# Cultura libre: génesis y experiencias de un movimiento creciente

Por Pillku

**La Cultura Libre prolifera tan rápido como el internet y, para quiénes tienen acceso a la red de internet, se contagia como un virus. Hoy las repercusiones de la cultura libre se ven en diferentes actividades, que van desde la literatura y el cine, pasando por la agricultura, la informática y los medios de comunicación. Podemos decir que la cultura libre es un fork del software libre que está superando con creces todas las expectativas.**

El movimiento de Cultura Libre en América Latina y en el mundo a tomado caminos diversos, y nuevas rutas van apareciendo cada día. A primera vista muy disímiles, pero que efectivamente comparten la misma filosofía del compartir. La Cultura Libre, al igual que el Software Libre, se basa mucho en la economía del regalo. En lo que sigue, presentamos dos breves panoramas: las semillas de un movimiento que se expandió y sentó las bases para el movimiento de cultura libre y algunas experiencias significativas de cultura libre que conocemos.

**Génesis del movimiento**

No es tarea sencilla construir la genealogía de las prácticas que hoy se convirtieron en el movimiento de cultura libre. Sería lindo que vos mejoraras estas notas que aquí presentamos. Puedes escribirnos o dejar tu comentario abajo. Este breve texto es un derivado de Wikipedia.

Los antecedentes podrían remontarse mucho antes de que Richard Stallman, en 1983, escribiera su Manifiesto GNU, un sistema de software operativo libre. Su objetivo era el de "volver al espíritu de cooperación que prevaleció en los tiempos iniciales de la comunidad de usuarios de computadoras". Con el propósito de proveer soportes logísticos, legales y financieros al proyecto GNU, Stallman crea, en 1985, la Free Software Foundation. Aunque el sistema GNU ya estaba avanzado y tenía un sistema operativo UNIX, faltaba todavía un componente clave llamado "núcleo" o, en inglés, Kernel. Así que en 1991, el ingeniero Linus Torvalds escribió el núcleo Linux, y lo distribuyó bajo la licencia GPL. En 1992, el núcleo Linux fue combinado con el sistema GNU, resultando en un sistema operativo libre y completamente funcional.

En 1997, surge una ruptura en el movimiento por el software libre, ya que Eric S. Raymond,

Tim O'Reilly y Larry Augustin establecen la expresión "código abierto", o "fuente abierta", en inglés Open Source, como alternativa a la expresión "Software Libre". En 1999, es fundada la Open Design Foudation como una corporación sin fines de lucro y dispuesta a desarrollar una definición de diseño abierto.
Estos brevísimos y limitados antecedentes nos permiten comprender que el movimiento de cultura libre ha surgido de las luchas, encuentros y desencuentros relacionados al concepcto de licencias de software libre, y contagió la lógica a las obras culturales. La primera licencia libre para obras culturales surge en el año 2000, en París, en un encuentro de Copyleft bajo el nombre ArtLibre. El propósito de esta licencia era otorgar acceso abierto a una obra para autorizar su uso, teniendo siempre en cuenta los derechos morales del autor. Esta licencia fue una adaptación de la licencia de software libre GPL, modificada para ser de uso de obras artísticas.

En el 2001 se crea la organización Creative Commons, fundada por Lawrence Lessig, quien escribió el libro Cultura Libre, un referente importantísimo en el tema de las licencias, patentes y los derechos de autor. En este libro, Lessig argumenta, en base a varios casos reales e históricos, que el arte no se crea de la nada, sino que siempre es derivado. Otras licencias que han surgido a raíz de este debate fueron Aire Incondicional, en España (2004), ColorIURIS (2005), que es un sistema internacional de gestión y cesión de derechos de autor.

En 2007, se acuerda la Definición de Obra Cultural Libre (Freedom Defined), que responde a la necesidad de diferenciar los conceptos de "obra cultural libre" y "licencias libres". Por obra cultural libre se entiende todas aquellas "obras o expresiones que pueden ser libremente estudiadas, aplicadas, copiadas y/o modificadas por cualquiera y para cualquier propósito". Licencias Libres, a su vez, son aquellas "que pueden usarse para proteger legalmente el status de una obra libre". Las libertades de una obra, para que sea libre, debe de contemplar:

**La libertad de usar el trabajo**, con cualquier propósito y disfrutar de los beneficios de su uso.

**La libertad de estudiar el trabajo**, y aplicar el conocimiento adquirido por él.

**La libertad de hacer y redistribuir copias**, sean totales o parciales de la información o expresión.

**La libertad de hacer cambios y mejoras**, y distribuir los trabajos derivados.

Del software libre, pasando por las licencias libres, surge el concepto de obras libres, y es aquí en donde se inserta el corazón del movimiento de cultura libre. A continuación, presentaremos algunas experiencias sobre cultura libre.

**Algunas experiencias**

A partir de estos recientes comienzos y de forma totalmente exponencial el movimiento ha ido creciendo y creciendo en el mundo entero. Un movimiento global que plantea cambios radicales en la forma en cómo se dan las relaciones de poder, y donde lo que prima es el trabajo entre pares. Son muchísimos los proyectos que hay en marcha relacionados con la Cultura Libre en el mundo entero.
Nos pareció importante rescatar y difundir algunas definiciones de cultura libre que están circulando en la web. He aquí una de las que más nos gusta, de Manzana Mecánica , que dice, en su definición extra-corta, que cultura libre es una visión que promueve la libertad

social de las obras creativas y del conocimiento. La definición corta afirma que Cultura Libre es un movimiento social global, masivo y en desarrollo. Este movimiento tiene la intención de mejorar nuestra sociedad a través del libre flujo de información, posibilitando la libre creación, flujo y modificación de las obras creativas y del conocimiento.

La definición larga de cultura libre, afirma que ésta es un término que se refiere de manera amplia a una serie de valores, sostenidos por muchas personas a lo largo del mundo, basados en el libre flujo de la información y en el libre acceso al conocimiento entre las personas. La Cultura Libre nació de la filosofía del software libre, y es posible gracias a la existencia de Internet y la World Wide Web (clica aquí para seguir leyendo).

La Wikipedia a su vez, dice que "La cultura libre es un movimiento social que promueve la libertad en la distribución y modificación de trabajos creativos basándose en el principio del contenido libre para distribuir o modificar obras creativas, usando Internet, así como otros medios".
En la práctica, aquí rescatamos algunas experiencias de cultura libre, y seleccionamos aquellas con las que más nos relacionamos. Si conoces otras, por favor menciónalas en el comentario a este texto.

**a) Experiencias de editoriales libres:**

- Traficantes de sueños
- El colectivo
- Pillku – Amantes de la libertad
- Teknocultura

**b) Experiencias de radios libres:**

- La Imilla Hacker
- ARPAS El Salvador

**c) Experiencia de cine libre:**

- La Educación Prohibida
- Remix the Commons
- Festivales Creative Commons

**d) Experiencias en tecnologías:**

- OpenSource Ecology
- Arduino
- Cámara Libre
- La Fabricicleta

**e) Experiencias en redes libres:**

- Guifi
- Altermundi
- Buenos Aires Libre

**f) Experiencias socioculturales:**

- Creative Commons
- mArtadero
- Rancho Electrónico
- MediaLab Prado
- Free Culture Forum
- P2P Foundation
- Barracón Digital

**g) Cosas raras:**

- Open Cola
- Hacking My Vagina

Si conoces otras experiencias, ¡no dejes de compartirlas! ■

***En la web:***
*https://pillku.org/article/cultura-libre-genesis-y-experiencias-de-un-movimie/*