

De la muerte del autor al colapso de la industria.

Prácticas y discursos en la música digital

Héctor Fouce, Universidad Complutense de Madrid

ABSTRACT

La reciente aprobación de la ley Sinde en medio de un profundo y profuso debate público ha puesto de manifiesto que las ambiciones de las industrias de la cultura no están en sintonía con las de consumidores y ciudadanos. Se ha discutido la necesidad de reformular las leyes de propiedad intelectual, contraponiendo el derecho de los creadores a rentabilizar su trabajo con los derechos de los ciudadanos a la circulación de la cultura.

Se hace necesario analizar los términos de este debate, además de los elementos ausentes en la discusión. La participación de los ciudadanos parece limitarse meramente a circular materiales culturales fuera de los cauces comerciales, pero no aparecen tematizadas las prácticas creativas, cada vez más comunes, que también infringen las leyes de propiedad intelectual. Los blogs mantenidos por fans sobre personajes de comic, las versiones dobladas de trailers de películas, el uso de samplers o mashups en la música popular, etc... Prácticas que implican la reelaboración creativa de textos preexistentes que cuestionan la centralidad del autor en su acepción clásica (la protegida por la legislación de derechos de autor)

Proponemos contrastar los discursos en torno al derecho de los ciudadanos a la cultura que entienden este ejercicio como mero intercambio de archivos con las citadas prácticas intertextuales que suponen una forma de empoderamiento de los ciudadanos que discuten los límites de la creatividad y la originalidad.

El análisis pretende dar algunas pistas para entender dos cuestiones: a) el alcance los derechos culturales de la ciudadanía democrática en la sociedad de la información y b) la necesidad de reelaborar las leyes de propiedad intelectual para dar cabida a las nuevas prácticas de la cultura digital

PALABRAS CLAVE: propiedad intelectual, intertextualidad, audiencias activas

1.- Introducción: Autores, Piratas, Riesgos

El concepto de autor es sin duda un elemento central de la cultura de la modernidad. Para Foucault (2010, p.2), "la noción de autor constituye el momento fuerte de individuación en la historia de las ideas, de los conocimientos, de las literaturas". Todos los que hemos sido

mínimamente instruidos en la historia de la literatura, la música o el arte sabemos que a partir de un momento histórico las obras dejan de ser anónimas y comienzan a tener un autor. Y muy pocos de nosotros somos ajenos a la idea del derecho de autor, una noción jurídica que cada vez permea e impregna más los discursos sobre la cultura contemporánea en la era digital.

Sin embargo, la mayoría de nosotros no somos capaces de percibir las relaciones entre esos dos momentos: el nacimiento del autor como una figura con valor propio en la cultura y la discusión del alcance de sus derechos, ligada al sostenimiento de un modelo de industria cultural que el momento digital pone en entredicho. La idea de autor está firmemente asentada en nuestra cultura y pocas veces se discute su alcance y su fundamentación. Consideramos natural que un músico ponga su nombre en una canción o que un edificio se asocie a figuras como Norman Foster o Santiago Calatrava, pero veríamos como una excentricidad que los albañiles que alicatan un baño pongan su firma en alguna esquina. Volviendo los ojos al pasado, las tornas se invierten: en muchas catedrales desconocemos los nombres de los arquitectos o proyectistas, pero en muchas de las piedras figura el signo que identifica al cantero que las labró. ¿Era este un autor? ¿Lo es en igual medida un albañil que un arquitecto? ¿Qué operaciones de atribución de valor simbólico y de legitimidad han tenido que operar en el seno de una cultura para que se naturalice nuestro sentido de la autoría?

Recurriendo de nuevo a Foucault (2010, 22), habría que señalar que el autor no es tanto una persona sino una función social. “La función autor es característica del modo de existencia, de circulación y de funcionamiento de ciertos discursos en el interior de una sociedad”. Los textos y los discursos comenzaron a tener autor en la medida en que podía castigarse a estos, “es decir, en la medida en que los discursos podrían ser transgresivos. El discurso, en nuestra cultura... no era, originalmente, un producto, una cosa, un bien: era esencialmente un acto”.

