



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS



**HUMANIDADES**  
CENTRO INTERDISCIPLINARIO  
DE INVESTIGACIÓN  
CIIHU

INSTITUTO  
**HCS**  
DE INVESTIGACIÓN  
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

Facultad de Humanidades

Análisis y crítica de la reproducción en la época digital

**T E S I S**

Para obtener el título de Maestro en Humanidades

Presenta

Francisco Giovanni Salinas Romero

Directora de tesis

Elizabeth Valencia Chávez

Cuernavaca, Morelos, 2019

## Contenido

<b>Introducción. Relación Experiencia y refuncionalización</b> .....	2
<b>Experiencia</b> .....	3
<b>Refuncionalización</b> .....	10
<b>Diferencia entre la refuncionalización en Brecht y en Benjamin</b> .....	11
<b>Experiencia y refuncionalización en la época digital</b> .....	14
<b>¿Cómo realizar tal análisis?</b> .....	17
<b>El pepenador es el historiador que pretendemos ser</b> .....	19
<b>Capítulo 1: Refuncionalización</b> .....	22
<b>Dialéctica de la ilustración (Industria cultural) 2.0</b> .....	22
<b>¿Original?</b> .....	35
<b>Reproducción Técnica. Montaje</b> .....	42
<b>Capítulo 2: Experiencia Digital</b> .....	49
<b>Prosumer</b> .....	49
<b>Historia del fenómeno del prosumer en la era digital</b> .....	53
<b>Experiencia prosumer</b> .....	57
<b>Reproducción digital. Cut-up</b> .....	70
<b>Capítulo 3: Análisis del montaje en la reproducción digital</b> .....	76
<b>Lado A</b> .....	76
<b>Lado B</b> .....	78
<b>Análisis</b> .....	79
<b>Conclusiones</b> .....	85
<b>Bibliografía</b> .....	88

## Introducción. Relación Experiencia y refuncionalización

Cuando se propone un análisis de la cultura es fundamental aclarar en qué sentido se pretende realizar tal tarea, dado que el término cultura implica una inmensa polisemia, además de una inabarcable historia. Por tal razón es necesario delimitar el alcance de tal empresa. En ese aspecto se puede decir que el presente trabajo se centrará en el análisis de la forma contemporánea de cultura, la llamada cultura digital. Con lo anterior no se avanza mucho en el esclarecimiento del asunto, pues el sintagma *cultura digital* es de igual manera sumamente amplio. Ante tal complicación se debe elegir un procedimiento que permita mostrar la especificidad de tales estudios, un procedimiento donde sean evidentes los cambios que esta llamada cultura digital significa respecto a las formas anteriores de cultura. En ese sentido es imposible no recordar el ejemplo del trabajo benjaminiano en su famosa *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, cuando se enfrentó a una situación similar a la que aquí se quiere estudiar. En aquel entonces Benjamin notó que la cultura se había transformado, y que el uso de ciertos términos eclipsaba el análisis de los efectos de los nuevos fenómenos culturales, por lo que en dicha obra el autor alemán propuso el análisis y crítica a ciertos vocablos, así como la formulación de nuevas formas de decir la cultura de su época, con esto pudo mostrar el peligro del fascismo y proponer una nueva forma de análisis.

Son tesis que hacen de lado un buen número de conceptos heredados —como “creatividad” y “genialidad”, “valor imperecedero” y “misterio”—cuyo empleo acrítico (y difícil de controlar en este momento) lleva a la elaboración del material empírico en un sentido fascista. *Los conceptos nuevos que se introducen a continuación en la teoría del arte se diferencian de los usuales por el hecho de que son completamente inutilizables para los fines del fascismo. Son en cambio útiles para formular exigencias revolucionarias en la política del arte.*<sup>1</sup>

Cabe aclarar que la finalidad de este trabajo no busca emular en su totalidad el trabajo de Benjamin, este trabajo no busca combatir al fascismo, sino llevar a cabo un ejercicio similar al que Benjamin logró al realizar el análisis de su cultura buscando y reelaborando vocablos.

---

<sup>1</sup> Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ítaca, México D.F., 2003, p. 38

## Experiencia

Para lograr este propósito Benjamin había acumulado una serie de trabajos sobre el análisis de la experiencia y la cultura que culminaron en *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, de dichos trabajos es fundamental entender los conceptos que le llevan a sostener que es necesario analizar el vocabulario para poder realizar un diagnóstico adecuado de las transformaciones en la cultura. Estos conceptos son los de refuncionalización y experiencia. El propósito de este estudio es esclarecer cómo estos conceptos se implican.

La forma de proceder será analizar cómo el término experiencia fue apareciendo en diversos textos de Benjamin, qué se le fue sumando, cómo se fue depurando y de qué manera se relaciona con el término refuncionalización.

Por lo tanto, partiremos del esquema del sujeto kantiano, pues es el que retoma Benjamin para su crítica a la experiencia. Esa caracterización, posee una fuerte relación con la sensibilidad, la experiencia es posible gracias a la sensibilidad, parte de la sensibilidad, de lo que se capta en el espacio y el tiempo, formas de sensibilidad del sujeto de conocimiento, esta experiencia, mediante los procesos del entendimiento y la razón dan paso al conocimiento. El esquema de conocimiento kantiano, nos dice que el conocimiento parte de la experiencia, pero sólo se constituye como conocimiento hasta que las categorías la ordenan. Lo importante, en este breve resumen, es el lugar de la experiencia, pues cuando se refiere a espacio y tiempo como formas de la experiencia, Kant no está hablando de un espacio y tiempo determinado, sino que asume que esas formas de la experiencia son universales y necesarias, es decir que son válidas para todo sujeto y que es la forma en que se da la sensibilidad en cualquier sujeto. Dicha estructura permite al sujeto kantiano llegar al conocimiento científico, desde el cual es posible crear conceptos que digan *la verdad* del mundo de los fenómenos. De esta manera el esquema de Kant nos permite explicar cómo se da el conocimiento en la ciencia, lo que posteriormente llamaría juicio determinante, pues mediante la creación de conceptos se determina la realidad.

Lo anterior puede ser explicitado por el famoso *dictum* kantiano, "Las intuiciones, sin conceptos, son ciegas; los conceptos, sin intuiciones, son vacíos"<sup>2</sup>, donde es evidente la posición de realista empírico que asume Kant, pero también es evidente el lugar privilegiado que da a la conceptualización, pues sin ese proceso, *idealismo trascendental*, en el esquema kantiano se iría a ciegas. El conocimiento sólo es posible si se da la relación entre conceptos y experiencia sensible. Así Kant formula una estructura que sostiene un sistema capaz de atrapar la realidad en forma de conocimiento. Y este es el espacio donde tienen lugar las críticas que se hacen al sistema kantiano, al cual los pensadores de su época principalmente tacharon de mecanicista.<sup>3</sup>

Sin embargo, las críticas de esos pensadores no llegaron a incorporar un elemento fundamental en el análisis de la experiencia elaborado por Benjamin, el de la importancia de la época, es decir la temporalidad que se vive, y que Benjamin entenderá en términos marxistas. Esta época, temporalidad o historicidad, se visibiliza gracias a la incorporación del análisis de las relaciones materiales de producción, donde la técnica juega un papel fundamental como parte del proceso de producción.

Sin embargo, es interesante analizar la construcción del concepto de experiencia de Benjamin. En principio podemos decir que Benjamin compartía el interés por el

---

<sup>2</sup> Kant, Immanuel, *Crítica de la razón pura*, Alfaguara, México, D.F. 1998

<sup>3</sup> Dicha crítica ya era elaborada por jóvenes pensadores en los días finales de Kant. En el llamado programa más antiguo del idealismo alemán, estos pensadores ya mostraban que la carencia del sistema kantiano estaba en la falta de teoría respecto a la experiencia de los hechos, es decir dar cuenta de la experiencia más allá del conocimiento, dar pauta a la experiencia particular, no solo a la universal. De lo cual se deriva la crítica al mecanicismo de la teoría kantiana, la cual escinde la estética, en esa crítica se ponía énfasis en la búsqueda de una formulación que incorpore la estética y deje de lado la visión mecanicista. En aquellos pensadores había una reflexión sobre la necesidad de una enunciación que diera lugar a la comprensión de todos aquellos seres que no son filósofos, es decir que el lenguaje acuñado por los pensadores debía ser útil también para los que no se dedican como profesión al pensamiento

Mientras no transformemos las ideas en ideas estéticas, es decir en ideas mitológicas, carecerán de interés para el pueblo y, a la vez, mientras la mitología no sea racional, la filosofía tiene que avergonzarse de ella. Así, por fin, los [hombres] ilustrados y los no ilustrados tienen que darse la mano, la mitología tiene que convertirse en filosófica y el pueblo tiene que volverse racional, y la filosofía tiene que ser filosofía mitológica para transformar a los filósofos en filósofos sensibles. (Hegel, G. W. F, Escritos de juventud "primer programa de un sistema del idealismo alemán", FCE, México D.F. 1978, p. 219)

mecanicismo de la teoría kantiana, estas preocupaciones son retomadas en un texto de juventud *Sobre el programa de la filosofía venidera*. Dicho texto se centra en una crítica al concepto de experiencia kantiana y en cómo dicho concepto deja fuera la experiencia particular “En primer lugar, existe la cuestión de la certeza del conocimiento duradero; en segundo lugar, se plantea la cuestión de la dignidad de una experiencia pasajera”<sup>4</sup>, dicha experiencia se deja fuera por carecer de universalidad, dado que el modelo bajo el cual se crea la idea de experiencia kantiana es la de la ciencia, por lo que deja fuera todo lo que no pertenezca a ese modelo, dicha ciencia tiene la peculiaridad de constituir un mundo de objetos de carácter científico pero por tal motivo dejaba fuera de ese universo significativo lo que escapaba a la visión del modelo de la ciencia, lo que estuviera más allá del vocabulario científico.

