
VERSUS | ROUND 10

★ ★ ★ CINCO ENSAYOS COMBATIVOS ★ ★ ★

RICHARD **STALLMAN** / **WU MING**
CÉSAR **RENDUELES** / **KEMBREW McLEOD**



— **CONTRA** —



EL **COPYRIGHT**

LA CULTURA vs **LA FRIGIDEZ LEGAL** | **LA LIBRE CIRCULACIÓN** vs **EL LUCRO**

UNA CRÍTICA GREGARIA Y A CONTRACORRIENTE QUE DESNUDA LOS MONOPOLIOS
DE LA CREATIVIDAD Y LA PRIVATIZACIÓN DE LOS IMAGINARIOS COLECTIVOS

El rostro de la industria cultural está cambiando en el mundo. Todos los días millones de personas se saltan las legislaciones sobre copyright, ya sea porque se volvieron obsoletas o porque no disimulan su avaricia y afán monopólico, dos estrategias de acaparamiento que han puesto en riesgo la libre circulación de la cultura. *Contra el copyright* habla sobre cómo la tecnología, y con ella una capacidad de reproducción sin precedentes, ha puesto en jaque las barreras con que se protejan las obras, a la par que ha desvelado la avidez de las multinacionales del entretenimiento, que vieron amenazados sus beneficios.

En este libro, cuatro escritores y activistas argumentan en contra de los esfuerzos corporativos por hacer de quienes intercambiamos libros, música, imágenes o códigos informáticos una clase más de criminales. A partir de los mismos principios que subyacen al copyright, propugnan por que se respeten los derechos de los autores sin restringir las libertades asociadas al disfrute de sus obras.

Índice de contenido

EL DERECHO A LA LECTURA

Richard Stallman (1996)

COPYRIGHT Y MAREMOTO

Wu Ming 1 (2002)

EL COPYLEFT EXPLICADO A LOS NIÑOS

Wu Ming 1 (2003)

COPIAR, ROBAR, MANDAR

César Rendueles (2003)

EL FUTURO DIGITAL Y EL PASADO ANALÓGICO

Kembrew McLeod (2005)

GLOSARIO BÁSICO

Notas

EL DERECHO A LA LECTURA

RICHARD STALLMAN

Tomado de *El camino a Tycho*, una colección de artículos sobre los antecedentes de la Revolución Lunar, publicado en *Luna City* en 2096.

Para Dan Halbert el camino a Tycho comenzó en la universidad, cuando Lissa Lenz le pidió prestada su computadora. La suya se había estropeado y a menos de que pudiera usar otra reprobaría su proyecto de fin de semestre. No había nadie a quien se atreviera a pedírselo, excepto a Dan.

Esto situó a Dan ante un dilema. Debía ayudarle, pero si le prestaba su computadora ella podría leer sus libros. Dejando de lado el riesgo de ir a la cárcel durante muchos años por consentir que otra persona los leyera, la simple idea lo sorprendió al principio. Como a todo el mundo, se le había enseñado desde la escuela primaria que compartir libros era algo equivocado y desagradable, algo que sólo haría un pirata.

Además, era muy probable que la Autoridad de Protección del Software (Software Protection Authority, SPA) los descubriera. En sus clases de programación Dan había aprendido que cada libro tenía un control de copyright que informaba a la oficina central de licencias acerca de cuándo y dónde y por quién había sido leído (usaban esa información para capturar a los piratas, pero también para vender perfiles de intereses personales a otras compañías). La próxima vez que su computadora se conectara a la red, la oficina central de licencias sería notificada. Él, como propietario de la computadora, recibiría el castigo más severo, puesto que no había tomado las medidas adecuadas para prevenir el delito.

Por supuesto, Lissa no necesariamente quería leer sus libros. Probablemente lo único que necesitaba era escribir

su proyecto. Pero Dan sabía que ella provenía de una familia de clase media que a duras penas se podía permitir pagar la colegiatura y ya ni se diga cubrir las cuotas de lectura. Tal vez leer los libros de Dan era su única forma de terminar la carrera. Entendía la situación; él mismo se había visto en la necesidad de pedir un préstamo para pagar por los artículos de investigación que leía (el 10% de los ingresos por ese concepto iba a parar a los autores, y como Dan pretendía hacer carrera en la universidad, esperaba que sus artículos de investigación, en caso de ser citados frecuentemente, le dieran beneficios suficientes para pagar el crédito).

