

Ciencias, Tecnología y Cultura. Diálogo entre las disciplinas del Conocimiento. Mirando al futuro de América Latina y el Caribe. Universidad de Santiago de Chile, Universidad de Santiago de Chile, 2008.

Piratería, soporte, download y Ubicuidad.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (Octubre, 2008). *Piratería, soporte, download y Ubicuidad. Ciencias, Tecnología y Cultura. Diálogo entre las disciplinas del Conocimiento. Mirando al futuro de América Latina y el Caribe. Universidad de Santiago de Chile, Universidad de Santiago de Chile.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/6>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/AC2>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Debo comenzar la presente ponencia con una disculpa por la relativa oscuridad de mis fuentes. Los fenómenos culturales inherentes a la irrupción de la tecnología en sociedades donde la modernidad es un proyecto inconcluso y desigual son múltiples y variados aunque presentan algunos rasgos que permiten establecer vínculos, comparaciones y contrastes. El problema se ha desplazado del contenido al continente, por lo que ya no es *sólo* una cuestión formal o genérica. Estamos cada vez más frente un nuevo problema del registro y del soporte.

La revolución tecnológica que afectó a las diversas “industrias culturales” ha generado un desplazamiento del “objeto artístico” entendido como *commodity* cultural al “contenido” entendido como *commodity* cultural y esto lleva a la paradoja de una multiplicación de “maquinarias miméticas” (TAUSSIG) o, en términos más extendidos, dispositivos de reproducción que están “vacíos”. Por ello, los mismos deben ser “llenados” con “contenidos” pensados técnica y específicamente para dispositivos anteriores de naturaleza diferente. El problema ha sido cabalmente estudiado por Arlindo Machado y que ejemplifica en las sucesivas adaptaciones y versiones de *Metrópolis* de Fritz Lang (MACHADO: 205-213). Umberto Eco en el ya clásico *Apocalípticos e Integrados* también aborda el problema de la mediación técnica del arte a través de la TV y la Radio, y sus especificidades respecto del cinematógrafo y el disco de pasta (ECO: 350-368).¹

¹ Consideraré aquí al bien de consumo o *commodity* en el sentido marxista del término (la asignación de valor económico a algo que previamente no era considerado en términos económicos) pero también en el comúnmente utilizado desde la lógica de mercado de las industrias culturales. Si bien, la obra de arte como mercancía ha sido ampliamente estudiada, en el presente trabajo me interesa abordar la obra de arte en su funcionamiento como “contenido”.

Cabe señalar que esta forma de conceptualizar al objeto artístico lo acerca a un bien de consumo estándar y al significado extendido de los *commodities* como materia prima de venta *a granel*. Usaré la palabra anglosajona por la especificidad que ha ido cobrando últimamente frente a las de mercancía y mercantilización que presentan mayores resonancias y pueden prestar a la ambigüedad. En tanto las conceptualizaciones del capitalismo avanzado y la actual configuración del intercambio de bienes culturales proceden de la matriz del pensamiento económico norteamericano, considero pertinente el uso del anglicismo en cuestión.

A los problemas previos la sonorización y la colorización, se sumó el del encuadre por la diferenciación introducida por el cinemascope para disputar espacios a la expansión de la TV. También debemos considerar la diferencia de la sala oscura del cine (y su condicionamiento para la percepción de la totalidad de una narración) frente a la pantalla radiante, pasible de ser expuesta en ubicaciones luminosas y que gana la sala de estar de los hogares y posteriormente, los bares, las oficinas, las salas de espera y finalmente los vehículos. Tal expansión a la calle y a la vida cotidiana genera una relación fragmentada con la narración cinematográfica. La adaptación de una película técnicamente desarrollada para ser proyectada *sobre* la pantalla en un espacio oscuro no necesariamente “funcionará” igual, es decir, no generará idéntica fruición, al ser reencuadrada y proyectada *desde* el tubo del televisor.

El cine y la televisión como fenómenos de masas han sido largamente estudiados desde múltiples disciplinas, me centraré en algunas cuestiones puntuales que atañen a los estudios de la estética. El fenómeno de permanente adaptación de una obra cinematográfica a una transmisión televisiva o a un soporte como el DVD es la transformación de un objeto artístico en contenido para rellenar la programación, la cartelera o la estantería con contenidos de naturaleza técnica diferente y, por lo general, previa. (La adaptación del cine a la TV es la más común, pero pueden suceder casos inversos, como pueden ser las proyecciones de seriales televisivos en cineclubes o festivales, o la edición de seriales televisivos en DVD, por citar un ejemplo entre tantos).