Sin embargo, el giro interesante que Benjamin da a la experiencia kantiana, es el de la crítica a la falta de conciencia de época dentro del concepto de experiencia universal kantiano, ya que la conceptualización de Kant estaba condicionada por la época en la que se formuló su teoría de conocimiento, es decir una época ilustrada y de la ciencia como tabula rasa que busca explicaciones totales alejadas de la metafísica.

Y de eso mismo se trata; de la presentación de la experiencia llanamente primitiva y autoevidente que a Kant, como ser humano que compartió de alguna manera el horizonte de su época, pareció la única dada y posible. Esta experiencia singular era pues, como ya se insinuó, temporalmente limitada, y desde esa forma que de cierto modo comparte con toda experiencia, y que podemos en el sentido más pleno llamar concepción del mundo, fue la experiencia de la Ilustración.<sup>5</sup>

Esta experiencia temporalmente limitada, esta *ceguera histórica* es la que debía ser solucionada en el esquema kantiano<sup>6</sup>, Benjamin suscribía tal esquema con la condición de reformular lo concerniente a la experiencia, la cual desde su punto de

---

<sup>4</sup> Sobre El Programa de La Filosofía Venidera | Revista Replicante N.d. <http://revistareplicante.com/sobre-el-programa-de-la-filosofia-venidera/>, revisado Febrero 15, 2016.

<sup>5</sup> *Ídem*

<sup>6</sup> La confusión prekantiana de experiencia y conocimiento de experiencia dominó también a Kant, pero la imagen del mundo se había transformado. Si primero el símbolo de la unidad de conocimiento que llamamos experiencia había sido algo elevado, si la experiencia anterior había sido, si bien diferente en contenido, cercana a Dios y divina, la experiencia de la Ilustración fue robada en creciente medida de este contenido. Bajo esta constelación, el interés filosófico fundamental de la deducibilidad del mundo, el interés fundamental del conocimiento tenía que resultar perjudicado porque precisamente aquella confusión yacía entre experiencia y conocimiento de experiencia

vista estaba condicionada por la época del autor, por los condicionantes culturales y científicas a los que se enfrentó la formulación del pensamiento kantiano “La experiencia en tiempos de Kant no requería metafísica; las condiciones históricas no hacían más que favorecer la eliminación de sus reclamaciones, ya que lo que sus coetáneos reivindicaban de ella sólo era expresión de debilidad e hipocresía”<sup>7</sup>. La concepción de la experiencia como experiencia histórica permitía a su vez modificar la concepción del mundo, con lo que dicha concepción permitía lograr una suerte de mitología, si esta se entiende como sentido del mundo, en el caso de Kant ayudo a formular la mitología del conocimiento. En aquel texto era importante para Benjamin rescatar una idea metafísica de religión y reincorporarla al sistema racional de la filosofía

Por lo tanto, la tarea de la filosofía venidera es concebible como hallazgo o creación de un objeto de conocimiento que se remita simultáneamente a un concepto de experiencia exclusivamente derivado de la conciencia trascendental y que permita no sólo una experiencia lógica sino también una religiosa. Ello no infiere el conocimiento de Dios, pero sí posibilitar la experiencia y enseñanza de Dios.<sup>8</sup>

Aunque la formulación de un pensamiento que sea capaz de decir la religión es de suma importancia y el trabajo de Benjamin en esos años daba un lugar fundamental a tal tarea, es una tarea que tenemos que dejar de lado, pues para los fines buscados en este trabajo lo importante es rescatar la conciencia histórica de la experiencia. La experiencia histórica nos coloca en la posibilidad de pensar como particular una época respecto a otra, ya que los medios que determinan la experiencia, según Benjamin, van cambiando. Si bien para Benjamin era importante alejarse de un concepto de experiencia mecanicista, también era importante la posibilidad de lo místico y la incorporación de una reflexión sobre el lenguaje.

La gran corrección a emprender sobre la experiencia unilateral matemático-mecánica sólo puede realizarse mediante la referencia del conocimiento al lenguaje, como ya Hamann lo intentara en tiempos de Kant. Por encima de la conciencia de que el conocimiento filosófico es absolutamente determinado y apriorístico, por encima de la conciencia de los sectores de la filosofía de igual extracción que las matemáticas, está para Kant el hecho de que el

---

<sup>7</sup> Sobre El Programa de La Filosofía Venidera | Revista Replicante N.d. <http://revistareplicante.com/sobre-el-programa-de-la-filosofia-venidera/>, revisado Febrero 15, 2016.

<sup>8</sup> *Ídem*

conocimiento filosófico encuentra su única expresión en el lenguaje y no en fórmulas o números<sup>9</sup>

La conciencia del lenguaje es otro punto y aparte, pues al igual que con la temporalidad, la lengua va fundido con el concepto de experiencia, es por tanto un concepto distinto el que incorpora la temporalidad y también la lengua, Benjamin da cuenta de está al notar su relación con las formas de producción. En el texto *experiencia y pobreza* Benjamin da cuenta de la imposibilidad de establecer comunicación. Lo anterior debida a los sucesos que determinaron la época en que se escribe el texto, la primera guerra mundial, a la cual se había ido y al regreso las cosas en general habían cambiado, por lo que eso dificultaba establecer relaciones con el mundo, había una pérdida de comunidad en cuanto a la conciencia de la época.

La cosa está clara: la cotización de la experiencia ha bajado y precisamente en una generación que de 1914 a 1918 ha tenido una de las experiencias más atroces de la historia universal. Lo cual no es quizás tan raro como parece. Entonces se pudo constatar que las gentes volvían mudas del campo de batalla. No enriquecidas, sino más pobres en cuanto a experiencia comunicable. Y lo que diez años después se derramó en la avalancha de libros sobre la guerra era todo menos experiencia que mana de boca a oído. No, raro no era. Porque jamás ha habido experiencias, tan desmentidas como las estratégicas por la guerra de trincheras, las económicas por la inflación, las corporales por el hambre, las morales por el tirano. Una generación que había ido a la escuela en tranvía tirado por caballos, se encontró indefensa en un paisaje en el que todo, menos las nubes, había cambiado, y en cuyo centro, en un campo de fuerzas de explosiones y corrientes destructoras estaba el mínimo, quebradizo cuerpo humano.<sup>10</sup>

El anterior pasaje sirve para mostrar la agudeza de Benjamin para notar como los avances de la tecnología mediaban la relación con el mundo, motivo por el cual la experiencia resultaba en pobreza. El término experiencia después de este texto no sale más como simple experiencia, no sale sólo, a la experiencia se le ha sumado la pobreza, conformando el sintagma *experiencia empobrecida* que daba cuenta de la imposibilidad de siquiera contar lo sucedido “Una pobreza del todo nueva ha caído sobre el hombre al tiempo que ese enorme desarrollo de la técnica.”<sup>11</sup> Es así como podemos darnos cuenta como el termino de experiencia en Benjamin es atravesado por la conciencia histórica, por la conciencia del desarrollo de la técnica, por la

---

<sup>9</sup> Sobre El Programa de La Filosofía Venidera | Revista Replicante N.d. <http://revistareplicante.com/sobre-el-programa-de-la-filosofia-venidera/>, revisado Febrero 15, 2016.