Tiempo después Dan descubriría que hubo una época en la que todo el mundo podía ir a una biblioteca y leer artículos de revistas especializadas —incluso libros— sin tener que pagar ni un centavo. Había estudiantes que podían leer miles de páginas sin necesidad de becas gubernamentales para la lectura. Pero desde los años noventa del siglo XX, tanto las editoriales comerciales como las no comerciales habían empezado a cobrar cuotas por el acceso a sus publicaciones. Para el 2047, las bibliotecas de acceso público eran ya sólo un recuerdo lejano.

Naturalmente, había formas de evitar los controles de la SPA y la oficina central de licencias, pero también eran ilegales. Dan había tenido un compañero en la clase de programación, Frank Martucci, que había conseguido un parche informático, una herramienta ilegal para saltarse el control de copyright de los libros. Pero se lo contó a demasiados amigos y uno de ellos lo denunció a la SPA a cambio de una recompensa (los estudiantes muy endeudados eran presas fáciles de la tentación, de modo que traicionaban a sus amigos). En 2047 Frank había ido a parar tras las rejas; no por pirateo de la lectura, sino por poseer un parche.

Dan supo más tarde que hubo un tiempo en que cualquiera podía tener una herramienta de las denominadas parches. Incluso se podía disponer de ellas libremente en la

red. Pero los usuarios normales empezaron a utilizarlas para saltarse los controles de copyright, y finalmente un juez dictaminó que este era su uso práctico más extendido. El dictamen equivalía a decir que los parches eran ilegales, de modo que los programadores que los habían desarrollado fueron a dar a la cárcel.

Obviamente, los programadores siguieron necesitando parches, pero en el 2047 sólo había copias numeradas de parches comerciales, y estaban disponibles únicamente para programadores oficiales autorizados, que hubieran depositado la fianza preceptiva con la que cubrían posibles responsabilidades penales. El parche que Dan había usado en sus clases de programación estaba protegido para que sólo pudiera ser utilizado en los ejercicios de clase.

También era factible saltarse el control de copyright instalando un núcleo (*kernel*) del sistema modificado. Dan llegó a saber que hacia fines del siglo pasado había habido núcleos libres, incluso sistemas operativos completos libres. Pero ahora no sólo eran ilegales, como los parches, sino que era imposible instalarlos sin saber la contraseña del superusuario de la computadora, cosa que ni el FBI ni el servicio técnico de Microsoft te proporcionarían nunca.

Dan llegó a la conclusión de que simplemente no podía prestarle su computadora a Lissa. Pero tampoco podía negarse a ayudarla, pues estaba enamorado de ella. Cada oportunidad de hablar con Lissa era para él algo maravilloso. Y el hecho de que lo hubiera elegido para pedir ayuda podía significar que ella sentía lo mismo.

Dan resolvió el dilema de la forma más increíble: le prestó su computadora y le dio su clave. De esta forma, si Lissa leía sus libros, la oficina central de licencias pensaría que quien estaba leyendo era él. Desde luego seguía siendo un delito, pero la SPA no lo detectaría automáticamente. Sólo podrían darse cuenta si Lissa lo denunciaba.

Si la universidad llegaba a enterarse de que le había proporcionado su clave a Lissa sería el fin para ambos: sig-

nificaría su expulsión, independientemente de para qué hubiera sido usada. La política de la universidad era clara: cualquier interferencia con sus métodos de control sobre el uso de las computadoras era motivo para tomar medidas disciplinarias. No importaba si se había producido o no algún daño, el delito consistía en dificultar el control a los administradores. Se asumía que esto significaba estar involucrado en algo prohibido y no necesitaban saber exactamente de qué se trataba.

En general los estudiantes no eran expulsados por esa causa —al menos no directamente. Sólo se les prohibía el acceso a las computadoras de la universidad, lo que inevitablemente significaba reprobación de todas las asignaturas.

Dan supo después que este tipo de políticas universitarias empezaron en la década de 1980, cuando entre los estudiantes se extendió masivamente el uso de computadoras. Antes de que eso sucediera, las universidades tenían una política disciplinaria diferente: se penalizaban las actividades dañinas, no las que eran simplemente sospechosas.

Lissa no denunció a Dan a la SPA. Su decisión de ayudarla los condujo al matrimonio y también a cuestionarse las enseñanzas que desde niños habían recibido en materia de piratería. Empezaron a leer sobre la historia del copyright, sobre la Unión Soviética y sus restricciones sobre las copias, e incluso sobre la Constitución original de los Estados Unidos. Se mudaron a Luna City, donde se encontraron con otros que también buscaban eludir el largo brazo de la SPA. Cuando estalló la sublevación de Tycho en 2062, el derecho universal a la lectura se convirtió en uno de sus objetivos fundamentales.

