

## Copyright y el brillante futuro digital de los museos

**No hace mucho tiempo, cuando todavía no se conocía la incidencia que las nuevas tecnologías iban a tener en los museos, se especulaba sobre un futuro prometedor, pero, tal y como se analiza en el texto, los derechos de autor han restringido aquellas promesas y han promovido la cultura de la “escasez” más que impulsado la de la riqueza.**

**A veces, me siento como un proscrito** cuando pretendo, dentro de las paredes de un museo, hacer una fotografía. Da igual que sea de una obra allí expuesta o del propio edificio. Incluso, me sorprende a mí mismo, inexplicablemente, buscando argumentos para no sonrojarme cada vez que vuelvo a hacer clic. Y aunque encuentro fácilmente pretextos —mi trabajo en educación es el más recurrente— no consigo librarme de cierta clandestinidad que, una vez fuera del museo, me molesta e incomoda. Como Juan Antonio Ramírez planteaba en su artículo *Fotos*<sup>4</sup>, el interés de un simple aficionado debería ser suficiente excusa para poder hacer fotos dentro de un museo. Más si cabe cuando los museos a los que me estoy refiriendo son de titularidad pública o, al menos, financiados en gran parte con fondos públicos. Puedo comprender ciertas limitaciones técnicas en el uso del flash u otras restricciones que pretendan cuidar la integridad de las piezas. Pero como explicitan muchos museos en su correspondiente sección de normas, “Está prohibido tomar fotografías y utilizar cámaras de vídeo en el museo”. Con excepción claro está, del caso de fotografías de prensa, siempre con la debida autorización.

En mi opinión, algo que puede resultar tan anecdótico como prohibir hacer una foto en un museo evidencia ciertas inercias dentro de las estructuras del arte, que hablan de cierta falta de actualización. Más aún cuando muchos de esos centros y recursos son de reciente aparición. Ya lo avanzaba de alguna manera, en 1998, Jon Ippolito<sup>2</sup> cuando hablaba del binomio museo-futuro planteando el interrogante “El Museo del Futuro: ¿Una Contradicción en los términos?”<sup>3</sup> Se refería, quizá en otra dirección a la expuesta en este artículo, a los difíciles retos que se le plantea al museo con la aparición de lo que él define como “variable media”<sup>4</sup>. Por otro lado, en las antípodas de Ippolito, para Michael S. Shapiro, secretario y consultor general del Instituto Internacional de la Propiedad Intelectual, en *Museums and the Digital Future*<sup>5</sup>, dibujando un panorama totalmente distinto: “El futuro digital es brillante para los museos”. En el citado estudio, Shapiro, aparte de proponer algunos modelos de contrato para gestionar y aprovechar los trabajos realizados con nuevos medios, subraya retóricamente los cuatro retos principales que, en sus palabras, los museos deberían afrontar en el futuro digital:

“¿Cómo van los museos a obtener los recursos financieros para digitalizar sus ricos recursos culturales y ponerlos a disposición del público?

¿Cómo van los museos a responder a los significativos riesgos legales y comerciales de hacer negocio en Internet?

¿Cómo van los museos a limitar el riesgo de la reproducción no autorizada, y distribución de sus activos digitales en el ciberespacio?

¿Cómo deberían los museos salvaguardar sus símbolos, buena voluntad y reputación contra las acciones de piratas electrónicos, demasiado impacientes por apropiárselos para su propio beneficio comercial?”



Fis & Nis Gallery. Un proyecto de Fundación Rodríguez sobre apropiación, telepresencia, intervenciones en el espacio público virtual y performance.

En este mapa de virtuales amenazas que el futuro digital depara al museo, se pueden deducir varias conclusiones. De las muchas posibles, quiero destacar dos. Por un lado, se retratan fielmente las intenciones de un modelo de museo tristemente vigente, fiel a los conceptos museísticos del siglo XIX, que desarrollados en su plenitud en el XX, a día de hoy, resultan paradójicamente trasnochados. Un modelo insensible a la precariedad de la producción cultural, que sigue fundamentando su arquitectura conceptual en el artista individual e individualista, la obra original única, la mitificación del autor y

la autoría o la objetualidad de la obra de arte. Un sistema vertical que ampara y protege uno de los posibles esquemas para el arte en un intento desesperado de continua autolegitimación.