<sup>10</sup> Benjamin, Walter, *Experiencia y pobreza*, consultado en [www.archivochile.com/experienciabenj.pdf](http://www.archivochile.com/experienciabenj.pdf)

<sup>11</sup> *ídem*

conciencia de la materialidad que sustituye a los tranvías tirados por caballos por algo que no se entiende, es en cierta forma la conciencia del materialismo histórico, de cómo las condiciones materiales de producción determinan la forma en que la experiencia se lleva a cabo. No es casualidad que el mismo planteamiento se lleve a cabo en otro texto del autor. En su trabajo respecto a *el narrador*, Benjamin nos dice cómo las nuevas formas de producción afectan a la narración, llevándola a su fin, sin embargo, es interesante notar como el planteamiento es casi el mismo que en experiencia y pobreza

Una causa de este fenómeno es inmediatamente aparente: la cotización de la experiencia ha caído y parece seguir cayendo libremente al vacío. Basta echar una mirada a un periódico para, corroborar que ha alcanzado una nueva baja, que tanto la imagen del mundo exterior como la del ético, sufrieron, de la noche a la mañana, transformaciones que jamás se hubieran considerado posibles. Con la Guerra Mundial comenzó a hacerse evidente un proceso que aún no se ha detenido. ¿No se notó acaso que la gente volvía enmudecida del campo de batalla? En lugar de retomar más ricos en experiencias comunicables, volvían empobrecidos.<sup>12</sup>

El cambio más evidente de esta pobreza lo encontramos en el periódico, como Benjamin nos hace notar, es capaz de presentar una muerte sin que esta afecte a los lectores, las personas de la época de Benjamin empobrecían respecto a la comunicación de oído a oído, su lugar lo habita tomado la prensa impresa, y además las nuevas técnicas contribuían galvanizar contra experiencias que en su momento fueron cotidianas, como es el caso de la salubridad, tema de reflexión en el texto sobre *el narrador*. Las técnicas de salubridad habían logrado, mediante la implementación de edificios destinados para los enfermos y muertos, volver ajena la experiencia de la muerte, mientras años antes todos eran cercanos a esa experiencia, de tal manera que lo presentado en el periódico y lo sucedido en los hospitales se convertían en algo con lo cual ya no se construía una relación significativa.

Desde hace una serie de siglos puede entreverse cómo la conciencia colectiva del concepto de muerte ha sufrido una pérdida de omnipresencia y plasticidad. En sus últimas etapas, este proceso se ha acelerado. Y en el transcurso del siglo diecinueve, la sociedad burguesa, mediante dispositivos higiénicos y sociales, privados y públicos, produjo mi efecto secundario, probablemente su verdadero objetivo subconsciente: facilitarle a la gente la posibilidad de evitar la visión de los moribundos. Morir era antaño un proceso público y altamente ejemplar en la vida del individuo... morir, en el curso de los tiempos modernos, es algo que se empuja

---

<sup>12</sup> Benjamin, Walter, *el narrador*, consultado en [www.librosdot.to/BEnjamin\\_narrador.pdf](http://www.librosdot.to/BEnjamin_narrador.pdf)

cada vez más lejos del mundo perceptible de los vivos. En otros tiempos no había casa, o apenas habitación, en que no hubiese muerto alguien alguna vez.<sup>13</sup>

El texto sobre el narrador atribuye esta transformación al desarrollo de las formas de producción que desplazaron a las formas tradicionales y con eso se dio lugar al fin del arte de narrar:

El arte narrar se aproxima a su fin, porque el aspecto épico de la verdad, es decir, la sabiduría, se está extinguiendo. Pero éste es un proceso que viene de muy atrás. Y nada sería más disparatado que confundirla con una «manifestación de decadencia», o peor aún considerarla una manifestación «moderna». Se trata, más bien de un efecto secundario de fuerzas productivas históricas seculares, que paulatinamente desplazaron a la narración del ámbito del habla, y que a la vez hacen sentir una nueva belleza en lo que desvanece.<sup>14</sup>

En el texto sobre el narrador una técnica desplaza a la técnica del arte de narrar y genera otro tipo de experiencia, en específico Benjamin se refiere a la novela, pues, es una confrontación entre las fuerzas activas y las fuerzas que Benjamin llama seculares, las cuales, aunque presentes no se habían manifestado hasta que las condiciones fueron las ideales. En el caso del texto el narrador Benjamin nota que el establecimiento de las fuerzas de producción que hicieron posible el auge del libro desplazaron a la tradición oral y todas sus formas son asimiladas por la emergente novela, pero dejando en entre dicho el papel del narrador, como aquel que sabía contar la historia de tal manera que no sólo contaba la historia, sino que sabía hasta donde era adecuada contar para dar espacio a la reflexión y al aprendizaje de aquellos que escuchaban lo contado.

Lo que distingue a la novela de la narración (y de lo épico en su sentido más estricto), es su dependencia esencial del libro. La amplia difusión de la novela sólo se hizo posible gracias a la invención de la imprenta. Lo oralmente transmisible, el patrimonio de la épica, es de índole diferente a lo que hace a una novela. Al no provenir de, ni integrarse en la tradición oral, la novela se enfrenta a todas las otras formas de creación en prosa como pueden ser la fábula, la leyenda e, incluso, e cuento. Pero sobre todo, se enfrenta al narrar. El narrador toma lo que narra de la experiencia; la suya propia o la transmitida, la toma a su vez, en experiencias de aquellos que escuchan su historia. El novelista, por su parte, se ha segregado. La cámara de nacimiento de la novela es el individuo en su soledad; es incapaz de hablar en forma ejemplar sobre sus aspiraciones más importantes; él mismo está desasistido de consejo e imposibilidad de darlo.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> *ídem*

<sup>14</sup> *ídem*

<sup>15</sup> *ídem*

Con su reflexión sobre la desaparición del narrador Benjamin nos muestra como la experiencia tiene una relación directa con la época que se vive, no por asistir a una temporalidad determinadas, sino porque las fuerzas de producción hacen posible que determinadas formas de expresión se privilegien sobre otras, que determinadas ideas o tendencias aprovechen mejor las formas y medios de producción que otras. Así para Benjamin, las experiencias no pueden dejar de estar atravesadas por las fuerzas de producción propias de cada época, en el caso de su crítica, la época de la producción en masa, y tampoco puede ser ajeno al conflicto ideológico de su época, el del socialismo y el fascismo, el capitalismo exacerbado contra la resistencia de la llamada izquierda que buscaba una nueva forma de organización y que por tanto tenía que ser consiente de estas fuerzas que se desplazan y privilegian una forma de producción sobre otra.

Hasta este punto podemos decir que el concepto de experiencia benjaminiano ha sido delimitado. Se trata de un concepto de experiencia que se diferencia del concepto universal de experiencia que la filosofía kantiana acuñó, aquel concepto que hacía posible el conocimiento en forma de ciencia, que encontraba respuestas mecánicas, es transformado por Benjamin en un concepto que reclama la conciencia de un ahora, la posibilidad de decir lo que sucede y que busca una forma de hacer posible el compartir lo experimentado, la conciencia de un sujeto, de un sujeto ubicado en un aquí y ahora. Sin embargo, Benjamin no se detiene en el poder ser conscientes de la experiencia particular, sino que, busca utilizar esa conciencia para contribuir a la revolución.

## **Refuncionalización**

Uno de los términos que más han permitido pensar la crítica estética política en Benjamin es el termino refuncionalización. Sin embargo este término es una herencia del pensamiento Brechtiano, el dramaturgo alemán que reflexiono sobre la transformación que se estaba dando en su entorno debido a las tecnologías que emergían en su época.

## Diferencia entre la refuncionalización en Brecht y en Benjamin

Esto lo podemos ver sobre todo en su postura ante el uso de la radio, la cual a su mirada está limitada a un uso predeterminado, pero a la cual se le puede buscar otro uso, uno más democrático “deberían ustedes intentar hacer de la Radio una cosa democrática de veras.”<sup>16</sup> Por lo cual podemos observar como para Brecht el termino refuncionalización en principio quiere decir buscar un uso distinto a algo, y que este uso sea crítico. Uso que logre revelarse contra el enemigo para el pensador no es otro que la burguesía

Deseo vivamente que esta burguesía, además de haber inventado la radio, invente otra cosa: un invento que haga posible establecer de una vez por todas lo que se puede transmitir por radio. Generaciones posteriores tendrían entonces la oportunidad de ver asombradas cómo una casta, a la vez que haciendo posible decir a todo el globo terráqueo lo que tenía que decir, hizo posible también que el globo terráqueo viera que no tenía nada que decir.<sup>17</sup>

Para el dramaturgo alemán el enemigo era la burguesía pues era esa clase la que controlaba el uso de las tecnologías, principalmente porque eran los dueños de los medios. Así la refuncionalización es una forma de utilizar los medios contra los dueños de los medios, es decir de lo que se trata como tal es de buscar nuevos usos a la tecnología para que esta a su vez no se estanque en el uso predeterminado.

