la obra para adaptarla a un nuevo formato pero de manera que mantenga las características propias del formato de origen. Es el caso de las obras de arte realizadas mediante un programa informático, que precisan de emuladores que permitan la reproducción de obras realizados en sistemas en desuso en otros actualmente vigentes.
- **Duplicación:** se usa para crear copias de obras en las que no hay variaciones entre el original y la duplicación, por ejemplo pasar de un CD a otro CD.

---

<sup>36</sup> Fuente: *Los museos se enfrentan al reto de cómo conservar el arte electrónico y digital*. Diario El País, 1 de junio de 2006.



- **Migración:** consiste en actualizar la obra siguiendo los preceptos contemporáneos y aceptando las posibles variaciones de matices que se pueden dar por esta migración. Esto es lo que se hace cuando se pasa una obra de super 8 a DVD.

### Arte digital en la red

El arte digital multimedia se hace eco de todas las innovaciones que las nuevas tecnologías ofrecen, pero siempre desde el punto de vista de elementos tangibles y espaciales concretos. Las obras tienen unos soportes de almacenamiento, se suelen mostrar o proyectar en un espacio físico y el componente de materialidad, en uno u otro sentido, sigue estando presente.



Luc Courchesne, "Portrait One", 1990. Fuente: Medient Kunst Netz

Un paso más en esta evolución lo da el arte digital en la red. Fórmulas como net art, web art, net-work, vídeo no-lineal online, arte telemático o software art, son diferentes matices dentro de esta corriente global que tiene como elemento clave su inmaterialidad absoluta. Este tipo de arte se crea, vive y

se difunde en el ciberespacio, careciendo de sentido fuera de ese ambiente y del elemento on-line.

El arte en la red se basa en el hipermedia, un sistema de integración de información que engloba texto, imágenes estáticas o dinámicas, 3D, sistemas gráficos, música<sup>37</sup>, etc... Y todo ello se aúna en un todo indisoluble que da lugar a la creación artística. El arte virtual puede incluso jugar con las cuatro dimensiones y crear su propia realidad cibernética que es a su vez creación y contexto para otras muestras de artísticidad. Existen además posibilidades autogenerativas, que permite al usuario de la red la creación de sus propias obras a través de los patrones pre-establecidos que le ofrecen diferentes programas<sup>38</sup>.

Si nos remitimos a la normativa sobre propiedad intelectual para tratar de integrar en ella estas manifestaciones, lo primero con lo que nos encontramos es el artículo 2.2 del Convenio de Berna en el que se afirma que: *"queda reservada a las legislaciones de los países de la Unión la facultad de establecer que las obras literarias o artísticas o algunos de sus géneros no estarán protegidos mientras que no hayan sido fijados en soporte material"*. Lo cual permite dejar fuera de la normativa de los países firmantes todas las manifestaciones de arte virtual, sin embargo, la legislación española no obvió el tema y en el artículo 10 afirma que son objeto de protección las obras en cualquier tipo de soporte, tangible o intangible. Y también hace una referencia en el mismo a la protección de los derechos de autor de los programas informáticos.

En el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor de 1996, se tiene en cuenta igualmente los avances en el campo de las nuevas tecnologías. Así en el artículo 4 se afirma que *"los programas de ordenador están protegidos como obras literarias en el marco de lo dispuesto en el Artículo 2 del Convenio de Berna. Dicha protección se aplica a los programas de ordenador, cualquiera que sea su modo o forma de expresión"*. Más

---

<sup>37</sup> CARRERAS MONFORT; César. Patrimonio cultural y tecnologías de la información y la comunicación. A la búsqueda de nuevas fronteras. Ayuntamiento y Concejalía de Cultura de Cartagena. 2005, p. 59.

<sup>38</sup> BELLIDO GANT; M<sup>a</sup> Luisa. OP. Cit., p. 156.

adelante, en el artículo 8, trata el tema de las comunicaciones y considera que tienen el *"derecho exclusivo de autorizar cualquier comunicación al público de sus obras por medios alámbricos o inalámbricos, comprendida la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija"*. Y en el artículo 12 se puede leer que *"las Partes Contratantes proporcionarán recursos jurídicos efectivos contra cualquier persona que, con conocimiento de causa, realice cualquiera de los siguientes actos sabiendo o, con respecto a recursos civiles, teniendo motivos razonables para saber que induce, permite, facilita u oculta una infracción de cualquiera de los derechos previstos en el presente Tratado o en el Convenio de Berna:(i) suprima o altere sin autorización cualquier información electrónica sobre la gestión de derechos;(ii) distribuya, importe para su distribución, emita, o comunique al público, sin autorización, ejemplares de obras sabiendo que la información electrónica sobre la gestión de derechos ha sido suprimida o alterada sin autorización"*. Con todo ello se asienta un marco teórico de gran importancia a la hora de la protección de los derechos de autor en relación a las nuevas tecnologías, y crea unas bases sobre las que puede elevarse el arte en la red.