Todo ello, por otro lado, a la vez que asumen los peores tics neoliberales de las industrias culturales. Estructuras para la producción y difusión de contenidos que, acosadas por los nuevos soportes digitales, los nuevos medios de distribución masivos, inmediatos y baratos como internet y las pujantes ideas alrededor de una cultura abierta y libre en favor del dominio público,

se han rearmado con argumentos basados en términos como *riesgo*, *negocio*, *límites*, *piratas* y *apropiación indebida*.

Así, el museo, en el empeño de abrillantar su "futuro digital" y salvar sus propias "contradicciones", se aferra a la fórmula mágica de la propiedad intelectual y el copyright. Ahí precisamente es cuando hablar realmente de futuro y museo se hace complicado. El hecho de no poder fotografiar una obra de arte dentro del espacio de un museo evidencia sus propias contradicciones, no ya en un futuro más o menos próximo, sino ya, en el presente digital. En



Fis &amp; Nis Gallery

pocas palabras, tan pocas como argumentos, no se pueden fotografiar obras de arte porque están protegidas por el Copyright. De esta manera, “el copyright es infringido al hacer una copia de todo o de una parte substancial de un trabajo, sin el consentimiento del propietario del copyright. Por lo tanto, sería una infracción del copyright hacer una fotografía de una obra de arte protegida, o una fotografía de una fotografía”<sup>6</sup>. Al mismo tiempo, la legislación y el copyright protegen los derechos del autor y restringen los derechos del usuario sin necesidad de que el autor haga nada para ello. Además, se reservan automáticamente y absolutamente todos los derechos. Los del autor, por supuesto. Al usuario, al espectador, al público, sin embargo, no le corresponde ningún derecho, salvo el de hacer copias para uso privado (¿entraría aquí el derecho a fotografiar una escultura que me gusta?), para citas, para trabajos de actualidad y otros casos menos frecuentes establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual<sup>7</sup>. El copyright y la propiedad intelectual, por lo tanto, parecen proteger infaliblemente a los museos de las futuras amenazas digitales. En esa línea, Shapiro, de nuevo en el informe anteriormente citado, argumenta contundentemente “la importancia de la propiedad intelectual como una herramienta para el desarrollo económico, social y cultural”.

Sin embargo, la situación es bien distinta si se observa desde otra óptica. La actual irrupción de lo digital en la producción y distribución cultural está suponiendo cambios fundamentales en los paradigmas tradicionales de las industrias culturales. El imparable avance del software libre y abierto ha hecho tambalear los pilares de la gran industria, primero en la creación y distribución de software, y después, en la industria de la música y del cine. Todos ellos han enarbolado la bandera de los derechos de autor para arremeter respectivamente contra el software libre y abierto, “Napsters”, “Kazaas” y demás sistemas P2P<sup>8</sup>. Pero, “el copy-

**La actual irrupción de lo digital en la producción y distribución cultural está suponiendo cambios fundamentales en los paradigmas tradicionales de las industrias culturales. El imparable avance del software libre y abierto ha hecho tambalear los pilares de la gran industria, primero en la creación y distribución de software, y después, en la industria de la música y del cine.**

right no es una ley natural, sino un monopolio artificial impuesto por el Estado que limita el derecho natural de los usuarios a copiar<sup>9</sup>. Por el contrario, la gestión restrictiva de la propiedad intelectual no hace sino retrasar lo inevitable ya que las reglas de la física de la piratería de lo intangible son diferentes de la física de la piratería de lo tangible<sup>10</sup>, como diría L. Lessig. En esta batalla inaugurada por el software libre, buscando desequilibrar la balanza entre la propiedad intelectual restrictiva y el dominio público a favor de este último, el mundo del arte vive totalmente ajeno. Es con distancia, el ámbito cultural en el que menos penetración han tenido todas aquellas ideas relacionadas con la cultura libre, el dominio público o procomún y las licencias libres. Mientras, el copyright y la propiedad intelectual, debidamente pertrechadas desde las industrias culturales hegemónicas, se asumen con plena convicción a la vez que se aplican sin contestación. De hecho, cualquier intento de discurso a favor del dominio público no tiene el más mínimo eco, de momento.