Para decirlo con un término brechtiano: se trata de lograr una “refuncionalización” de las armas del amo para mejor combatirlo. Y esta idea de “transformación funcional” resulta particularmente pertinente pues sitúa al arte, a la cultura, como una función, es decir, no como una sustancia (“cultura nacional”, “espíritu”, “occidente”), de modo que las manifestaciones de la cultura han de ser evaluadas como los hilos de una red estratégica de relaciones, y no como algo a definir por su esencia intrínseca.<sup>18</sup>

De esta forma podemos observar como la intención de Brecht al utilizar el término refuncionalización era lograr usos no previstos en los aparatos y medios, esto se

---

<sup>16</sup> Brecht, Bertold, Teorías de la radio “Sugerencia a los Directivos Artísticos de la Radio”, Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br) Vol. V, n.2, Mayo/ago. 2003, pág. 6

<sup>17</sup> Brecht, Bertold, Teorías de la Radio “La Radio: ¿Un Descubrimiento Antediluviano?”, Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br) Vol. V, n.2, Mayo/ago. 2003, pág. 6

<sup>18</sup> García, Luis Ignacio, A contracorriente “Brecht y América Latina. Modelos de Refuncionalización”, [www.ncsu.edu/acontracorriente](http://www.ncsu.edu/acontracorriente), Vol. 9, No. 2, Winter 2012, 65-100, pág. 68

lograría introduciendo nuevos usos, pensado como cambiar lo que se presentaba para lograr el fin brechtiano “No hay que suministrar a la radio, sino modificarla”<sup>19</sup> de esta forma en el caso de la radio, esta no debe limitarse a un solo uso “Pero prescindiendo de su función dudosa (quien mucho promete, no dará nada a nadie), la radio tiene una cara donde debería tener dos. Es un simple aparato distribuidor, simplemente reparte.”<sup>20</sup> En su lugar la radio mediante la refuncionalización en una postura Brechtiana debería contribuir a no sólo constituir oyentes/consumidores, sino servir de medio democratizador donde los oyentes sean parte de la difusión “La radiodifusión debería en consecuencia apartarse de quienes la abastecen y constituir a los oyentes en abastecedores”<sup>21</sup>. En ese sentido se puede decir que desde un punto de vista Brechtiano la refuncionalización se enfoca en buscar usos que modifiquen las relaciones entre consumidores y productores, la refuncionalización es una postura de buscar un uso alternativo a los medios comunes.

Sin embargo aunque Benjamin retoma el concepto de refuncionalización lo hace dando un giro de tuerca, la relación entre autor y productor, esto es la tensión entre la tendencia correcta y la técnica, donde cada producción implicaba que la técnica de los medios de producción impedía que la tendencia correcta se realizara, por lo que para Benjamin el conflicto que había que resolver era la memoria de los oprimidos, pues estos al consumir contribuían al olvido de su propia condición, pues al consumir enriquecían el aparato de producción el cual a su vez reabastecería con productos donde los oprimidos no jugaban otro papel que el de consumidores de aquello que los medios de producción determinaran que se debía consumir, sin pensar nunca en aquello que se olvidaba de los oprimidos.

Un bien conocido amigo de Brecht, Walter Benjamin, pensaba que esa discontinuidad es precisamente la cifra de la historia de los oprimidos. Benjamin consideraba que los procesos de transmisión cultural son ámbitos fundamentales de la lucha de clases. Que interrumpir el “cortejo triunfal” de la cultura 0 –la transmisión de vencedor a vencedor del botín cultural que acompaña su dominio– era un objetivo capital de la pedagogía materialista. Que pensar la

---

<sup>19</sup> Brecht, Bertold, Teorías de la radio “Comentarios a ‘Vuelo Transoceánico’”, Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br) Vol. V, n.2, Mayo/Ago. 2003, pág. 10

<sup>20</sup> Brecht, Bertold, Teorías de la Radio “La Radiodifusión Como Medio de Comunicación”, Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br) Vol. V, n.2, Mayo/Ago. 2003, pág. 13

<sup>21</sup> idem

tradición de los oprimidos como una paradójica tradición de la discontinuidad era el modo de reponer las fuerzas revolucionarias del pasado para la praxis transformadora del presente.<sup>22</sup>

De esta manera podemos observar como la refuncionalización brechtiana toma un cariz tensional en Benjamin, pues este asume el reto de modificar los medios de producción, en los cuales producir algo implica alimentar esos mismos medios de producción, ante esta realidad el mandato de Benjamin de producir algo que contribuya a modificar los medios muestra su peculiaridad.

Así el medio para esa revolución es lo que el propio Benjamin llama refuncionalización. Este concepto aparece como préstamo de Bertolt Brecht en el texto antecesor de *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en *El autor como productor*. En dicho texto, Benjamin reconoce la necesidad de intervenir los medios de producción siempre y cuando se modifiquen de tal modo que se contribuya de esa forma a la transformación de los aparatos mismos de producción, pues como Benjamin mismo había notado, son los medios de producción los que condicionan la producción de la experiencia, materializan la experiencia:

Brecht ha elaborado el concepto de refuncionalización. Él fue el primero en plantear a los intelectuales esta exigencia de gran alcance: no abastecer al aparato de producción sin transformarlo al mismo tiempo, en la medida de lo posible, en el sentido del socialismo<sup>23</sup>

*El autor como productor* está enfocado en mostrar cómo se deben intervenir y usar estratégicamente los medios de producción para generar una producción crítica que sea capaz de transformar las relaciones sociales. Sin embargo, Benjamin nota existe un problema que se debe resolver para logra dicha transformación, la relación entre tendencia correcta y la técnica, nota que la técnica está determinada por las fuerzas de producción, por lo que la materialidad misma de las obras que se producen están limitadas a reproducir el sistema que las hace posibles, por lo que Benjamin sugiere que se debe hacer a la manera que Brecht hace en el teatro, buscar la forma de que el producto modifique la forma de producción. En ese sentido se puede decir que la propuesta de Benjamin es precursora de lo que hoy en día se denomina *prosumer* (el

---

<sup>22</sup> Garcia, Luis Ignacio, A contracorriente “Brecht y América Latina. Modelos de Refuncionalización”, [www.ncsu.edu/acontracorriente](http://www.ncsu.edu/acontracorriente), Vol. 9, No. 2, Winter 2012, 65-100, pág. 69

<sup>23</sup> Benjamin, Walter, *El autor como productor*, Ítaca, México D.F., 2004, p. 38

cual se analizará a profundidad en apartados posteriores), pues precisamente una de las características que para Benjamin el autor debe asumir como productor es la capacidad de modificar los medios mediante los cuales se produce su obra, ya que en el proceso de producción es posible simplemente participar de la reproducción técnica y ser consumido, o, y esta sería la exigencia benjaminiana, se puede producir algo que contribuya a modificar los medios de producción. En el texto de Benjamin esta potencia se da en la prensa. La posibilidad de que los lectores asuman su posición de autores, en la época de Benjamin, era encontrada en la prensa soviética.

La asimilación indiscriminada de hechos va así de la mano de la asimilación igualmente indiscriminada de lectores que se ven repentinamente elevados al rango de colaboradores. Pero esto esconde un momento dialéctico: la ruina de la literatura en la prensa burguesa se muestra como la fórmula de recuperación en la prensa soviética. En efecto, en la medida en que la literatura gana en amplitud lo que pierde en profundidad, la distinción entre autor y público, que la prensa burguesa mantiene de manera convencional, comienza a desaparecer en la prensa soviética<sup>24</sup>

Con lo anterior podemos observar cómo se va dando el desplazamiento del concepto de experiencia que introyecta el sentido histórico y materialista, de cómo estos ámbitos limitan las posibilidades de generación de experiencia particular, hacia la posibilidad de la participación política que permite la refuncionalización, en el sentido que Benjamin la presenta, en un escenario donde los enemigos eran claros.

### **Experiencia y refuncionalización en la época digital.**

Lo anterior representa el límite respecto a cómo se quiere retomar la teoría de Benjamin para este trabajo, pues la propuesta de Benjamin claramente se inserta en las formas de producción de su época, la de la reproductibilidad técnica. Este aspecto es fundamental en la conciencia con la que se lleva a cabo el presente trabajo, pues la apuesta es que las formas de producción de la cultura de esta época son otras, la historia que determina nuestro presente está mediado por otras técnicas. Y no sólo lo anterior marca un límite, sino que también la forma de entender el término refuncionalización se modifica de manera fuerte, en la época de Benjamin la urgencia política era el de hacer frente al fascismo, se vivía en un periodo de entreguerras, por

---

<sup>24</sup> *Ídem*

lo que la producción implicaba la militancia que creía en un socialismo como posibilidad frente a la tormenta que se avecinaba.

Los escenarios han cambiado y la militancia que Benjamin veía necesaria ya no es claramente aplicable en esta época. Por lo que el acercamiento a la refuncionalización debe ser distinto. La clave para tal acercamiento la podemos encontrar en el segundo tratado de la genealogía de la moral de Nietzsche, en dicho tratado Nietzsche nos propone un análisis de los fenómenos por separado, para poder de esta manera, ver qué fuerzas intervienen a cada uno de los elementos por separado, a diferencia de una explicación según la finalidad, que presupone un hilo conductor claro, el análisis de las partes del todo permite observar viejos y nuevos usos, así como las transformaciones.