Sin embargo, y a pesar de sus grandes diferencias, el carácter ritual que el cine y la TV propician depende fuertemente de contenidos “autorizados”, legales. Tales contenidos confieren un fuerte carácter ritual y pautado que hace oscilar al objeto artístico entre el puro *commodity*, como sucede bajo la forma de contenido, y el fetiche o el ritual que lo dotan de un “aura” difusa (y retomo aquí la categoría de Benjamin). La experiencia en la sala de cine aparece mediada a priori por una serie de pautas (la oscuridad, la hora de inicio, el pago de la entrada, el pago de la sala de los correspondientes cánones legales) y de tabúes (hablar, hacer ruido, utilizar el teléfono). Lo mismo ocurre con la TV, aunque de modo atenuado: la grilla condiciona la fruición del espectador que deberá ajustar sus horarios a la misma para poder consumir (o “fruir”) el contenido, y en eso reside la lógica comercial del *prime time* televisivo. La videograbadora hace más elástico ese condicionamiento.

Desde esta perspectiva, la televisión digital generará una mayor “pérdida del aura” al permitirnos ver lo que queramos, cuando queramos (y eventualmente, donde queramos), permitiendo así evitar los condicionamientos horarios. Propongo un ejemplo ilustrativo, caro a un porcentaje importante de los habitantes de los países a los que convoca este congreso: una hipotética final Argentina-Brasil en la Copa del Mundo en la época de la televisión digital. Desconozco las realidades cotidianas de los demás países de América Latina, pero por haber vivido en ambos hipotéticos contendientes, puedo dar fe de las múltiples prácticas sociales que la transmisión del partido, en tanto *commodity*, generaría: Son previsible el necesario asueto o día libre en reparticiones públicas e instituciones educativas, la instalación de televisores en oficinas y galpones en el sector privado, las reuniones en bares y casas. Hasta allí el difuso carácter ritual determinado por la grilla televisiva, de manera análoga a la que las festividades religiosas determinan el calendario de los creyentes. El “vivo y en directo” insta una narración que sucede de acuerdo a reglas compartidas. Pero la Final de la Copa del Mundo sobrevivirá a su transmisión: perdurará como un *commodity* “cultural” determinado por una serie de reglas técnicas e intereses económicos: las reglas del juego, los aspectos técnicos de la transmisión, la pauta publicitaria. Posteriormente será editado en DVD para su venta en kioscos de revistas y repuesto hasta el hartazgo en el cable y la televisión pública del país que resulte ganador, modificando profundamente la naturaleza original del contenido “Final de la Copa del Mundo” *en vivo y en directo*. Lo que acabo de exponer puede aplicarse, con mayor o menor masividad, a la transmisión en vivo de un recital de rock, una obra sinfónica, una entrevista o un acto político. Lo que importa, aún, es el “en vivo y en directo” del *commodity* y sus posteriores avatares en los sucesivos soportes que permitirán la reproducción de la reproducción original.

Lo digital introduce un nuevo problema. Una pauta comercial de la empresa *DirectTV* para la Argentina explicita ese nuevo *sensorium* que atraviesa el aspecto ritual del *commodity*: Un joven explica a la cámara sus dudas respecto a juntarse con sus amigos a ver la transmisión del partido. Duda porque él tiene *DirectTV Digital*, que le permite pausar para ir al baño o buscar una cerveza, ampliar la imagen y ver una repetición cuando se le antoje. (Y aquí debemos agregar, y no cuando el director de la transmisión lo disponga). Mientras va explicando a la cámara, con un control remoto en la mano, va ejemplificando

los distintos recursos técnicos aplicándolos sobre la pauta publicitaria en la que él está hablando. Finalmente, el atribulado Hamlet de la publicidad dentro de la publicidad resuelve ir a lo de sus amigos cuando le informan que ellos también disponen de *DirectTV Digital*. A partir del ejemplo me planteo la pregunta por cómo modificará la naturaleza cuasi aurática de la experiencia de mirar en vivo y en directo la irrupción de esta posibilidad de interrupción sobre el último contenido relativamente aurático (o, al menos, efímeramente aurático).