NOTA DEL AUTOR

El derecho a la lectura es una batalla que se está librando en nuestros días. Aunque podrían transcurrir cincuenta años antes de que nuestra actual forma de vida desaparezca en la oscuridad, muchas de las leyes y prácticas descritas más arriba ya han sido propuestas o bien por el gobierno de los Estados Unidos o bien por las editoriales.

Hasta cierto momento había una sola excepción: la idea de que el FBI y Microsoft se guardaran las contraseñas del superusuario de las computadoras personales y no dejaran obtenerlas a sus dueños. Esto no se propuso sino hasta el año 2002, y se le llamó "computación confiable" o "palladium".

En 2001, el senador Hollings, apoyado financieramente por Disney, propuso un proyecto de ley, llamado SSSCA, a fin de que cada computadora nueva contara con restricciones para producir copias, restricciones que los usuarios no podrían evitar. En la misma línea que la del chip Clipper y otras propuestas similares del gobierno de los Estados Unidos sobre la custodia de claves de encriptación, ésta es una tendencia a largo plazo: los sistemas se configuran cada vez más para dar control sobre las computadoras a terceras instancias, en lugar de a las personas que realmente las utilizan. La SSSCA ha sido rebautizada desde entonces como la CBDTPA (para denotar Consume But Don't Try Programming Act, es decir, Ley de Consume Pero No Intentes Programar).

También en 2001 los Estados Unidos, a través del Tratado del Área de Libre Comercio de las Américas (ALCA), buscaron imponer las mismas reglas en todos los países del hemisferio occidental. El ALCA es uno de esos tratados "de libre comercio" en realidad diseñados para dar a las empresas mayor poder frente a los gobiernos democráticos. Imponer leyes del tipo de la DMCA (Digital Millenium Copyright Act o Ley de Copyright del Milenio Digital) es típico de este espíritu. La Fundación Frontera Electrónica solicita

a las personas que expliquen a sus gobiernos por qué deberían oponerse a dichos planes.

La SPA, que realmente significa Software Publisher's Association (Asociación de Editores de Software), ha sido reemplazada en este papel policiaco por la BSA o Business Software Alliance. Pese a que oficialmente no es una fuerza policiaca, sí actúa oficiosamente como si lo fuera. Utilizando métodos que recuerdan a la antigua Unión Soviética, invita a la gente a delatar a sus compañeros de trabajo y a sus amigos. En 2001, una campaña de terror de la BSA en Argentina amenazó veladamente a aquellos que compartieran programas de computadora, insinuando que terminarían siendo violados en prisión.

Cuando esta historia se escribió, la SPA estaba amenazando a pequeños proveedores de internet (ISP) para que les permitiera controlar a sus usuarios. La mayoría de ellos cedieron ante la intimidación, ya que no podían costearse el litigio judicial en los tribunales (*The Atlanta Journal-Constitution*, 1/X/1996, D3). Al menos un ISP, Community ConneXion, de Oakland, California, se negó a aceptar las presiones, y de hecho fue demandado. La SPA retiró luego la demanda, pero obtuvo la Ley de Copyright del Milenio Digital, la cual les otorgó el tipo de poder que buscaban.

Las políticas de seguridad descritas en el relato no son imaginarias. Por ejemplo, una computadora universitaria del área de Chicago muestra el siguiente mensaje cuando uno se conecta al sistema (las comillas están en el original):

"Este sistema sólo puede utilizarse por usuarios autorizados. Cualquier individuo que use este sistema sin autorización o excediendo su autorización estará sujeto a ser rastreado y registrado por el personal a cargo del sistema. Durante el seguimiento de usuarios que realicen actividades no autorizadas, o durante el mantenimiento del sistema, las actividades

de usuarios autorizados pueden ser rastreadas. Cualquiera que use este sistema acepta expresamente dicho rastreo y queda advertido de que si ese control revela posibles indicios de actividades ilegales o violaciones de las normas de la Universidad, el personal de mantenimiento a cargo del sistema puede proporcionar esas pruebas a las autoridades de la Universidad o a las fuerzas de seguridad.”

Se trata de una aproximación interesante a la Cuarta Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos: presionar a los usuarios, por adelantado, para que cedan en sus derechos.

Se permite la distribución y la copia literal de este artículo en su totalidad y por cualquier medio siempre y cuando se conserve esta nota. (Fue publicado originalmente en el *Communications of the ACM*, Vol. 40, número 2, febrero de 1997). Traducción de Sebastián Pilovsky.