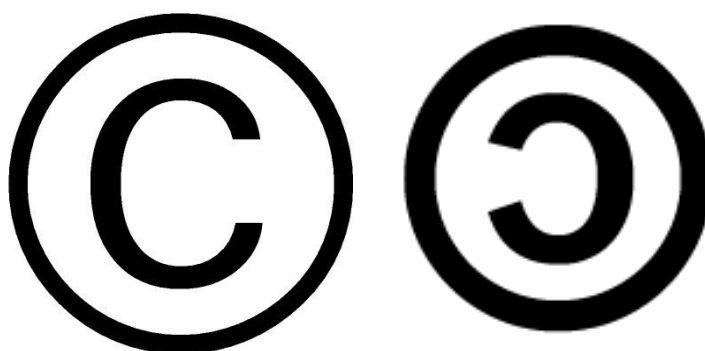
Las obras de arte en la red son difíciles de mantener y conservar debido al carácter efímero e interactivo de estas piezas. Migrar los datos a otros sistemas es una posibilidad para su pervivencia, pero precisa de la aprobación del autor que en ocasiones no acepta esta vía al concebir la obra como algo perecedero en el tiempo y en el espacio. Mantener una pieza permanentemente en la red resulta algo complicado, sobre todo por la dificultad para su reproducción libre debido a los derechos de propiedad intelectual. De hecho, la plataforma virtual de ciberarte Media Art Net<sup>39</sup> ha gastado un cuarto de su presupuesto total, unos 800.000 euros<sup>40</sup>, sólo en derechos de autor.

---

<sup>39</sup> <http://www.mediaartnet.org/>

<sup>40</sup> Fuente: Los museos se enfrentan al reto de cómo conservar el arte electrónico y digital. Diario El País, 1 de junio de 2006.

Sin embargo hay posibilidades que ayudan a que las creaciones artísticas se perpetúen en el ciberespacio, y ésta es la tendencia que desde un principio ha acompañado a buena parte de las obras pensadas para Internet. En ellas el derecho de los autores no ha estado asociado a la figura del copyright, sino al concepto de copyleft. El arte virtual ha nacido de manera libre y espontánea, aprovechando los recursos, propios o no, que el medio le iba aportando, y sobre ese mismo concepto de libertad en el que surgió, una mayoría de estas creaciones han ido creciendo.



Símbolos del copyright y copyleft.





Por copyleft se entiende un sistema alternativo de difusión de la cultura que abandera la libertad en la distribución del conocimiento y el acceso sin restricciones a cualquier tipo de creación. La obra original deja de ser algo inmutable e inalterable, para pasar a convertirse en un elemento de desarrollo e innovación, que se puede copiar o modificar sin restricciones, y que va creciendo y modificándose a medida que diferentes creadores participan de ella.

Tres son los elementos principales que definen el derecho de copyleft, y consiste en la libertad para poder usar una obra sin ningún tipo de limitación; la modificación abierta; y la creación de tantas copias u obras derivadas como se desee. El único requisito que se interpone es que las nuevas creaciones continúen con manteniendo el espíritu que copyleft transmite.

Con el fin de regular las opciones del copyleft, se originan una serie de licencias, libres y abiertas, que permiten conocer al usuario las opciones que un creador permite en la obra que ha originado.

Entre las licencias más conocidas se encuentran la de Creative Commons. En su misma página Web<sup>41</sup>, explican que este sistema “ofrece un abanico de licencias que abarcan desde el tradicional sistema de derechos de autor hasta el dominio público. Nuestro objetivo es dar opciones a aquellos creadores que quieren que terceras personas utilicen y/o modifiquen su obra bajo determinadas condiciones. Y estas condiciones son escogidas por el propio autor. Entre una obra con <<todos los derechos reservados>> o una con <<ningún derecho reservado>>, Creative Commons propone tener <<algunos derechos reservados>>”.

Las licencias que desde Creative Commons se permiten son:

- **Reconocimiento:** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos. 
- **No Comercial:** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial. 
- **Sin Obra Derivada:** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original. 
- **Compartir Igual:** El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original. 

<sup>41</sup> <http://es.creativecommons.org/>

Éstas no son excluyentes entre sí, y un mismo autor que quiere que asegure su paternidad sobre la obra, puede además no querer que su trabajo se utilice con fines comerciales, con lo que junto a su obra aparecerían los dos logotipos:



Además de las licencias, en el derecho de copyleft también existen los contratos, que permiten ceder los derechos por una serie limitada de años fijados por el autor, y recuperar luego de nuevo los derechos íntegros sobre la creación. Destacan por su difusión los contratos Coloriuris<sup>42</sup>:



**Contrato Coloriuris Azul:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Y permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena)



**Contrato Coloriuris Amarillo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite también la realización de obras derivadas para usos no comerciales siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena)



**Contrato Coloriuris Verde+Azul:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena)



**Contrato Coloriuris Azul+ Rojo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y

<sup>42</sup> <https://www.coloriuris.net/es/>

no comerciales. Siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena).



