

## *Nuevos planteamientos en cuanto a los derechos de autor en Internet: opciones de financiación para los proyectos net.art*

ALEX CREIS  
UCM

### **Resumen:**

El *net.art* está conformándose como una disciplina de máximo interés en el panorama artístico occidental. Las peculiaridades de su exhibición plantean problemas en cuanto a la financiación de los proyectos que merecen ser atendidos y que son objeto de reflexión por las comunidades de artistas.

*Palabras clave:* netart, copyright, arte, internet.

### **Abstract:**

Net.art is growing as one of the most interesting art discipline in the artistic scene. One of its special features is that the way it's exhibited brings up problems referred to the projects financing. This deserves attention, as many net.artists and net.artists communities have thought about this subject.

*Key words:* Net art, copyright, art, internet.

El mercado del arte ha evolucionado a lo largo del siglo XX hacia un mercantilismo capitalista en paralelo a la sociedad en la que vivimos. La posesión de obras de arte ya no sólo radica en el placer de tenerlas o de contemplarlas. Se han convertido en objetos valiosos cuya finalidad es la especulación y mover el dinero de unas manos a otras para multiplicarlo. El valor de una obra de arte no es real, es un valor de cambio, un valor contenido por las personas, empresas o instituciones que manejan este negocio. Coleccionistas públicos y privados son los propietarios de las obras, que generalmente son bienes muebles.

Internet ha favorecido, por un lado, el comercio y la especulación en todos los terrenos, incluido el de arte. Por otro lado, el propio sistema ha permitido que puedan elaborarse productos artísticos de otra índole cuya posesión física comienza a ser discutible. Este es el motivo de que una nueva ola de altruismo haya invadido a los artistas, cansados del poder ejercicio, la mayoría de las veces de manera abusiva, por las instituciones. El hecho de que las obras específicas para la red sean virtuales favorece, pero también desmonta el tendere de los negocios. Se ha desmantelado definitivamente la idea de *original*.

Resulta de enorme interés la reflexión de *La Société Anonyme (Isa42)* a este respecto en *Una imagen siempre debe ser leída dos veces*<sup>1</sup>. En un homenaje a la obra *Connemara Landscape* (figura 1) de James Coleman<sup>2</sup> (1980). *La Société Anonyme* duplica la imagen de esta obra que, por deseo expreso del autor no podía ser reproducida. Era una proyección de una imagen fija (ni siquiera un original) junto a la cual había una inscripción que decía lo siguiente:

«Connemara Landscape, 1980, debe ser experimentada como imagen proyectada. El artista ruega que la imagen no se fotografíe o grave visualmente»<sup>3</sup>.

El propio Coleman jugaba con ironía sobre la idea del original y la copia. Su obra reproducía un original. No era materia, sino luz. *La Société Anonyme* la fotografió (probablemente de forma ilícita) y casi veinte años después la difundió en un medio que está al alcance de cualquiera. En este juego, inofensivo por otra parte, se desvincula a la propiedad del objeto y se le vincula a la idea.

---

<sup>1</sup> La société anonyme. *Una imagen siempre debe ser leída dos veces(Isa42)*. <http://aleph-arts.org/lisa/lisa43#>.

<sup>2</sup> Artista multimedia nacido en Dublín en 1914. Ha hecho numerosas exposiciones en museos de Europa y EE.UU. Más información en <http://www.diacenter.org/exhibs/coleman/coleman.html>.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

La pregunta que podemos hacer ahora es ¿qué es lo que se posee cuando se compra *net.art*? Las Instituciones no han tardado en reaccionar y compran los derechos de autor y reproducción de las obras que desean promocionar. Es todo a cuanto pueden aspirar, mientras en la Red continúan viéndose sin costo cuantas veces se quiera, o bien, descargándolas impunemente en la intimidad del escritorio. Los *copyrights* de una página web son absurdos; la Red es una inmensa máquina grabadora.

La comunidad de artistas italianos *cero un punto org*<sup>4</sup>, han realizado también constantes *apropiaciones indebidas* si tenemos en cuenta las leyes de protección de la propiedad intelectual existentes hasta la aparición de internet. Es evidente que estas leyes, que protegen las ideas en el plano físico, han dejado de tener nitidez en el espacio virtual, comenzando por el hecho de que las obras son inmateriales, y que paradójicamente siguen siendo originales cada vez que se visualizan. Esta comunidad de artistas ha realizado tres acciones que han cuestionado y fomentado el debate sobre los derechos de autor en la Red.