A saber, que la causa de la génesis de una cosa y la utilidad final de ésta, su efectiva utilización e inserción en un sistema de finalidades, son hechos *toto coelo* [totalmente] separados entre sí; que algo existente, algo que de algún modo ha llegado a realizarse, es interpretado uno y otra vez, por un poder superior a ello, en dirección a nuevos propósitos, es apropiado de un modo nuevo, es transformado y adaptado a una nueva utilidad; que todo acontecer en el mundo orgánico es un subyugar, un enseñorearse, y que, a su vez, todo subyugar y enseñorearse es un reinterpretar, un reajustar, en los que, por necesidad, el <<sentido>> anterior y la <<finalidad>> anterior tienen que quedar oscurecidos o incluso totalmente borrados.<sup>25</sup>

Lo anterior muestra una serie de acciones mediante las cuales es posible intervenir un discurso, el análisis de un fenómeno, o cualquier otro elemento que comprenda la experiencia en los términos que Benjamin ha mostrado. Sin embargo, dicho procedimiento en ningún momento ha sido nombrado por Nietzsche refuncionalización, no obstante, la doctora Ana María Martínez de la Escalera sugiere retomar lo planteado por Nietzsche bajo la idea de refuncionalización.

¿Pertenece la violencia que reparte individuos y tareas a la tradición? ¿Qué papel ocupa la sociedad política y sus instituciones en la reapropiación y refuncionalización (conducción hacia otros fines de los originales) de la misma? Refuncionalizar es una reinterpretación de algo en función de nuevos propósitos, es una apropiación de modo nuevo de algo viejo, es la adaptación de algo a nuevas funciones (cfr. Friedrich Nietzsche, *genealogía de la moral*, Madrid, Alianza, 1983)<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Nietzsche, Friedrich, *Genealogía de la moral*, Madrid, Alianza, 2011, p 111

<sup>26</sup> Martínez de la Escalera, Ana María, *Alteridad y exclusiones. Vocabulario para el debate social y político*, crítica de una categoría: genero (contribución al debate), Juan Pablos editor, 2013, p. 30

Así el procedimiento nombrado refuncionalización es tomado más de las operaciones que Nietzsche propone en su genealogía de la moral que de la definición que Benjamin toma de Brecht. Pues la de Nietzsche permite analizar la emergencia en términos de la experiencia benjaminiana fenómenos que son presentados por las nuevas formas de generación de cultura, la de los medios digitales, sin tener que heredar la idea de militancia que exigía la refuncionalización de Benjamin.

Se espera, por tanto, que dada la comprensión de la relación entre experiencia y refuncionalización sea posible realizar un análisis de la cultura, análisis de la transformación de los medios de producción y de cómo estos modifican las relaciones entre personas, de las personas con las cosas, de las cosas entre sí, es decir de cómo se configura la experiencia de la época. En este análisis la refuncionalización juega un papel de suma importancia, pues se trata de reinterpretar, los nuevos fenómenos bajo una conciencia histórica, que dé cuenta de la transformación no sólo en términos de continuidad sino que también permita describir la especificidad de la época, de ver las nuevas funciones que se producen y los efectos que se logran respecto a las formas anteriores, además de no querer entender la totalidad de los fenómenos sino sólo algunos específicos, que se crean importantes para mostrar como la cultura se ha desplazado de la reproducción técnica hacia la digital.

La idea aquí presentada no es nueva, es similar a lo que Benjamin realizó con su época, al notar que no podía analizar su tiempo con nociones plenamente heredadas, vio la necesidad de acuñar un vocabulario desde el cual describir la especificidad de la reproducción técnica. En primer lugar, como ya se dijo arriba porque parte de su proyecto consistía en introducir en la filosofía un nuevo concepto de experiencia, la experiencia particular que se distinguiera de la universal, la configuración de esta conciencia es relacionada con el horizonte en el cual se vive. Así como Kant había hablado de condiciones de universalidad, por haber vivido en la efervescencia de la revolución francesa, de la ilustración y la razón universal. Benjamin podía pensar en la estetización de la política. Pero no sólo tiene que ver con la construcción de una idea de experiencia que urja refuncionalizar los discurso, tiene que ver, a su vez, con la necesidad de pensar la cultura misma, por el espacio que reclama para poder ser

comprendida, por las producciones humanas que quieren ser comprendidas más allá de una línea que las ordene y explique desde la continuidad del progreso. En términos de Didi-Huberman, se trata de la relación entre eucronismo y anacronismo.

### ¿Cómo realizar tal análisis?

Para Didi-Huberman, pensando en sintonía con Benjamin, el eucronismo consiste en hacer una historia pertinente, narrar la obra en términos de su época “se llega a exhibir una fuente específica y, gracias a eso, llegamos a interpretar el pasado con las categorías del pasado ¿no es ese el ideal del historiador?”<sup>27</sup> es analizar el arte desde la perspectiva del artista.

Sin embargo, como esto no es posible a cabalidad se asume el anacronismo del arte, es decir analizar la producción de un artista desde el punto de vista de otra época, en el caso de Benjamin se trata no sólo de ver con nuevos vocablos el arte emergente, sino también el mostrar cómo, al aparecer, se han alterado viejas relaciones “cuando el historiador se da cuenta de que, para analizar su complejidad de ritmos y contrarritmos, de latencias y de crisis, de supervivencias y de síntomas es necesario ‘tomar la historia a contrapelo’”<sup>28</sup>. Analizar desde el presente como se ve el pasado, si se ha desarrollado o si se hay rupturas “lo que Benjamin retuvo de los historiadores del arte idealistas o positivistas es que ‘la historia no existe’. Pero lo que habrá retenido de Warburg –y de algunos otros—es todo muy ‘horripilante’, aunque expresado bajo una forma más positiva: *la historia del arte es una historia de profecías*<sup>29</sup>”. Precisamente entender la historia del arte como una historia de profecías implica cuestionar la continuidad en términos de desarrollo directo, pues ver a contrapelo es analizar los momentos de ruptura ¿la cuestión es cómo analizar esas rupturas, esos quiebres, eso que sale al ir a contrapelo? “Pero ¿cómo romper mejor el rosario? ¿Cómo hacer, desde el interior, estallar el continuo de la historia”<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> Didi-Huberman, Georges, *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo editora, Ciudad autónoma de Buenos Aires, 2015, pág. 36

<sup>28</sup> Didi-Huberman, Georges, *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo editora, Ciudad autónoma de Buenos Aires, 2015, pág. 145

<sup>29</sup> *Ídem*

<sup>30</sup> *Ibidem* 151

Según Didi-Huberman la forma que encuentra Benjamin de hacer estallar la historia consiste en su peculiar dialéctica, que tiene como extremos la caída y la irrupción, todo acontecimiento aparece como caído o como irrupción “si la historia en su proceso está hecha de ‘caídas’ e ‘irrupciones’, entonces será necesario renunciar al modelo secular del progreso de la historia”<sup>31</sup> cada suceso, cada obra, cada objeto debe ser interrogado en dirección de su pasado inmediato y de su futuro, del momento en que irrumpe y de las posibilidades que abre, ver como transforma la experiencia y que opciones abre a su devenir “ Esto es analizar su emergencia en términos históricos, como si fuera el punto de partida hacia la construcción de su historia, de la pasada y de la venidera, atreverse a ir a contrapelo y ver detenidamente lo que se desplaza y lo que se posibilita.

Dicho brevemente, el modelo dialéctico —en el sentido no hegeliano que le da aquí Benjamin— debe hacernos renunciar a toda historia orientada: no hay una ‘línea de progreso’ sino series omnidireccionales, rizomas de bifurcaciones donde, en cada objeto del pasado, chocan lo que Benjamin llama su ‘historia anterior’ y su ‘historia ulterior’. Del mismo modo que cada objeto de cultura debe ser pensado en su bifurcación como ‘objeto de barbarie’ cada progreso histórico deberá ser pensado en su bifurcación como ‘catástrofe’<sup>32</sup>

Barbarie en el sentido de Benjamin, empezar de cero, catástrofe porque implica la ruptura de un proceso anterior. Es pues el historiador quien tendrá que rastrear el impacto del momento y reconstruir desde su saber y adaptar a las discontinuidades y anacronismos “Si, por otra parte, la historia en su relato está hecha de ‘inversiones’ y ‘envolvimientos’, entonces será necesario renunciar a los seculares modelos de la continuidad histórica. El historiador deberá adaptar su propio saber—y la forma de su relato-- a las discontinuidades y a los anacronismos del tiempo” de esa forma la continuidad de la historia es rota por la irrupción de la experiencia del historiador, el sujeto que narra la historia del arte en concreto.