La revolución de los soportes iniciada con el fonograma permitió un desplazamiento del aquí y el ahora de la obra de arte del espacio sagrado del templo o el espacio aurático de la sala de conciertos y el museo a los espacios profanos del hogar y la calle. Y multiplicó esta posibilidad bajo la producción seriada de los distintos registros de reproducciones: discos de pasta, libros de fotografías, postales, casetes, videocasetes, discos láser. Tenemos así una superposición que debemos deslindar: a) El soporte de registro en tanto *commodity* (el casete, el videocasete, el diskette, el CD y el DVD vírgenes) y b) el contenido en tanto *commodity*. A esto cabe agregar c) la complicación de los “soportes reproductores” que introduce la tecnología digital. Los pendrivers y celulares con capacidad de reproducir registros digitales (como los mp3, mp4 y divx) generan nuevos *commodities* intangibles que dan pie a las disputas en torno a la “propiedad intelectual”: me refiero a las unidades canción, *audiobook*, *eBook*, película, episodio de serie.

Es necesaria una digresión para aclarar el tema: un *iTune*, el formato de archivo para descargar canciones al dispositivo de reproducción musical *iPod* de Apple, tuvo en sus inicios un valor estándar: 99 centavos de dólar. Esto generó una serie de disputas legales entre Apple, las compañías discográficas y algunos compositores que sentó las precarias bases de la estandarización del precio de las obras de arte musicales digitalizadas. Pero también las convirtió a la vez en *commodity* con su correspondiente cotización, y en “contenido” digital. A su vez, la difusión de las nuevas tecnologías y el abaratamiento de los costos, así como la posibilidad de la copia no autorizada, instauró masivamente una práctica de larga trayectoria, la violación de los derechos de copia (o *copyright*) mediante la copia no autorizada, popularmente conocida como “piratería”.

A partir de este punto las interpretaciones de los motivos de esta práctica difieren en función de la posición que se asuma frente a la misma por lo cual sentaré mi posición para

evitar equívocos. Entiendo que el origen de este fenómeno, peyorativamente considerado “piratería”, se debe a la combinación de una técnica relativamente sencilla copiado y de imposibilidad económica de acceder a los contenidos “autorizados”. Existe una posición que valora positivamente esta práctica y tiene una fuerte impronta romántica, que se nutre del imaginario popular en torno a los bandidos rurales o marítimos, y de las posiciones globalifóbicas y anticorporativas que ven en la copia gratuita una posibilidad de redistribución de las riquezas simbólicas.² Pero la posición pertenece, quizás sin saberlo, también a la tradición ilustrada sobre la libre circulación de las ideas. El debate surge a partir de la difusión del libro impreso en el siglo XVII y enfrenta a diversos filósofos alemanes, franceses e ingleses en torno a la idea de propiedad intelectual del autor en tanto poseedor de una esencia transferible de la obra que trasciende su manifestación física en los soportes (es decir, sus sucesivas ediciones). El problema es concomitante a la separación y desarrollo de distintos oficios en torno al soporte: imprentero, tipógrafo, librero y fundamentalmente editor, tanto como *publisher*, es decir quién hace la inversión económica, y como *copy editor*, quien cura el texto (CAVALLO y CHARTIER).

Los imaginarios sobre la piratería antes descritos no suelen considerar las mafias que surgen a la sombra de lo legal, imbricando todo tipo de tráfico. Propongo dos ejemplos ilustrativos apócrifos pero probables: 1) los CDs de *Clandestino* de Manu Chao que el mantero senegalés llegado en cayuco vende en la rambla de Barcelona le son dados por la misma mafia a la que tributa por su condición de inmigrante ilegal; 2) la mano de obra inmigrante boliviana de los talleres textiles que, en condiciones de cuasi esclavitud y hacinamiento fabrica camperas deportivas Puma clonadas en los talleres del Bajo Flores porteño y que sirve para blanquear los ingresos de la venta de cocaína y paco por parte de una organización integrada por connacionales.

La ausencia de una discusión teórica clara sobre la naturaleza de los bienes culturales, los límites de la propiedad y del derecho de comercialización, las responsabilidades sociales del estado y de la empresa, abren la posibilidad de las mafias como una forma extrema de libre mercado cuya base de intercambio es el tráfico de *commodities* de toda índole, incluyendo las humanas y las culturales. Así, los *lobbies* de las

² Y eso no deja de ser una suerte de justicia poética, siendo que los piratas y los *privateers* fueron la vanguardia de la expansión económica liberal en el mundo no europeo, en los albores del capitalismo.

industrias culturales equiparan las organizaciones transnacionales que incluyen rubros tan diversos como la trata de blancas, el tráfico de personas, el tráfico de drogas, las fabricación de ropa clonada y la producción y distribución de copias piratas, con el usuario deslumbrado por el Aleph de internet que baja una película porque no la consigue en el Blockbuster de su zona, porque considera que su precio es excesivo o porque considera que el sistema de devolución y las multas son un incordio. Más allá de las valoraciones éticas que puedan hacerse al respecto, ambos extremos de la práctica del copiado generan profundas modificaciones sobre la percepción de lo artístico por la repentina explosión de objetos diseñados para el goce sensorial. En tanto la televisión digital sea una realidad muy restringida, la ubicuidad del *commodity* sucederá, sobre todo, en los márgenes.