Se descargaron y colgaron en su web las obras de *Hell.com*, galería virtual que pretendía restringir el acceso para crear una élite de coleccionistas y vender obras *net.art*. *Cero uno punto org* entró en esta galería virtual utilizando un mecanismo legal y copiaron las obras, creando nuevos originales con acceso libre y gratuito para cualquier internauta. Aparte de poder ver las piezas hay una serie de enlaces internos que cuestionan la exclusividad en la Red, y que se expresan mediante textos, preguntas y respuestas, algunos de los cuales son los siguientes:

«www.0100101110101101.ORG/hell.com is a free parallel web.  
 Accesable to everybody  
 there is no forbidden access to this web  
 There are no guest privileges  
 There are no prohibitions  
 and a few options  
 www.0100101110101101.ORG/hell.com  
 Anticopyright 1999  
 hell.com@0100101110101101.ORG  
 No rights reserved»<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Se alojan en la siguiente dirección web: [www.0100101110101101.org](http://www.0100101110101101.org).

<sup>5</sup> Estos son parte de los textos que anteceden a la presentación de las obras plagiadas. Pueden encontrarse en [www.0100101110101101.org](http://www.0100101110101101.org).

Otra de sus hazañas contra la propiedad en Internet fue la clonación de la exposición MINIATURES OF THE HEROIC PERIOD de la galería *Art.Teleportacia*, la cual incorporaron a su *hmepage* con el título HYBRIDS OF THE HEROIC PERIOD<sup>6</sup> con obras de cinco autores internacionalmente reconocidos que se vendían por 2.000 \$ cada una. Las piezas fueron entremezcladas con las páginas de sus autores y basura de la Red. Con esta acción pretendieron negar al *net.art* el regreso a las condiciones de venta del arte tradicional vigente hasta la aparición de Internet.

La última de las apuestas de este colectivo es *access*, pieza en la que solamente con pinchar en una obra se descarga automáticamente en nuestro ordenador. De hecho, hay una serie de avisos previos que nos indican:

«now you are in my computer»<sup>7</sup>.

Además ofrecen estadísticas de su actividad y de los errores que pueden haberse producido durante la transmisión de datos).

Hay otros sectores del conocimiento están ocupándose de la autoría y sus derechos. Desde el plano de la ingeniería y las telecomunicaciones se han desarrollado sistemas de marcas de agua<sup>8</sup> para imágenes digitales y otras técnicas de sellado invisible<sup>9</sup>. Éstas garantizan que el uso de las imágenes protegidas por un *copyright* se realiza según las condiciones previamente acordadas entre el autor y el comprador. En caso de litigio, una entidad certificadora podría actuar como notario, siendo posible recurrir a ella ante disputas legales. El derecho también se ha ocupado de estos aspectos. El territorio de Internet es movedizo y han de establecerse los términos de actuación de las medidas legales necesarias para que se aplique la ley en

---

«www.0100101110101101.ORG/hell.com es una web paralela gratis —con acceso para cualquiera— no hay privilegios para invitados —no hay prohibiciones en esta web— y algunas opciones www.0100101110101101.ORG/hell.com Anticopyright 1999 —hell.com@0100101110101101— no hay derechos reservados» Trad. por Alex Creis.

<sup>6</sup> Miniaturas del período heroico-híbridos del período heroico. Trad. por Alex Creis.

<sup>7</sup> Ahora estás en mi ordenador. Trad. por Alex Creis.

<sup>8</sup> Puede encontrarse más información sobre este tipo de protección de imágenes en la siguiente tesis doctoral: UNZILLA GALÁN, Juan José *Nuevo método de definición e inserción de marcas de agua en imágenes digitales para la protección de la propiedad intelectual en Internet*. UPV. Bilbao, 1999, dirigida por Joseba Iñaki CORIRICELAYA ORDORICA.

<sup>9</sup> Puede encontrarse más información sobre este tipo de protección de imágenes en la siguiente tesis doctoral: HERNÁNDEZ MARTÍN Juan Ramón. *Técnicas de sellado invisible para la protección de los derechos de autor en imágenes digitales*. Universidad de Vigo, 1998, dirigida por Fernando PÉREZ GONZÁLEZ.

defensa de los derechos de autor patrimoniales y acotar las correspondientes excepciones<sup>10</sup>.

El sistema del mercado ha entrado en la Red reaccionando con rapidez a la pérdida de poder que se le avecina. Los portales de arte en Internet ofrecen becas a los artistas para hacer sus páginas más atractivas a los internautas. Los museos pagan proyectos que normalmente son expuestos en sus páginas o de una forma, cuanto menos extraña, en los espacios físicos de sus instalaciones. No quieren renunciar al control en cualquiera de los terrenos, y al sacar el *net.art* de su contexto lo etiquetan como arte tradicional, obviando que se ha diseñado exclusivamente para la Red. Las instituciones que se dirigen al arte más tradicional (galerías y museos) prestan atención a estos acontecimientos porque el *net.art* las anula y conecta directamente con la audiencia. El interés de museos y galerías por los *net.artistas* confirma el apetito desmesurado por encontrar nuevos talentos y demuestra que esta nueva forma de arte es novedad y frescura.