Sin embargo, el derecho de autor no nace ligado a esta conceptualización, que enfatiza el ámbito de las responsabilidades civiles y penales del sujeto responsable de un texto. El derecho de autor tiene su piedra angular en el Estatuto de la Reina Ana promulgado en Inglaterra en 1710: por primera vez se ponía freno a las aspiraciones de los impresores de explotar las obras a perpetuidad y se fijaban plazos a partir de los cuales esos derechos de explotación pasaban al dominio público. Sin embargo, no fue hasta 1774 que se clarifican los límites del copyright, después de que una sentencia de la Cámara de los Lores diera la razón al editor Alexander Donaldson, que había hecho negocio reimprimiendo obras que ya no estaban protegidos por los

plazos establecidos en el Estatuto de 1710 (Lessig, 2005, pp.102-112). Nótese que la ambición legal del este estatuto era limitar el monopolio de los impresores sobre las ideas y que la disputa de 1774 no es entre autores, sino entre editores. El derecho de autor, desde su mismo nacimiento, nace profundamente imbricado en las nacientes industrias culturales, a su vez ligadas a la aparición de tecnologías como la imprenta.

En términos contemporáneos, la labor de Donaldson hasta que la Cámara de los Lores le dio la razón habría sido tildada de piratería por los que se consideraban en el uso de la legalidad. El pirata es sin duda una figura ambivalente en nuestro imaginario: la RAE lo define como “persona que... se dedica al abordaje de barcos en el mar para robar” o “persona cruel y despiadada”. Pero añade un interesante matiz cuando define al pirata aéreo, que sería aquel que “bajo amenazas, obliga a la tripulación de un avión a modificar su rumbo”. Bullard (2005, p.1) añade más densidad a la figura del pirata cuando explica que, desde cierta perspectiva,

los piratas eran empresarios privados que combatían el sistema económico imperante en la época, el mercantilismo, en el cual la riqueza no era consecuencia del esfuerzo privado, sino de la repartición de privilegios, por parte del Estado, a algunos grupos con capacidad de influir, en especial entregándoles las riquezas de las colonias conquistadas. Los piratas, bajo esta perspectiva, no robaban, sino que reivindicaban lo que había sido otorgado injustamente y sin merecimiento, buscando abrir caminos al mercado y a las libertades económicas

El pirata es alguien que desafía a las leyes y cuyas acciones causan daños a las personas y a las cosas, pero tiene el aura romántica del que se enfrenta a los poderes establecidos y propone una nueva normatividad. Si atendemos a las grandes polémicas de los últimos años en torno a la propiedad intelectual, parece evidentemente que esta densidad connotativa de la figura del pirata no ha sido percibida por los portavoces de las industrias culturales, que han tildado de piratería cualquier forma que desafíe el estatus quo de la propiedad intelectual: desde la venta de discos en la calle hasta el intercambio de música a través de la red o la circulación de videos que parodiaban o usaban de cualquier otra manera obras cinematográficas para crear nuevos textos.

El pirata es hoy, como lo era en la época del imperio español, la figura que sintetiza y encarna todos los miedos de las industrias culturales, la figura intrínsecamente asociada al riesgo ligado a

una forma de cultura, la digital, en la que los productos fijados en soportes han sido sustituidos por los flujos de archivos. La ambición de control que había guiado los procesos de concentración de las grandes empresas del sector de la cultura comenzó a resquebrajarse a principios del siglo XXI cuando se generalizaron Internet, la banda ancha, las tecnologías de compresión de archivos y los buscadores de archivos musicales.