El caso es más grave aún, si tenemos en cuenta que, por ejemplo en el Estado Español, el principal soporte para el arte contemporáneo proviene de las arcas públicas. Museos, ferias de arte, subvenciones, instituciones educativas, etc. son eminentemente financiadas con el dinero de todos/as sin que ello revierta posteriormente en el bien común de una manera libre y abierta. Es decir, si un museo ha comprado una pintura con fondos públicos para ser exhibida en un edificio público, mantenido y gestionado con dinero público, ¿por qué no puedo fotografiar esa pintura para mi uso personal? ¿A quién se intenta proteger con tales restricciones, negándome como usuario

de lo público cualquier derecho? ¿Al autor? Como decía Ramírez en su artículo: “¿Qué más le da a él que muchos espectadores fotografien su trabajo?”<sup>11</sup>. Evidentemente, a quien se protege no es al autor, sino a todo un complejo sistema para el arte, y a una estructura asociada social y política, que se sustenta en conceptos obsoletos sin los cuales perdería gran parte de su razón de ser, que es precisamente lo que está en cuestión. En su nombre y en el de un brillante futuro se cometen continuas contradicciones: se eliminan o se blindan negativos fotográficos, se secuestran másters de vídeo para coartar su reproductibilidad natural, se castran proyectos online para poder ser empaquetados, se tarifa la hipertextualidad<sup>12</sup> o simplemente se prohíbe fotografiar tu pintura favorita. Fomentando deliberadamente una cultura de la “escasez”, que tan inmejorables réditos ha generado para las industrias culturales, pero que está desembocando en una cultura del permiso y que, financiada y amparada desde lo público, nos aleja de una Cultura Libre. ◀◀

**NATXO RODRÍGUEZ** es profesor de la UPV/EHU. Miembro de la Fundación Rodríguez. Vive en Vitoria.

#### NOTAS Y REFERENCIAS

- 1 O sea que los aficionados, profesores y críticos del arte contemporáneo, son tratados como desechos humanos porque intentan llevarse un pobre registro visual de lo que contemplan RAMÍREZ, J.A. “Fotos” *Exit Express*, # 4, 2004.
- 2 Jon Ippolito es desde 1991, curador de Media Arts del museo Guggenheim Nueva York.
- 3 IPPOLITO, J. *Artbyte* (New York) 1, no. 2 (June-July 1998), pp. 18-19. <http://three.org/ippolito>. Una versión en castellano se puede encontrar en [http://aleph-arts.org/pens/museo\\_futuro.html](http://aleph-arts.org/pens/museo_futuro.html).
- 4 Para ver una definición de Variable Media, <http://variablemedia.net>
- 5 SHAPIRO, M. *Museums and the Digital Future*. Estudio realizado para la OMPI. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. [http://www.wipo.int/about-ip/en/studies/pdf/iipi\\_digital\\_museum.pdf](http://www.wipo.int/about-ip/en/studies/pdf/iipi_digital_museum.pdf)
- 6 MACPHERSON, L. *Photographers' rights in the UK*. <http://www.sirimo.co.uk/media/UKPhotographersRights.pdf>
- 7 Ley de propiedad intelectual. Capítulo II, Límites.
- 8 Redes informáticas de intercambio entre iguales (en inglés peer-to-peer y más conocida como P2P). Definición extraída de WIKIPEDIA. <http://es.wikipedia.org/wiki/P2P>
- 9 STALLMAN, R. *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Ed. Traficantes de sueños, 2004.
- 10 LESSIG, L. *Por una cultura libre*. Madrid: Ed. Traficantes de sueños, 2005.
- 11 RAMÍREZ, J.A. “Fotos” *Exit Express*, # 4, 2004.
- 12 Se pueden consultar las tarifas de VEGAP, la sociedad de autores que gestiona de forma colectiva en España los derechos de propiedad intelectual de los creadores visuales, en <http://www.vegap.es/Tarifas.pdf>.