---

<sup>31</sup> *Ibidem* 153

<sup>32</sup> Didi-Huberman, Georges, *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo editora, Ciudad autónoma de Buenos Aires, 2015, pág. 153-154

## El pepenador es el historiador que pretendemos ser

Lo anterior lo explica mejor que nadie Irving Wolfarth, el que para explicar a Benjamin decidió apoyarse en la figura de aquél que recoge la basura y le busca un sentido, lo aprovecha para vivir, la figura del pepenador, o el coleccionista.

Para el "verdadero coleccionista", escribe Benjamin en *Passagen-Werk*, "el mundo está presente dentro de cada uno de sus objetos, y esto según un cierto orden. Lo anterior es igualmente válido respecto al coleccionista mismo: la *Passagen-Werk* se refleja, toda ella, en "la imagen dialéctica" del pepenador.<sup>33</sup>

El pepenador es aquel que no necesita recurrir a todo lo que determina al objeto, sino que desde el objeto mismo reconstruye su valor, no busca saber la procedencia y finalidad del objeto que encuentra, no busca acomodarlo en la constelación de donde viene para medir su valor, sino que a partir del objeto valora si ha de ser recogido y reinsertado en el mundo, fuera de la basura o si ha de mantenerse en el tiradero. En ese sentido Wolfarth reincorpora la postura de Benjamin en "el drama del barroco alemán" donde la interpretación del barroco implicaba conocer toda la constelación que constituía el lugar de la obra, en ese trabajo Benjamin propone un camino alternativo a ese procedimiento, investigar los fenómenos de manera independiente.

A partir del "Prefacio epistemo-crítico" del libro sobre el *Trauerspiel* (El origen del drama barroco alemán), cada "mónada" contiene el mundo entero "abreviado" (GS, I, 1,228). En tanto que "extremo" (GS, I, 1,235) de la miseria el pepenador constituye una mónada, un "fenómeno original" (GS, I, 1,226) del siglo XIX, en el que se "cristaliza" una "constelación saturada de tensiones" (PR, 287). Lo anterior implica también que, al emprender su "colección" (*Einsammlung*; GS, I, 1,215), el pepenador va al "descubrimiento" de las "cosas más despreciadas y burladas" (MV, 37); que talla sus cristales brutos en pedazos bien cincelados, pero que tal confección, lejos de redondear los ángulos, hace resurgir con agudeza sus inacabamientos y —a pesar de los dialécticos— su falta de "mediación" y que sueña con construir, con las "astillas [...] contiguas a los más pequeños detalles, pero no identificadas unas con; las otras" (MV, 271), un "mosaico" donde la forma escondida deberá surgir súbitamente de la configuración de esas "caprichosas parcelas"<sup>34</sup>

Establecer la relación entre experiencia y refuncionalización implica realizar un trabajo similar al del pepenador, entender la experiencia de manera distinta a la de la tradición, como algo universal, y entenderla como experiencia particular obliga a revisar la

---

<sup>33</sup> Wolfarth, Irving, "¿etcetera? Del historiador como pepenador en la obra de Walter Benjamin" revista *La vasija*, núm. 1, dic. 97- mar. 98, México, pág. 45.

<sup>34</sup> Wolfarth, Irving, "¿etcetera? Del historiador como pepenador en la obra de Walter Benjamin" revista *La vasija*, núm. 1, dic. 97- mar. 98, México, pág. 45.

historia de lo experimentado, con la peculiaridad de entenderla desde su particularidad, es decir al modo del pepenador, construir su historia desde los elementos que muestren su particularidad, no buscar su necesaria continuidad sino mostrar las relaciones que se tensan en la inserción de ese nuevo objeto. Este proceder renuncia a mostrar la continuidad de los procesos, en este caso a mostrar una continuidad entre el proceder de la reproducción técnica y el proceder de la reproducción digital, en cambio es una apuesta a mostrar la particularidad de la reproducción digital como distinta a su pasado inmediato.

En ese sentido la intención de este trabajo es mostrar cómo con la emergencia de la reproducción digital se fractura la era de la reproducción técnica y aparecen nuevas experiencias, que urgen de una comprensión vía un lenguaje. Si bien lo que se intenta analizar no es la historia, sino el presente de la experiencia que provoca la tecnología, podemos de igual manera enfrentarnos a la posibilidad de recurrir a una narrativa que muestre la continuidad o bien trabajar con la particularidad del momento, de la experiencia y hacer la narración de un tiempo perdido, y en ese sentido mostrar su particularidad, como el entenderlo fuera de la continuidad obliga al montaje de su emergencia. “buscando los tiempos perdidos para un ‘paseador’ de los tiempos; pasaje de residuos, de pasado, del instante mismo, de lo ‘pasajero’”<sup>35</sup>. Experiencia del instante mismo, de buscar la conexión con algún residuo, por tanto, no se recurrirá a la narrativa del continuo, sino a la narrativa de la ruptura.

El trabajo se dividirá en tres partes, la primera parte se encargará de mostrar la ruptura, para ello nos enfocaremos en mostrar como sucede lo que aquí hemos determinado como refuncionalización, se trata de mostrar como los viejos conceptos deben someterse a un análisis y crítica si su finalidad es entender la experiencia de la tecnología digital, pues la manera en que se trabajaba en la reproducción técnica daba cuenta de fenómenos que nos son los mismos de la reproducción digital, se consideran términos que aun aportan riqueza teórica para el análisis, pero a través de la

---

<sup>35</sup> *Ibidem* 47

actualización, de refuncionalizar su potencia crítica. Se trata pues, de actualizar las potencias en función de las nuevas formas, en este caso las la reproducción digital.

Por otro lado, en la segunda parte se trabajará la experiencia de la producción digital. Se trata de analizar la experiencia que produce a partir de lo digital, de esta manera se intentara contrastar con la época anterior, la de la reproductibilidad técnica. Para poder explicar esto se recurre al desarrollo, al análisis y la emergencia de producciones que nos permitan mostrar como aparece la reproducción digital, es en este apartado donde el papel de pepenador será llevado a cabo pues se intentará buscar el lugar de las experiencias a las que nos enfrentan lo digital, construir la narrativa de lo contemporáneo desde su particularidad.

Por último se analizarán una serie de sucesos que se han dado gracias a la incorporación de la reproducción digital, los cuales se podrán analizar desde la refuncionalización de los vocablos trabajados y las experiencias de lo digital, mostrando principalmente dos vías de acción desde lo digital que nos permitan aventurar un razonamiento sobre la particularidad de la época que posibilita la reproducción digital.

## Capítulo 1: Refuncionalización

Parte del proyecto de diagnóstico Benjaminiano llevado a cabo en la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, consiste en evaluar los vocabularios empleados para decir el arte de su época, desde esa postura Benjamin determina que vocablos son capaces de dar cuenta de la experiencia que hace posible las nuevas formas de producción, la llamada reproductibilidad técnica. La crítica de Benjamin es contra los vocablos heredados que limitan el acercamiento a los efectos de la reproductibilidad técnica. Para dicha tarea Benjamin decide buscar nuevos vocablos que den cuenta de la experiencia propia de la época, pero no sólo toma esa estratégica. La otra parte del proyecto Benjaminiano consiste en evaluar viejos vocablos y someterlos a crítica, de tal forma que sea posible entenderlos desde los nuevos paradigmas de producción.

Es en ese sentido que creemos necesario emular lo hecho por Benjamin, someter a crítica a viejos vocabularios para rescatar su fuerza crítica, para actualizar su desarrollo teórico y su crítica, ver si la crítica efectuada contra la reproducción técnica nos ha de heredar material para analizar la reproducción digital.

### Dialéctica de la ilustración (Industria cultural) 2.0

La llamada *Dialéctica de la ilustración* fue publicada en 1944, dicho texto se sitúa dentro de la llamada teoría crítica, la cual se inscribe dentro de la reflexión que realiza la escuela de Frankfurt, a la cual entre muchos otros pertenecen Theodor Adorno y Max Horkheimer. Ambos son los que llevan a cabo la escritura de este libro, que se publica en California, durante el autoexilio al que deciden someterse por la persecución judía que se llevara a cabo en la Alemania Nazi. Gran parte del contexto de este famoso libro acentúa la trinchera que se construye para enfrentar a un enemigo específico, es decir este texto es un ubicado puntualmente en su época, un texto que ve al enemigo por todas partes y que apenas da oportunidad de respirar y huir a un lugar donde todo es muy semejante, demasiado semejante al enemigo, así este texto es una advertencia contra el totalitarismo y elaborar una postura que pusiera en

evidencia como el holocausto era producto de la ilustración y no sólo un acontecimiento más.