Señala Beck (1998, p.17) en *La sociedad del riesgo* que el escenario que ahora mismo intranquiliza al mundo, dentro del cual sitúa a los nuevos movimientos sociales, “no está en contradicción con la modernidad, sino que es expresión de su desarrollo coherente más allá del proyecto de la sociedad industrial”. La profunda y profusa discusión del alcance de los derechos de propiedad intelectual que se está produciendo en este momento histórico debe mucho en este sentido a la disputa de Donaldson en 1774: frente a una industria cultural caracterizada por el control oligopolístico (en el momento de escribir estas líneas se acaba de anunciar la fusión entre EMI y Universal, que configura un mercado musical en el que dos empresas controlan más del 80% del mercado mundial) aparecen nuevos modelos de negocio, nuevas habilidades técnicas, nuevas legitimidades sociales y culturales que desafían el estatus quo.

Ahora bien, es necesario matizar y focalizar esta afirmación bajo el riesgo de caer en el populismo. No todos los autores ni todas las industrias culturales gozan del poder privilegiado de los conglomerados multinacionales, y sin embargo han visto afectados sus modos de vida y sus legitimidades discursivas. Y habría que señalar, además, que en el bando de los que desafían al sistema hay múltiples intereses, convicciones y prácticas que no necesariamente conviven pacíficamente. Esta comunicación pretende poner en paralelo la erosión de la figura del autor en nuestra sociedad y la redefinición del modelo de la industria cultural, a partir del análisis de algunos discursos. Como ha señalado Beck (1998, p.18), necesitamos nuevas conceptualidades que nos permitan “pensar de una manera nueva lo nuevo que se nos echa encima y vivir y actuar con ello”. Pero esos nuevos conceptos nacen del conflicto y del choque entre los viejos modos de conceptualizar y los discursos y prácticas emergentes que pugnan por salir a la superficie.

2.- Derechos de autor, conflictos y manifiestos

En 1996 se aprobó el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual en España, sin generar apenas debate. En aquellos años, Internet era algo de lo que se empezaba a hablar pero que no

tenía la centralidad que ahora tiene en nuestra cultura. En 2008 se aprobó una modificación a la ley que ponía al día el listado de aparatos que pagan canon por copia privada¹, incorporando por primera vez los dispositivos digitales. En esta ocasión, se produjo un encendido debate que implicó a diversos ministerios en conflicto, entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual, organizaciones empresariales, organizaciones de internautas. También los partidos políticos se sumaron a la ceremonia de la confusión: una propuesta de Iniciativa per Catalunya en el Senado para eliminar el canon digital fue apoyada por el Partido Popular. Mariano Rajoy manifestó que “no pueden pagar todos los ciudadanos sobre la base de ser sospechosos de hacer cosas que no son legales”.

Con los ánimos ya caldeados, con las espadas en alto y con los frentes claramente definidos, el mismo gobierno del PSOE, pero con un nuevo responsable del Ministerio de Cultura (Antonio César Molina fue sustituido por Ángeles González Sinde en abril de 2009), anunció la aprobación de la Ley de Economía Sostenible, una ley ómnibus que modificaba diversas normativas anteriores con el propósito de redefinir el modelo productivo nacional. Se modificaba de este modo la Ley de Propiedad Intelectual al atribuirse nuevas funciones a la Comisión de la Propiedad Intelectual, que tendría el poder de bloquear páginas web que vulnerasen los derechos de propiedad intelectual, sin intervención judicial. Del mismo modo, imitando a grandes rasgos el modelo francés, se modificaba también la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI) para introducir los delitos contra la propiedad intelectual en el listado de casos tasados que permitían a un juez solicitar la identificación de los usuarios de internet a las operadoras telefónicas².

¹ La compensación equitativa por copia privada se introdujo en la LPI en 1996. En esta ley se autoriza a los usuarios a copiar obras protegidas siempre que sea para su uso propio y sin ánimo de lucro. Puesto que genera un lucro cesante, los fabricantes de los equipos capaces de hacer copias (cintas de audio o video, fotocopiadoras) deben pagar una cantidad a las entidades de gestión de derechos. El canon, por tanto, no es una nueva figura introducida en 2008. Pero, en el marco de la nueva cultura digital, la cantidad de aparatos que pagan canon aumentó considerablemente: memorias externas, impresoras, escáneres, teléfonos móviles....