RICHARD STALLMAN (Nueva York, 1953) es el fundador del proyecto para el desarrollo del sistema operativo libre GNU y de la Free Software Foundation. Este proyecto nació en 1983 como respuesta al sesgo mercantilista de los fabricantes de software privativo y a las restricciones que imponían a los usuarios para su uso y modificación. El objetivo de GNU es promover el desarrollo del software libre, a fin de que se conceda entera libertad para el uso, copia, redistribución y modificación de los programas, sin otro constreñimiento que el de impedir que alguien se apropie legalmente de los cambios y mejoras. Stallman, que comenzó su carrera como *hacker* del laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT, es reconoci-

do por su activismo y resistencia como el gurú del movimiento copyleft.

COPYRIGHT Y MAREMOTO

WU MING 1

Un vasto movimiento de protesta y transformación social se extiende en la actualidad en gran parte del planeta. Tiene potencialidades *constituyentes* desmesuradas, pero aún no es completamente consciente de ello. Aunque su origen es antiguo, se ha manifestado sólo en fechas recientes, apareciendo la mayoría de las veces bajo los reflectores mediáticos, aunque en realidad su trabajo cotidiano se desarrolla muy lejos de ellos. Está compuesto por multitudes y por individualidades, por las retículas capilares del territorio. Va montado sobre las últimas innovaciones tecnológicas. Le quedan cortas las definiciones acuñadas por sus adversarios. Pronto será imparable y la represión nada podrá contra él.

Es lo que el poder económico llama "piratería".

Es el movimiento real que suprime el estado actual de las cosas.

Desde que se impuso —no hace más de tres siglos— la creencia en la propiedad intelectual, los movimientos *underground* y alternativos, así como las vanguardias más radicales, la han criticado en nombre del "plagio" creativo, de la estética del *cut-up* y del *sampling*, de la filosofía *do it yourself*. Un vistazo retrospectivo nos llevaría del hip hop al punk al protosurrealista Conde de Lautréamont ("El plagio es necesario. El progreso lo implica. Retoma la frase de un autor, se vale de sus expresiones, cancela una idea falsa y la sustituye por la idea correcta"). En nuestros días esta vanguardia es de masas.

Durante decenas de miles de años las civilizaciones humanas han prescindido del copyright, del mismo modo que han prescindido de otros axiomas falsos semejantes, como

la "centralidad del mercado" o el "crecimiento ilimitado". Si hubiera existido la propiedad intelectual, la humanidad no habría conocido *La epopeya de Gilgamesh*, el *Mahabharata* y el *Ramayana*, la *Ilíada* y la *Odisea*, el *Popol Vuh*, la Biblia y el Corán, las leyendas del Santo Grial y del ciclo artúrico, el *Orlando enamorado* y el *Orlando furioso*, *Gargantúa y Pantagruel*, todos frutos felices de un amplio proceso de mezcla y combinación, reescritura y transformación, es decir, de lo que se denomina plagio, casi siempre unido a la libre difusión y a presentaciones en vivo (sin la interferencia de los inspectores tributarios).

Hasta hace poco, las empalizadas de los recintos culturales imponían una visión muy limitada, pero entonces llegó internet. Ahora la dinamita de los bits por segundo hace que salten por los aires esas murallas, de modo que es posible emprender excursiones aventuradas en las selvas de signos y en los claros iluminados por la luna. Noche y día millones de personas, solas o en grupo, rodean/violan/rechazan el copyright. Lo hacen apropiándose de las tecnologías digitales de compresión (mp3, mpeg, entre otras), distribución (redes telemáticas) y reproducción de datos (quemadores, escáner). Gracias a las tecnologías que cancelan la distinción entre "original" y "copia", usando redes telemáticas *peer to peer* (redes entre iguales, descentradas) para compartir los datos de sus propios discos duros, le dan la vuelta con astucia a cualquier obstáculo técnico o legislativo. Toman a contrapié a las multinacionales del *entertainment* y erosionan sus (hasta ahora) excesivos beneficios. Como es natural, ponen en graves predicamentos a las entidades que administran los llamados derechos de autor.

No nos estamos refiriendo a la piratería gestionada por el crimen organizado, rama extralegal del capitalismo, no menos desplazada y jadeante que la legal a consecuencia del crecimiento de la piratería autogestionada y de masas. Hablamos más bien de una democratización general del acceso a las artes y a los productos del ingenio, de un proce-