Así este texto constituye una particular forma de historizar, pues construye una historia de la experiencia que va desde la esperanzadora ilustración hasta el trágico holocausto, muestra como la urgencia de repensar la idea de cultura, la idea de ilustración y su posicionamiento en aquel mundo de la posguerra. El texto en sí, muestra como la Ilustración ha sido cooptada por la producción, por la industria, por la asimilación de la cultura al sistema capitalista que explota a las masas. En dicha obra se asumen las observaciones que Benjamin había realizado sobre la transformación de la cultura, como se pasó de ese arte único y exclusivo a la cultura de masas, renombrada por Adorno y Horkheimer como industria cultural, donde la marca de esta producción ya no es la exclusividad de la obra sino la masificación del objeto. De esta manera es tanto una crítica como una descripción de la situación de la cultura, la cual en principio se concibe como un caos, pero nuestros autores dan cuenta de que se trata de algo distinto, de la construcción de una industria organizada que simplemente ha sabido acomodarse a la transformación de la experiencia, al adiós de las bellas artes y el nacimiento de la industria cultural, de la experiencia de consumo de lo que aun en esa época se esfuerza por llamarse arte.

La tesis sociológica según la cual la pérdida de apoyo en la religión objetiva, la disolución de los últimos residuos precapitalistas, la diferenciación técnica y social y la extremada especialización han dado lugar a un caos cultural, se ve diariamente desmentida por los hechos. La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema.<sup>36</sup>

Sin embargo el hecho mismo de dotar a un texto con la palabra dialéctica como título obliga a pensar en ese movimiento, en mostrar que tensiones visibilizan la complejidad de tal dialéctica, de esta manera la época que describen Adorno y Horkheimer, es sólo su época, que si bien advierten la situación a la que se enfrentaban en el 44, fecha de la publicación de su texto, y que mantuvo su vigencia dentro de la polarización que representaba la guerra fría y el muro de Berlín, ese mundo dividido en dos formas de

---

<sup>36</sup> Adorno y Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración "la industria cultural"*, Trota, Madrid, 1998, pág. 165

estructuración social y económica, y que veía cierta esperanza en el mundo socialista, pero que de ninguna forma rehuían a la crítica al totalitarismo imperante.

Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos. Las manifestaciones estéticas, incluso de las posiciones políticas opuestas, proclaman del mismo modo el elogio del ritmo de acero. Los organismos decorativos de las administraciones y exposiciones industriales apenas se diferencian en los países autoritarios y en los demás.<sup>37</sup>

Específicamente en el texto denominado “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas”, exponen como funciona esta transformación y adaptación de la cultura a su etapa industrializada ¿Qué implica pensar a la cultura como una industria? La respuesta a esta pregunta es lo que pretende ser el artículo de Horkheimer y Adorno, la industria cultural es el análisis del desarrollo de la cultura en su aspecto capitalista, y por tanto, de su experiencia.

Desde el título los autores describen los distintos sucesos que se dieron para que la cultura pudiera formar parte del capitalismo, como el capitalismo supo implantar su desarrollo industrial no sólo en los procesos de producción de productos regulares de consumo, sino también aplicar esta estructura a la producción de la cultura, hasta lograr que la cultura también se convirtiera en industria, por tanto ¿qué implica que la cultura sea una industria?

En “La industria cultural” nos dibuja como leen la cultura desde la perspectiva previamente trazada por Marx y Benjamin, pues es una continuación de la lectura que se había hecho de la forma en que la lógica del capitalismo se conforma para poder apropiarse del arte y enajenarlo, de la producción individual del arte, el cual se consagraba a un fin superior, espiritual, sea pasado a la cultura de masas, en experiencia de masas. Se sustituye el discurso de que el arte es sólo para espíritus educados y se convierte en productos de mercado, lo cual convierte a la cultura en mercado.

La unidad visible de macrocosmos y microcosmos muestra a los hombres el modelo de su cultura: la falsa identidad de universal y particular. Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica, y su esqueleto —el armazón conceptual fabricado por aquél— comienza a dibujarse. Los dirigentes no están ya en absoluto interesados en esconder dicho armazón; su poder se refuerza cuanto más brutalmente se declara. El cine y la radio no necesitan ya darse

---

<sup>37</sup> *Ídem*

como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias, y las cifras publicadas de los sueldos de sus directores generales eliminan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos.<sup>38</sup>

Para esto es necesario la creación de un espacio para ese mercado, es por eso que los autores analizan el tipo de sujeto que es susceptible a este espacio, para esto es necesario un sujeto específico, pero el capitalismo se encuentra ante la problemática de que los sujetos son distintos, por eso su solución la encuentra en la estandarización de ese sujeto, que desarrolla una lógica capaz de convertir a cada sujeto en un objeto, con lo que enajenan al sujeto, el capitalismo obtiene una de las partes que le eran necesarias para poder institucionalizar la industria cultural.

Lo que aquí se tiene que analizar es como se logra esto, se logra de la misma forma que en otras industrias, mediante la estandarización, construir estándares de consumo en función de las necesidades básicas del consumidor y al dar la apariencia de satisfacer esas necesidades es que genera la idea de los consumidores, es mediante la ideología que se acercan a crear en los consumidores la apariencia de que cada producto es lo que necesitan para satisfacer esas necesidades.

Por el momento, la técnica de la industria cultural ha llevado sólo a la estandarización y producción en serie y ha sacrificado aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social. Pero ello no se debe atribuir a una ley de desarrollo de la técnica como tal, sino a su función en la economía actual. La necesidad que podría acaso escapar al control central es reprimida ya por el control de la conciencia individual.<sup>39</sup>

Es evidente que Horkheimer y Adorno muestran como la cultura entendida como industria se desarrolla de la misma manera en la que Marx describía la economía, en *la Introducción general a la crítica económica de 1857*, pues el producto al ser producido ya está pensando en el mercado en el que va a ser colocado, creando a su consumidor, y por tanto también controlando en la medida de lo posible la distribución del producto, de esta manera el producto tiene su consumación en el instante en que es consumido, y asegura la creación de un círculo que vuelve a la producción. El espacio en el cual tiene sentido todo producto de una industria es el mercado. Lo mismo sucede con el arte, para poder tener un lugar dentro del capitalismo tiene que

---

<sup>38</sup> *Ibidem*, pág. 166

<sup>39</sup> Adorno y Horkheimer, *Dialéctica de la ilustración "la industria cultural"*, Trota, Madrid, 1998, pág.166

ser producto de consumo, por lo que tiene que regularse su distribución para asegurar que el consumo sea garantizado, esto lo logrará creando un producto que tenga un lugar asegurado en el mercado.

Por eso la industria cultural crea productos que le permiten mantener controlado y asegurado el consumo, a través de la estandarización y creación de la ideología. Por una parte la ideología se encarga de crear la idea de que se está obteniendo lo que se desea, la cultura de esta forma presentada garantiza la obtención de la diversión, que es el nombre de lo que antes era conocido como arte y que en el capitalismo toma este nombre, diversión. Es necesaria la creación de la idea de lo divertido y tiene que ser algo que sea comprensible para todos, tiene que ser algo sencillo para atraer la atención de todo aquél que requiera obtener lo que ofrece esta idea, esto lo hace posible la estandarización, que ya no sea una época del genio sino una época de la sensibilidad de las masas, el arte por tanto se torna una arte comercial, que tiene su fin ya no en la creación de algo único e irrepetible, sino en la reproducción, y en hacer que esta reproducción esté al alcance de todos. Esto se alcanza mediante el control del mercado, que se asegura ofreciendo productos en los cuales su consumo ya está garantizado, pues las fórmulas que han permitido su colocación se repiten de manera constante. Al mismo tiempo que se repite esta fórmula se crea una apariencia de competencia que repite la formula conocida pero un aspecto distinto, con lo que no se tiene una verdadera opción de ir más allá de eso que el mercado ofrece, y por tanto sólo queda la opción de consumir lo que el mercado pone a nuestro alcance.

La industria cultural ofrece productos como los que conocemos hoy en día, productos que si nos atrevemos a ver cómo es que funcionan notaríamos lo que los autores de la industria cultural nos dicen. Productos que no varían de manera radical aunque el precio es muy distinto, también se da en la repetición de fórmulas comprobadas, cosa que es evidente en nuestros días, donde la mayoría de la música suena igual, las películas y novelas siguen repitiendo el cuento de cenicienta, con la diferencia de que la protagonista es alguna chica anoréxica plástica, cosa que asegura la imagen de la chica como un producto más que puede servir para los fines del mercado, es parte de la formula.

El esquematismo del procedimiento se manifiesta en que, finalmente, los productos mecánicamente diferenciados se revelan cómo lo mismo. El que las diferencias entre la serie Chrysler y la General Motors son en el fondo ilusorias, es algo que saben incluso los niños que se entusiasman por ellas<sup>40</sup>.

Es por eso que la fórmula, la ideología, el estándar, puede ser algo evidente si uno se vale de un análisis como la que ofrece *la industria cultural*.