² La modificación de la LSSI sumaba la "salvaguarda de los derechos de propiedad intelectual" a los otros cuatro motivos que permitían restringir o interrumpir el acceso a Internet por parte de la operadora: la investigación penal y la seguridad nacional; la salud pública; la dignidad de la persona y la protección de la infancia.

El anuncio de esta medida se produjo “con nocturnidad y casi con alevosía” (Muñoz, 2008, 48) provocó una oleada de protestas en Internet³. Tanto fue el revuelo que la ministra de cultura se vio obligada a convocar una reunión con algunos de los personajes más populares de Internet con la que pretendía tranquilizar a la comunidad internauta. Esta reunión, más allá de mostrar el conflicto entre las viejas formas de hacer política basadas en la representatividad y las nuevas prácticas políticas de la red, no sirvió para contener la protesta: tres días después del anuncio del proyecto de ley, más de 15000 páginas recogían el manifiesto *En defensa de los derechos fundamentales en Internet*.

En una sociedad que hasta hace bien poco se caracterizaba por una notable apatía y falta de discusión de los asuntos públicos, es llamativa la inmensa repercusión de un asunto que podría ser, en cierto modo, una cuestión técnica reservada a gestores culturales y especialistas en tecnología. Pero, como una informante declaraba en una entrevista en grupo (Fouce, 2009, p.62) “tú pagas el precio final del equipo y no miras cuanto es el canon. Es una discusión ideológica, no de precios”. Y en centro de las prácticas conformadas por esa ideología, guste o no, está la capacidad de Internet para acceder gratis y al instante a los contenidos culturales

Los argumentos de las industrias culturales han sido recogidos hasta la saciedad por los medios de comunicación, y sus contradicciones y limitaciones han sido recogidos en un trabajo anterior (Fouce, 2009). Me interesa aquí analizar los discursos de los críticos a este tipo de reformas, y centrarme especialmente en sus limitaciones. No es este el lugar para hacer un análisis discursivo detallado; se trata, simplemente, de delinear las líneas maestras de los discursos que se opone a las reformas de la ley de propiedad intelectual para entender cuáles son las posiciones defendidas y los asuntos tematizados.

En respuesta a la aprobación del canon digital el 10 de junio de 2008 nació la plataforma *Todos contra el canon*. Entre la veintena de organizaciones que suscribían el manifiesto de motivos estaban las dos principales asociaciones de usuarios de internet, un buen número de organizaciones de consumidores y la patronal de las empresas de telecomunicaciones, electrónica y tecnologías de la información en España (AETIC).

³ Hoy, tras la publicación de los papeles de Wikileaks, sabemos que esta fue una de las concesiones que el gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero hizo a demanda del gobierno de EEUU (véase Elola, 2010)

Las principales reivindicaciones de este manifiesto pueden agruparse en tres grandes campos: por un lado, solicitaban más transparencia al gobierno y la reducción del peso de los lobbies de la industria cultural en la toma de decisiones. En segundo lugar, se quejaban de las cuantías del canon, al que consideraban una doble imposición cuando no un abuso de derecho (puesto que muchos materiales culturales circulan libres de derechos). En tercer lugar, arremetían contra la industria cultural por aferrarse a viejos modelos de negocio: el canon, según el punto 3 del manifiesto (www.todoscontraelcanon.es)

contraviene al interés general, ya que cualquier colectivo o sector que se vea afectado por un cambio tecnológico pueda reclamar un canon similar sobre la tecnología que ha provocado este cambio, e impide el desarrollo de nuevos modelos de negocio.