El *download* de archivos comprimidos permite que un objeto artístico cuyo registro haya sido digitalizado sea transmisible en tanto puro hecho de lenguaje que se independiza de su materialidad: es decir, una codificación infinita e idénticamente reproducible que será decodificada por el dispositivo reproductor. El flujo de kilobits del *download* puede ser convertido en un *commodity* como la electricidad, el agua y el gas y a esto contribuye la estandarización del precio como sucedió con los *iTunes*. Aunque, en este caso puntual no se haya tratado de una estandarización cuantitativa, es decir el tamaño del archivo, si no cualitativa: la “unidad canción”. Lo que impacta en todo arte que se aleje de las posibilidades de esta estandarización en la unidad cualitativa canción: ¿Cómo se vende una ópera rock en la tienda virtual de Apple? Las sinfonías, ¿se bajan por movimiento? La versión de 16’46” de Miles Davis de “My Funny Valentine” ¿tiene el mismo valor como *commodity* que el 1’15” de “Another Brick In The Wall (Part III)” de Pink Floyd? ¿“Another Brick in the Wall (Part III)” tiene valor desagregándola del disco *The wall*? ¿Se puede “bajar” la obra silenciosa 4’33” de John Cage?

En este punto cabe señalar que tales consideraciones corresponderían a cierta lógica problemática del arte de tradición rupturista. La música pop para la cual fue pensado este sistema de comercialización funciona perfectamente bajo la lógica de la unidad canción de los *iTunes* que, en rigor de verdad continúa una tradición instaurada por las industrias culturales desde principios del siglo XX, el siglo de las reproducciones. Por poner un ejemplo, el formato canción permitió desde la década del ‘30 el auge del disco. Esta instancia será superada en el objeto disco como un todo orgánico por dos productos de

distinto origen: 1) la música de tradición escrita que encuentra en el *long play* la posibilidad de una reproducción que la acerca más a la instancia del concierto y su unidad de tiempo particular, y 2) la música experimental que surge a partir de músicas populares entre los '50 y los '60, que hacen del objeto disco un concepto de obra en el “disco conceptual”.³

En la música de tradición popular, entiendo que el desplazamiento hacia el hecho artístico del registro *en vivo* de recital busca una reauratización respecto de la instancia aurática de la ejecución inicial. Si los primeros registros fonográficos constaban de una sola toma, posteriormente el desarrollo de los estudios de grabación desagrega la ejecución en tomas distintas para cada instrumentista y vocalista. La aparición del oximorónico “disco en vivo” plantea una nueva unidad de referencia, el recital, de la cual el disco, en tanto soporte, se presenta como ilusión mimética. Y uso la palabra mimesis por todas las implicancias que el concepto tiene sobre la naturaleza compartida con el objeto original.

Los diversos métodos de compresión de información digital, especialmente el difundido formato mp3, rompen esta unidad y exacerbaban la ubicuidad de la reproducción del objeto artístico: la tecnología digital radicaliza la ubicuidad del *commodity* cultural. No solo sale al “encuentro del receptor en cualquier contexto que éste se halle”, parafraseando el célebre ensayo de Benjamin, si no que lo acompaña y a la vez disuelve la unidad conceptual “disco” en el efímero y mutable *playlist*, la lista de canciones que el usuario determina en su reproductor. Este proceso ya podía intuirse en la posibilidad de ruptura de la unidad disco implícita en las funciones de *random* (u orden aleatorio) y programación de pistas de las lectoras de CD, que funcionaban como versiones hogareñas de la *rockola* o *jukebox*.