**Contrato Coloriuris Verde+Amarillo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales.



**Contrato Coloriuris Rojo+Amarillo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales



**Contrato Coloriuris Verde+Rojo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. No permite la realización de obras derivadas.



**Contrato Coloriuris Rojo + Verde:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública sin ánimo de lucro. Y permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales.



**Contrato Coloriuris Verde:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Y permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales.



**Contrato Coloriuris Rojo:** permite la reproducción, distribución y comunicación pública sin ánimo de lucro. No permite la realización de obras derivadas.

En el campo específico de las obras artísticas existe la licencia de Arte Libre (LAL), cuyo objetivo es permitir la libre reproducción, difusión y transformación de la obra digital.

La Licencia Arte Libre se crea a partir del estudio de las nuevas tecnologías (Internet y software libre), pero su aplicación no queda limitada a este ámbito, sino que puede utilizarse para proteger desde un dibujo a una partitura.

El uso de la LAL tiene como objetivo el facilitar el acceso a la obra y permitir que una mayoría pueda disfrutar de la misma, fomentando así su uso creativo en la concepción de nuevas obras. Por supuesto esta licencia reconoce y defiende los derechos del autor, pero a la vez *"promueve y protege prácticas artísticas liberadas de las reglas exclusivistas de la economía de mercado"*.

Para el mejor entendimiento de la licencia es necesario definir una serie de sujetos/conceptos que están directamente relacionados con la misma. Tales sujetos/conceptos básicamente son *"la obra"*, que incluye en su definición tanto el original como los derivados de contribuciones de otros artistas (*"obras consecutivas"*) que no son el autor original, creador de *"la obra original"*. Estas contribuciones dan origen a nuevas obras originales, fruto de las modificaciones de *"la copia origen"*.

La finalidad de esta licencia es la de delimitar los términos en los que la obra, amparada por el derecho de autor, puede disfrutarse libremente. Con ella el autor *"expone las condiciones que autorizan la libre copia, difusión y modificación de su obra"*.

La vigencia de la LAL es igual a la de los derechos de autor vinculados a la obra. En caso de no cumplir con los términos de la susodicha, se pierden automáticamente los derechos que otorga. Esta licencia podrá sufrir modificaciones periódicas a cargo de sus autores (*"los actores del movimiento <<copyleft attitude>>"*) con la intención de implantar mejoras



en siguientes versiones numeradas, y en ningún caso consiente sublicencias.

Actualmente la licencia está sometida al derecho francés y se puede consultar en las siguientes direcciones:

- <http://artlibre.org/licence/lal.html>
- <http://artlibre.org/licence/lal.html> (inglés)

Con la utilización de la Licencia Arte Libre la obra queda al alcance de la mano de una mayoría de personas, permitiendo su libre difusión. También aprueba la modificación de la misma por otras personas permitiendo su evolución, y es una manera de evadir el actual régimen mercantil, ofreciendo un contexto legal capaz de impedir "cualquier apropiación abusiva". De esta manera se fomenta una economía más en sintonía con el espíritu del arte, basada en términos mucho menos estrictos.

Para hacer uso de la LAL hay que acompañar la obra de la siguiente mención:

*"[unas pocas líneas para indicar el nombre de la obra y en su caso comentar en qué consiste.]*  
*[unas pocas líneas para indicar en su caso una descripción de la obra modificada y el nombre del autor.]*

Copyright (c) [fecha] [autor] (en su caso, indique los autores anteriores)  
Copyleft : Esta obra es libre, puede redistribuirla o modificarla de acuerdo con los términos de la Licencia Arte Libre.

Se puede recomendar el uso de la licencia siempre que se desee crear obras para que puedan ser transformadas y difundidas con libertad.

Todo este movimiento que se ha creado no es más que la respuesta de la comunidad virtual a una necesidad que se presentaba a la hora de organizar los contenidos del nuevo medio.

El copyleft ha mostrado un camino sencillo y cómodo para todos los que se mueven por este medio, mientras que la propiedad intelectual se ha acercado mucho más tímidamente a estos elementos.

#### 4. Conclusiones finales.

Para terminar, hay que hacer una referencia a la Ley por la que se modifica el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual 1/1996 de 12 de Abril. Su novísima redacción se esperaba que trajera nuevos elementos vinculados al fenómeno virtual, sin embargo su implicación con las nuevas tecnologías y el movimiento de licencias libres que se gesta en Internet ha resultado un poco decepcionante por lo breve y escaso de su desarrollo.