No se puede decir que este manifiesto desafíe en absoluto las reglas del capitalismo informacional (Castells, 1996). Si bien se abre con una reivindicación de la transparencia y de imparcialidad de los poderes públicos, el grueso de la argumentación se centra en cuestiones monetarias. Se observa lo que podríamos calificar de fetichización de la sociedad de la información, que es siempre calificada por el discurso con atributos positivos, como un modelo social que nos permitirá ser más modernos y equipararnos con los países del entorno.

Fairchild (2008, p.1) ha observado sagazmente que el corazón de la crisis de la industria de la música –y, por extensión, de las industrias culturales– “es el cada vez más problemático manejo de las relaciones entre la industria del entretenimiento y sus consumidores”. Si bien los conflictos con sus consumidores “son batallas que la industria se ha acostumbrado a librar y ganar” esta vez el terreno es el “nuevo y desconocido” territorio de Internet, “cuyo guardián en la saludable, amplia y cada vez más grande industria informática” (Fairchild, 2008, p.56). No es casualidad que entre los firmantes del manifiesto contra el canon figure AETIC, la patronal del sector de la electrónica, como se mencionó antes. Parte de la fetichización de Internet nace, precisamente, de equiparar este con la mera tecnología. El modelo de negocio pasaría por desarrollar tecnologías que permitan operar con contenidos digitales.

También la aprobación de la popularmente conocida como Ley Sinde tuvo un manifiesto por respuesta, como se ha señalado. *En defensa de los derechos fundamentales en Internet* tiene algunos elementos comunes con el anterior, pero en esta ocasión la defensa de los valores ciudadanos gana peso y desaparecen los cálculos monetarios, aunque se mantiene la crítica a la

industria cultural establecida. El manifiesto se abre con una crítica a la centralidad que la ley otorga a la propiedad intelectual: “Los derechos de autor no pueden situarse por encima de los derechos fundamentales de los ciudadanos” para, en su segundo punto, abogar por la tutela judicial como garantía de esos derechos, acuñando uno de los lemas de la campaña: “ni un cierre sin sentencia”. El punto final del manifiesto exige transparencia y participación a la hora de elaborar nuevas leyes, proponiendo la elaboración de una nueva ley de propiedad intelectual y la garantía de la neutralidad de la red a través de las leyes.

Sin embargo, aflora de nuevo la fetichización de la sociedad de la información como oasis salvador en el marasmo de la crisis (“uno de los pocos campos de desarrollo y futuro de nuestra economía”). Y la crítica a la obsolescencia de unas industrias culturales nostálgicas de un viejo modelo:

intentar sostener con cambios legislativos a una industria obsoleta que no sabe adaptarse a este nuevo entorno no es ni justo ni realista. Si su modelo de negocio se basaba en el control de las copias de las obras y en Internet no es posible sin vulnerar derechos fundamentales, deberían buscar otro modelo.

Como novedad, en este manifiesto se hace mención al papel de la creatividad y a cómo se verá limitada con la nueva regulación. El punto 4 dice

la nueva legislación propuesta amenaza a los nuevos creadores y entorpece la creación cultural. Con Internet y los sucesivos avances tecnológicos se ha democratizado extraordinariamente la creación y emisión de contenidos de todo tipo, que ya no provienen prevalentemente de las industrias culturales tradicionales, sino de multitud de fuentes diferentes.

En este punto los argumentos son más bien endeble. La Ley Sinde tenía como objetivo no a los usuarios de Internet, sino las páginas de descargas y de enlaces. Los sucesivos intentos de castigar a los responsables de estas páginas o de conseguir su identidad de la mano de los jueces resultaron infructuosas una y otra vez (Fouce, 2009, p.38) y la industria cultural quería tener por fin una herramienta para perseguirlos. Hay que utilizar una concepción de la creación cultural muy particular para entender esta ley como una herramienta que limite los mecanismos

de la creatividad. Pero sin duda este debería ser el argumento central de una crítica a las actuales regulaciones de la propiedad intelectual, tal y como examinaré en el siguiente apartado.