La revolución de las comunicaciones y los transportes ha impactado de manera masiva sobre las culturas tradicionales y ha fomentado una circulación cosmopolita cuya contracara es el tráfico ilegal generado por las diversas exclusiones. En este contexto de circulación y accesibilidad se da una radicalización del tiempo libre y una persecución constante del ocio como tiempo significativo: el tiempo inútil de un viaje en el transporte urbano depara la postal recurrente de una multitud silenciosa con auriculares y dispositivos reproductores. Frente al exceso de significantes del ruido urbano, los dispositivos de

³ Existen otros desarrollos simultáneos y posteriores que exceden la presente ponencia pero deben ser tenidos en cuenta para una aproximación general del problema del arte y sus registros: el disco conceptual, el disco doble, el de grandes éxitos, el compilado, la banda sonora, el inédito, el lado b, etc.

reproducción permiten transformar el desplazamiento en un momento fragmentado de goce artístico: la persona sentada al lado nuestro puede estar oyendo “I don’t wanna grow up” de Los Ramones en formato mp3, el *audiobook* de *Peter Pan* leído por Robin Williams (un desfasaje como el ya señalado sobre el pasaje del Cine a la TV), o mirando la película *Peter Pan* de Walt Disney en mp4 (otro desfasaje). Se genera así un *sensorium* marcado por un goce ubico que está en una disputa constante con otros estímulos.

Ante el nuevo *sensorium*, veo la aparición de nuevos problemas. Primero: el desarrollo del arte como contenido de estos diversos dispositivos reproductores y el anacronismo de los contenidos respecto de los dispositivos, ya señalado por Machado para la instancia pre-digital, especialmente el videocasete. Segundo: las apropiaciones que esta necesidad de contenidos propicia en sectores populares excluidos del sistema. Tercero: el discurso y la memoria dislocados de sujetos situados en el cruce de culturas tradicionales de matriz campesina, culturas urbanas industriales-comerciales y la marginalidad tras las migraciones del campo a la ciudad, ante la mediación de estos dispositivos.

En su artículo “Mestizaje e hibridez: los riesgos de las metáforas”, el crítico peruano Antonio Cornejo Polar objetó con precisión algunos conceptos utilizados para describir los efectos de la modernización en América Latina, especialmente la noción de “culturas híbridas” del antropólogo argentino Néstor García Canclini. El debate entre ambos es demasiado complejo para resumirlo aquí, pero ante la visión críticamente optimista del cruce de culturas tradicionales y los procesos de modernización de este último, Cornejo Polar propone una heterogeneidad no dialógica, conflictiva, y que no logra una síntesis. La imposibilidad de la síntesis se origina en el dislocamiento del discurso del migrante que recuerda un lugar de origen inmovilizado en su pasado idílico y que no reconocería si regresara al mismo. Si bien se refería al caso puntual de la migración del campesinado indígena a la ciudad en el Perú desde mediados del siglo XX, entiendo que la modernización tecnológica y la velocidad de los procesos de urbanización (y reurbanización) generan un fenómeno análogo en la sensación de arraigo del sujeto moderno. En este desarraigo reside la moderna fascinación por el *retro*. Un *retro* que se nutre paradójicamente de contenidos pensados para medios previos o, lo que es lo mismo, el *kitsch* como contenido anacrónico. Aquí debo volver a Arlindo Machado cuando postula que los contenidos no exploran las posibilidades de sus soportes. Es justamente eso lo que

los convierte en “contenido” y los aleja tanto de la noción tradicional de arte implícita en el aura benjaminiana como de la tradición rupturista del modernismo y las vanguardias históricas.

La repetida muerte del arte no es tal, si no apenas una resurrección en reproducciones infinitas, gratuitas y ubicuas ante las que la experiencia compite con los estímulos del devenir cotidiano. Este no es sólo un problema de orden formal, es también uno de almacenamiento y posibilidad de acceso. La oscilación entre valor de culto y valor de exhibición postulados por Benjamin se disuelve en el arte como contenido, un contenido que no cuestiona las capacidades del soporte y que diluye sus especificidades en el dispositivo de reproducción.

- BENJAMIN, Walter. (1998) *Iluminaciones II. Poesía y capitalismo*. Madrid, Taurus.
(1999). *Iluminaciones I. Imaginación y Sociedad*. Madrid, Taurus.
(2002) *The Arcades Project*. Boston, Harvard University Press.
(2004) *Sobre la fotografía*. España, Pre-Textos.
- CORNEJO-POLAR, Antonio. (1996). "Una heterogeneidad no dialéctica: sujeto y discurso migrantes en el Perú moderno". *Revista Iberoamericana*. 62, no. 176-177: 837.
(1997). "Mestizaje e hibridez: los riesgos de las metáforas. Apuntes". *Revista Iberoamericana*. 63, no. 180: 341.
- ECO, Umberto. (2004) *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, DeBolsillo. 1ra. ed: 1962.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. (1990). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Los Noventa, 50. México, D.F., Grijalbo.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário. O desafio das Poéticas Tecnológicas*. San Pablo, EdUSP, 1993.
- TAUSSIG, Michael. (1993). *Mimesis and alterity. A particular history of the senses*. New York/London, Routledge.