La única referencia la encontramos en la nueva Disposición adicional tercera de Fomento de la difusión de obras digitales, en la que se puede leer que *"El Gobierno favorecerá la creación de espacios de utilidad pública y para todos, que contendrán obras que se hallen en dominio público en formato digital y aquellas otras que sean de titularidad pública susceptibles de ser incorporadas en dicho régimen, prestando particular atención a la diversidad cultural española. Estos espacios serán preferentemente de acceso gratuito y de libre acceso por sistemas telemáticos, mediante estándares de libre uso y universalmente disponibles. Asimismo, a estos espacios podrán incorporarse las obras cuyos autores así lo manifiesten expresamente."*

A pesar de todo, parece que esta disposición se tiene que interpretar con la buena voluntad de suponer que va a ser el inicio de un mayor interés por parte de los sectores oficiales por acercarse a la cultura libre y gratuita, la cual también será promovida por el mismo gobierno. La referencia que se hace a los *"estándares de libre uso y universalmente disponibles"* parece ser un guiño a las licencias de copyleft ya mencionadas, lo que podría suponer un mayor conocimiento y aceptación de estas licencias por esferas de mayor peso económico y político, y que poco a poco su uso vaya más allá de los núcleos "piratas" virtuales.

Sea como fuera, lo que el camino que se está empezando a recorrer va a suponer y la concienciación de la población en torno al fenómeno de los derechos de autor aún va a traer muchos cambios en la propiedad intelectual a nivel mundial.

En este sentido, los museos, como garantes del arte y de la cultura, han de conocer y estar informados de sus posibilidades a la hora de tratar con las nuevas manifestaciones artísticas y así poder desarrollar adecuadamente su labor dentro del marco del nuevo entorno digital y tecnosocial en el que nos movemos. Y han de abrir su campo de miras más allá del copyright explorando las numerosas opciones que el copyleft aporta a una institución que, no olvidemos, tiene entre sus fines principales la difusión del conocimiento.



## BIBLIOGRAFIA:

- BELLIDO GANT; M<sup>a</sup> Luisa: Arte, museos y nuevas tecnologías. Ediciones Trea. Gijón, 2001.
- BERCOVIT RODRÍGUEZ-CANO; Alberto (coord.): Derechos del artista plástico. Arandazi editorial. Pamplona, 1996.
- BENJAMIN, Walter en "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". Discursos interrumpidos. Taurus. Madrid, 1982.
- BOZAL; Valeriano: Modernos y postmodernos. Historia 16, nº 50. Madrid, 1989.
- CARRERAS MONFORT; César. Patrimonio cultural y tecnologías de la información y la comunicación. A la búsqueda de nuevas fronteras. Ayuntamiento y Concejalía de Cultura de Cartagena. 2005.
- CORTES; Carlos Eduardo: Derechos digitales y control del ciberespacio. Revista Chasqui, nº94. Disponible en : <http://chasqui.comunica.org/content/view/99/75/>
- ERDOZAIN; José Carlos: Derechos de autor y propiedad intelectual en Internet. Tecnos. Madrid. 2002.
- FERNANDEZ-MOLINA; J. Carlos/ PEIS; Eduardo: Los derechos morales de autor en un entorno electrónico. Disponible en: [http://fesabid98.florida-uni.es/Comunicaciones/jc\\_fernandez.htm](http://fesabid98.florida-uni.es/Comunicaciones/jc_fernandez.htm)
- MING; WU: Copyright y maremoto. Disponible en: <http://www.sindominio.net/traficantes/copyleft/maremoto.htm>
- PEREDA; Patricia / GUIJARO; Amaia: Copyright y derechos de autor en los museos. Revista de Museología nº 21, año 2001. pp. 79-85
- RODRIGUEZ, Natxo: Copyright y el brillante futuro digital de los museos. Disponible en: [arteleku.net/4.1/zehar/57/Rodriguez\\_es.pdf](http://arteleku.net/4.1/zehar/57/Rodriguez_es.pdf)

- VILLATE; Javier: *La propiedad intelectual en la nueva era digital*. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=40>
- ZAPATA LÓPEZ; Fernando: Sociedad del Conocimiento y nuevas tecnologías. Disponible en: [www.campus-oei.org/salactsi/zapata.htm](http://www.campus-oei.org/salactsi/zapata.htm)
- ZUIK; Diana/ Sánchez Antelo; M<sup>a</sup> Alejandra: Derechos de Autor. Hacia nuevas conceptualizaciones categoriales de la producción y colaboración en la obra digital. Disponible en: [www.liminar.com.ar/pdf05/zuik.pdf](http://www.liminar.com.ar/pdf05/zuik.pdf)