3.- Creatividad y tecnología en la sociedad de la información

Los dos manifiestos citados anteriormente nacen en respuesta a leyes que pretenden controlar a los piratas, bien sea gravando su actividad a través de un canon por copia, bien sea impidiendo que aparezcan redes de distribución alternativa de contenidos protegidos. En ambos casos la actitud es defensiva: se culpa a las industrias culturales y a las entidades de gestión de presionar al gobierno y a este de representar intereses particulares en lugar de los generales, por medio de tácticas legales arteras, poco transparentes y cerradas a la participación. Late en ambos manifiestos la convicción de que Internet es el futuro, pero sólo asoma levemente el uso de las potencialidades de la red a la hora de crear un modelo de cultura novedoso.

La ley española trata al derecho de autor como un mero derecho de propiedad y no lo pone en relación con las dinámicas sociales. En Estados Unidos, por el contrario, la protección constitucional del derecho de autor tiene como objeto "promover el progreso de la ciencia y las artes útiles, garantizando por un tiempo limitado a los autores y a los inventores un derecho exclusivo sobre sus respectivos escritos y descubrimientos". El Estatuto de Ana de 1770 nace precisamente para acabar con el monopolio de los libreros que impedía la circulación de la cultura. Cabe preguntarse ahora si las modernas normativas de propiedad intelectual favorecen la circulación de la cultura y la creación o si, por el contrario, juegan a favor de los conglomerados empresariales que controlan un altísimo porcentaje de la creación cultural contemporánea.

Parece obvio que se trata de una pregunta retórica a la luz de la creciente ampliación de los plazos de protección y de las actividades protegidas por el derecho de autor. Sin embargo, llama la atención que este elemento esté ausente en las críticas a las normas de propiedad intelectual que hemos visto antes. La fascinación por la figura romántica del pirata, empeñado en desafiar un orden injusto a través de sus flirteos con la ilegalidad, parece haber nublado la visión sobre el problema de fondo: cómo son los procesos de creación cultural, qué papel tienen en nuestra sociedad y hasta qué punto están protegidos por la ley.

Si el autor, en tanto figura mítica responsable de la creación, nace con el Renacimiento, empieza a ser cuestionado a mediados del siglo XX. Cuando Bajtin (1990) afirma que toda palabra llega ya nombrada y establece los conceptos de polifonía y dialogismo, está cuestionando la propia idea de originalidad. Años más tarde Kristeva (1981) llega más lejos cuando señala que todo texto es un mosaico de citas. Y será Barthes (1987) quien asestó el golpe de gracia a la figura autoral al aseverar que el nacimiento del lector tiene como correlato la muerte del autor.

A partir de las teorizaciones de estos autores entendemos que el sentido final de los textos no viene determinado por el autor, sino por el lector, espectador u oyente: hemos aceptado que las audiencias son activas, no se limitan a consumir pasivamente los textos sino que son partes necesarias de un proceso de cooperación iniciado por el autor pero sobre el que este no tiene ya la última palabra. Los estudios culturales han puesto el énfasis en la actividad de las audiencias en la construcción del sentido, pero también fueron pioneros en entender que esta actividad no se produce meramente en el plano de la comprensión e interpretación, sino que también activa prácticas creativas, como son las subculturas (Hebdige, 2004).