En la Documenta de Kassel se presentó por primera vez la obra de Jdi en un espacio real<sup>11</sup>. Únicamente recibieron 700 dólares por colocar los archivos en el servidor, dinero por el que pocos artistas reconocidos se moverían. El fenómeno *net.art* es un fenómeno de grupo, la identidad no tiene importancia, y el valor de cambio es difícil de justificar.

Si se quiere comercializar el *net.art* pueden seguirse las siguientes instrucciones:

- «1) Expresa tu mayor repulsa por la economía basada en el regalo o *gift economy*, un sistema de intercambios asimétricos de información en el que los participantes contribuyen libremente a la comunidad, y apuesta por una economía capitalista.
- 2) Acto seguido, elige entre los dos modelos más viables para el futuro:
  - a) Considera URL como sello de originalidad y unicidad. La firma de un trabajo de *net.art* se encuentra en su barra de localización. Consulta en Art.Teleportacia.
  - b) Cobra por *Pay-per-view* es decir, por pase o televisión a la carta. Inspirándote en el éxito de experiencias como la de

---

<sup>10</sup> Puede encontrarse más información sobre mecanismos legales de protección de imágenes en la siguiente tesis doctoral:

GARROTE FERNÁNDEZ-DÍEZ Ignacio *El derecho de autor en las redes informáticas digitales* UAM, Madrid, 1999, dirigida por Rodrigo VERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO.

<sup>11</sup> BAUMGAËRTEL, Tilman *Amamos tu ordenador* (entrevista a JODI). Traducido por Brian Mackern <http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/jodi/jodi.htm>.

*jenni.com*, incluye ingredientes eróticos y potencia el sentimiento vouyerista en el espectador. Véase «*Skinonkinonskin*» y «*BindiGirl*»<sup>12</sup>.

Para Alexei Shulgin esta tendencia terminará en dos direcciones<sup>13</sup>. La primera será la corriente tradicional; las galerías lanzarán nuevas estrellas del *net.art* que exposiciones grandes y caras en las que se venderán las obras. La segunda la corriente subterránea, utilizando incorrectamente este término, puesto que la distribución es mundial. En este sector aparecerán leyendas vivas, que, aunque pobres, no aceptarán compromisos.

Pere Soldevilla, director de La Galería Metropolitana de Barcelona<sup>14</sup>, opina lo siguiente:

«Para que haya un mercado, tiene que existir gente que sienta la necesidad de poseer estas obras. Es la razón por la que un Picasso alcanza una cotización tan alta, porque hay mucha gente con deseos de poseerlo. El arte en Internet pertenece a una cultura de los contenidos gratuitos, y no creo que despegue hasta que se desarrollen los micropagos»<sup>15</sup>.

Esta galería ha tenido un compromiso con el *net.art*, presentando tradicionalmente obras para la Red en ARCO, aunque en 2002 ha preferido decantarse por una instalación robótica. Las galerías han de encontrar una fórmula para poder comercializar el *net.art* con un sistema que pueda integrarse perfectamente con el e-comercio y así pueda garantizarse su supervivencia financiera.

Otra opción para financiar los proyectos *net.art* es concursar en certámenes de empresas que los convoquen o bien presentar los proyectos a becas. Existen empresas españolas relacionadas con la cultura digital que producen proyectos *net.art*, entre otras, MECAD/ESDI<sup>16</sup>, La Agencia<sup>17</sup>, Hangar<sup>18</sup>,

<sup>12</sup> CILLERUELO, Lourdes. *Manual de referencia para el artista de Internet* <http://www.aleph-arts.org>.

<sup>13</sup> Más detalles sobre este asunto en: BOSMA, Josephine *Interview with Alexei Shulgin* (Necesita traducción del inglés) <http://www.ljdmila.org/nettime/zkp4/43.htm>.

<sup>14</sup> Más información sobre las actividades de esta galería en [www.galeria-metropolitana.com](http://www.galeria-metropolitana.com).

<sup>15</sup> VICENTE, José Luis de *¿Dónde está el negocio en el arte digital?* ADRIANA, El Mundo, Jueves, 14 de febrero de 2002.

<sup>16</sup> Más información en [http://www.mecad.org/index\\_es.htm](http://www.mecad.org/index_es.htm).

<sup>17</sup> Más información en <http://www.laagencia.org>.

<sup>18</sup> Más información en <http://www.hangar.org/>.

Arteleku<sup>19</sup>, etc. Éstas tienen artistas residentes o becarios que tienen sus proyectos anclados en sus páginas. Mediante una selección eligen proyectos y artistas y renuevan sistemáticamente los contenidos, ofreciendo a los internautas interesados en *net.art* opciones atractivas.

---

<sup>19</sup> Más información en <http://www.gipuzkoa.net/~arteleku/vena.html>.