La aparición de Internet y sus enormes facilidades para la interacción casi en tiempo real han incentivado esta dimensión creativa de los públicos. Surge la figura del prosumidor, a medio camino entre el creador y el consumidor. Jenkins (2008, 2009) ha analizado en diversos trabajos la interacción de estas nuevas culturas con los textos mediáticos a través de Internet; por ejemplo, la creación de nuevas tramas y personajes en sagas como Star Trek o Star Wars, o la interacción entre los productores y los fans de programas de telerealidad como Survivor. Sin ir más lejos, cientos de adolescentes y jóvenes suben cada día a las plataformas de video de Internet como Youtube o Vimeo recreaciones de sus películas favoritas. La red está llena de versiones caseras de Star Wars, de sables láser caseros y de trucos domésticos para hacer volar a los protagonistas. También de versiones de canciones conocidas a cargo de músicos primerizos, de remezclas de temas de baile o de creaciones híbridas que fusionan canciones varias (mashups) (Furini 2010, McGranahan 2010, Maloy 2010)

Estas dinámicas contemporáneas de creación se producen en un entorno al que Castells (1998, 114) ha llamado capitalismo informacional, en el que

la creación de riqueza, el ejercicio del poder y la creación de códigos culturales han pasado a depender de la capacidad tecnológica de las sociedades y las personas, siendo la tecnología de la información el núcleo de esta capacidad

En este nuevo modo de capitalismo, flexible y dinámico, la innovación tiene un papel central. Es, además, un espacio de flujos, de circulación de información frente al capitalismo industrial que producía objetos que era necesario transportar, almacenar y distribuir. En principio, el capitalismo informacional debería ser un entorno que favoreciese la creatividad individual (lo que no implica estar de acuerdo con sus fines) Sin embargo, en el campo de la cultura el informacionalismo choca con las viejas dinámicas de la propiedad intelectual, heredadas de la imprenta. Como ha señalado Lessig (2005, 21) “cada vez somos menos una cultura libre y más una cultura del permiso”: de forma creciente, la regulación sobre propiedad intelectual se hace más detallada y llega a entornos que antes no eran de su incumbencia impulsada por el ansia recaudatoria de industrias culturales y entidades de gestión. La lógica de los derechos de propiedad intelectual es precisamente esa: necesito del permiso previo del autor para utilizar su obra, y este puede ser negado arbitrariamente. En un entorno en el que la creatividad se construye en buena medida a partir del uso de materiales ya existentes, mediante las tecnologías del cortar y pegar, tanto los mecanismo legales como la propiedad de las obras sitúan a un puñado de compañías en disposición de controlar a su libre albedrío el flujo de creación de los productos culturales. (Klein, 2001)

4.- Conclusión: un campo de trabajo interdisciplinar

Lo expuesto hasta ahora bosqueja un campo de trabajo muy poco transitado hasta ahora en los estudios de comunicación. Si bien los estudios de economía política han estado muy atentos a los procesos de concentración de las industrias culturales y mediáticas y han alertado de los peligros para la democracia, la diversidad cultural y la libre información, la propiedad intelectual no ha entrado en su agenda hasta fechas muy recientes (Mattelart, 2010).

En el campo de la semiótica, se han estudiado los procesos dialógicos e hipertextuales, y se ha teorizado sobre la actividad de las audiencias y las limitaciones a la figura el autor, pero tampoco se ha prestado atención a sus consecuencias en las normativas de derecho de autor.

Sin embargo, en el campo de la propiedad intelectual se encuentran buena parte de los problemas teóricos, pero también políticos, que configuran la sociedad de la información. En el fondo, al entrar en el universo discursivo de los conflictos por la propiedad intelectual estamos enfrentando algunas de las cuestiones centrales de nuestra sociedad contemporánea: quien tiene el poder y cómo lo ejerce, cuales son sus discursos de legitimación, quiénes desafían sus dictados, cómo construyen sus alternativas. En estas páginas, probablemente de forma fragmentaria e inconclusa, he intentado explorar a grandes rasgos algunos elementos que deberían tenerse en cuenta para elaborar un trabajo de investigación sistemático, anclado tanto en lo semiótico como en lo político.

BIBLIOGRAFÍA

- Bajtín, Mijail (1990) : *Estética de la creación verbal*. Madrid: Siglo XXI.
- Barthes, Roland (1987): “La muerte del autor” en *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, pp. 65-71)
- Beck, Ulrich (1998): *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós
- Bullard, Alfredo. (2005). Reinventando a los Piratas. ¿Es La Propiedad Intelectual un Robo?. UC Berkeley: Berkeley Program in Law and Economics. [<http://escholarship.org/uc/item/04c6n48k>, consultado el 5/12/2011]
- Castells, Manuel (1996): *La era de la información, Volumen 1. La Sociedad red*. Madrid: Alianza
- Castells, Manuel (1998): “Entender nuestro mundo” en *Revista de Occidente*, nº 205,1998, pp. 113-145
- Elola, Joseba (2010): “EE UU ejecutó un plan para conseguir una ley antidescargas” en *El País*, 3 de diciembre de 2010
[http://www.elpais.com/articulo/espana/EE/UU/ejecuto/plan/conseguir/ley/antidescargas/elpepuesp/20101203elpepunac_52/Tes, consultado el 5/12/2011]
- Fairchild, Charles (2008): *Pop idols and pirates. Mechanisms of consumption and the global circulation of popular music*. London: Ashgate
- Foucault, Michel (2010) *¿Qué es un autor?* Córdoba, Argentina: Ediciones literales
- Fouce, Héctor (2009): *Prácticas emergentes y nuevas tecnologías: el caso de la música digital en España*. Madrid: Fundación Alternativas. [<http://www.falternativas.org/occ-fa/documentos/practicas-emergentes-y-nuevas-tecnologias-el-caso-de-la-musica-digital-en-espana>, consultado el 03/12/2011]
- Furini, Daniela (2010): “From recording performances to performing recordings. Recording technology and shifting ideologies of authorship in popular music” en *TRANS-Revista Transcultural de Música* nº 14 [<http://www.sibetrans.com/trans/a11/from-recording-performances-to-performing-recordings-recording-technology-and-shifting-ideologies-of-authorship-in-popular-music>, consultado el 05/12/2011]
- Hebdige, Dick (2004) *Subcultura: el significado del estilo*. Barcelona: Paidós

- Jenkins, Henry (2008): *Convergence culture : la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Jenkins, Henry (2009): *Fans, blogueros y videojuegos : la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós
- Klein, Naomi (2001): *No logo. El poder de las marcas*. Barcelona: Paidós
- Kristeva, Julia (1981) *Semiótica*. Madrid: Fundamentos
- Lessig, Lawrence (2005): *Cultura libre*. Madrid. Traficantes de sueños.
- Maloy, Liam Adam (2010): "Staying alive in da club. The illegality and hipereality of mashups" en *IASPM Journal*, vol 1, nº 2.
[http://www.iaspmjournal.net/index.php/IASPM_Journal/article/view/372, consultado el 10/11/2011]
- Manifiesto En defensa de los derechos fundamentales en Internet
[<http://www.facebook.com/group.php?gid=186879394498>, consultado el 05/12/2011]
- Manifiesto Todos contra el canon
[http://www.todoscontraelcanon.es/pdf/TCC_Manifiesto_plataforma_todoscontraelcanon.pdf, consultado el 05/12/2011]
- Mattelart, Armand (2010) "Piratería audiovisual: economía informal y mundialización cultural" en Zallo, Ramón y Badillo, Ángel: *Mercado y políticas de comunicación y cultura en el mercado global*. Salamanca: ULEPICC [<http://www.ulepicc.es/web/documentos/ActasULEPICC2010.pdf>, consultado el 10/12/2011]
- McGranahan, Liam (2010): "Bastards and Booties: Production, Copyright, and the Mashup Community" en *TRANS-Revista Transcultural de Música nº 14*
[<http://www.sibetrans.com/trans/a13/bastards-and-booties-production-copyright-and-the-mashup-community>, consultado el 10/07/2011]
- Muñoz, Ramón (2008): "Unidos frente al abordaje de los piratas culturales" en *El País*, 17 de junio de 2008, p.44