De lo anterior se pueden obtener algunas cuestiones que puede ayudar a realizar un análisis de nuestra época en términos de la industria cultural, un pequeño esbozo que nos permita heredar el espíritu de la dialéctica de la ilustración. Básicamente se trata de cinco procedimientos con los cuales hacer el tanteo de ver como se establece la industria de la cultura en nuestra época. Primero, se conforma para apropiarse su objeto y convertirlo en producto de mercado. Segundo, se organiza como mercado. Tercero, crea al consumidor o su equivalente, según la conformación del mercado. Cuarto, crea la conciencia de la necesidad de los objetos del mercado. Finalmente, quinto, crea formas para controlar la distribución de sus productos en el mercado. Para esto realizaremos un análisis análogo al llevado a cabo por Adorno y Horkheimer a nuestra época

En ese sentido la idea de mercado se ha visto modificada de múltiples maneras debido a la implementación de las nuevas tecnologías de la información, que han desplazado la idea de materialidad por la de virtualidad, que para su realización implica la necesidad de una materialidad distinta, y cambia el sentido de poseer objetos, por poseer medios que desplieguen lo que se ofrece virtualmente<sup>41</sup>. Este es un claro ejemplo de como la idea de mercado se tiene que modificar para poder constriuir la idea de un producto. En el momento que Benjamin realiza su texto *sobre La reproductibilidad técnica*, el autor alemán pone énfasis en la idea de copia y su relación con la idea de original, pues la marca de la capacidad que la industria a la que Benjamin hace referencia es la de poder reproducir mediante la técnica objetos idénticos, lo que pone en cuestión la existencia de lo que el arte había defendido como

---

<sup>40</sup> *Ibidem*, pág., 168

<sup>41</sup> La virtualidad desplaza la televisión como emisor de una señal analógica y lo cambia por las pantallas que decodifican los servicios que se contratan, en lugar de múltiples casetes de video, se posee una membresía que da acceso a una biblioteca que no se posee.

lo único, lo original, a tal grado que su mayor eficacia se da cuando se constituye una producción que se enfoca en poner al alcance de múltiples consumidores los mismos objetos de consumo. En una época anterior a la que Benjamin describe, lo que hacía a un objeto exitoso era su unicidad, la posibilidad de poseer un objeto que otros no podían obtener, en cambio en la época de la reproductibilidad técnica, lo que constituye el éxito del objeto es la cantidad de consumo que se puede hacer del mismo objeto por distintas personas, se trata de que la masa pueda poseer. En el caso de la fotografía, se pueden hacer la cantidad de duplicados que se deseen y todos los compradores tendrán un objeto que la misma calidad. Así podemos observar como un objeto como el cine, tiene su primera eficacia en la cantidad de salas donde pueda ser proyectado. Un mismo film es puesto al alcance de una gran cantidad de público, para que este pueda ir a disfrutar de la proyección en una sala con otros sujetos, esa forma de mercado que se crea y que se ambienta lo suficientemente para que se introduzcan distintos productos que construyan todo un espacio de consumo, los bocadillos y bebidas. Este mismo producto conforme avanzó la tecnología fue creando nuevas formas de consumo igualmente basadas en la posesión de un objeto, así cuando la sala mostró su temporalidad, pues las películas que se mostraban tenían que dar paso a otras nuevas, por ser parte del encanto de la sala, la urgencia de consumir aquello que se desplaza del espacio físico para ceder su magia a un nuevo film, se pensó en que el público pudiera acceder a estos contenidos que ya habían perdido su novedad, por lo que se modificó el mercado para ampliar el consumo, se creó la industria del video casero<sup>42</sup>. Es decir, se creó la posibilidad de acceder al film y que estos a su vez se pudieran reproducir en aparatos caseros que combinados con otro aparato que transmitiera imágenes lograra poner al alcance del público las reproducciones de los films que ya habían sido consumidos en las salas, sólo que ahora de nuevo se generó un espacio de consumo. De esta forma surgió todo tipo de soporte que se fue modificando en función de la calidad de la imagen, la duración del objeto y el espacio que ocupe tal objeto, se desplazó la necesidad del film, de la cinta que poseía las

---

<sup>42</sup> De lo que se trata es de imitar la manera del pepenador de Wohlfarth y tender líneas de reflexión desde un punto paradigmático, en este caso se trata del paso del cine al video casero

imágenes a otro tipo de soportes y otro tipo de aparatos, quizá hasta su más acabado objeto, el blu-ray<sup>43</sup>.

Hasta aquí una breve y escueta historia de la industria cultural antes de la implementación de lleno de las nuevas formas de soporte de información, si bien ya se incluye algunos ejemplos de formatos digitales como el Blu-ray, el corte se realiza de esta forma porque todavía están sobre la idea de materialidad del objeto, movimiento que permitió refundar la idea de original, esto basado en la idea de la mejor calidad del soporte al que podían acceder las grandes empresas respecto a los piratas, esto hasta la implementación del formato digital que permitió copias idénticas, llamadas clones, pero aun se basaban en la idea de la posesión del objeto.

El cambio en el mercado viene con la idea de nube<sup>44</sup>. En un principio, la idea de nube era la renta de un espacio para guardar datos en algún servidor que ofreciera acceso a los datos sin la necesidad de ocupar espacio físico en el soporte que uno poseía, esto aunado a la capacidad de nuevos codecs<sup>45</sup>, formas de codificar y decodificar los objetos digitales, estos permiten desplegar de manera mas ligera tanto audio como video, este tipo de tecnología se ha aprovechado al máximo con la implantación de la tecnología del *streaming*<sup>46</sup>, que es la transmisión en línea de multimedia en tiempo real, de lo cual un ejemplo claro es *YouTube*, pero que en principio ofrecía tiempo y calidad limitada, pues la tecnología de almacenamiento y transmisión todavía no se desarrollaba al punto que encontramos hoy en día. Un ejemplo del avance en este aspecto es la existencia de *Netflix* y similares, *vudu*, *cinemanow*, *clarovideo*<sup>47</sup>, etc, las cuales ponen al alcance del usuario su catálogo de material multimedia, bajo el pago

---

<sup>43</sup> Mártil, Ignacio Almacenamiento óptico de datos: CD, DVD y BD consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://blogs.publico.es/ignacio-martil/2017/10/25/almacenamiento-optico-de-datos-cd-dvd-y-bd/>

<sup>44</sup> f. Inform. Espacio de almacenamiento y procesamiento de datos y archivos ubicado en internet, al que puede acceder el usuario desde cualquier dispositivo.

<sup>45</sup> La palabra códec se traduce de las palabras codificador y decodificador. Un códec no es ni más ni menos que una serie de funciones algorítmicas necesarias para comprimir un archivo, a este proceso de compresión se le denomina "codificación" y descomprimir o decodificar los datos de audio y vídeo.

<sup>46</sup> Streaming: Medios por caudales. Streaming hace referencia a los archivos multimedia tales como vídeo y audio. Los media son entregados en "stream" (caudales) a partir del servidor de manera que no haya que esperar varios minutos o más para descargar los archivos multimedia. Todos consultados en en Glosario de términos en <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm> el 22 de abril de 2016

<sup>47</sup> Todas marcas de servicios streaming, reproducción vía digital de contenidos multimedia

de una membresía, la cuestión importante es la calidad de imagen y audio que ofrecen, la disponibilidad, una serie que uno seguía por tv, obligaba a que se siguiera cada cierto periodo, y obligaba a construir disciplina y horarios en función de su transmisión, con *Netflix* uno puede ver los contenidos cuando se disponga de la voluntad y tiempo adecuados. Otro punto importante es como esta modificación del producto reconfigura una serie de fenómenos que hacen posible el acceso a la cultura digital en su faceta virtual (nueva materialidad), pues se necesita un equipo capaz de visualizar los contenidos, que aunque no sean de punta, tampoco son los mas económicos, pero que de todas formas marcan el cambio de un tipo de tecnología a otra, el poder desplegar la llamada full *HD* (resolución de 1080p, es decir 1920×1080 píxeles, de escaneo progresivo, que ya ha sido superada por la resolución 4k, que es equivalente a 2160p, los televisores tenían una resolución de 640x480), obliga a conseguir pantallas con una tecnología distinta a la de las televisores que marcaron durante mucho tiempo el flujo del mercado, así como a acceder a una red de conexión a internet de alta velocidad, estos son sólo algunos de los soportes que hacen posible reproducir la virtualidad de estos servicios. Lo interesante de este giro es como el usuario modifica su consumo, si antes la finalidad del consumo era poseer objetos para ser reproducidos, y al mismo tiempo eran necesarios soportes como televisiones o videocaseteras, ahora se poseen *smartphones*, *tabletas* y pantallas que despliegan servicios, y ya no se poseen más esos objetos que se reproducen, a lo mucho se poseen virtualmente en forma de información, archivos o membresías, donde no son archivos sino simples opciones de reproducción. En otro tiempo era lo que constituía el consumo de cultura, de esta forma el mercado se ha modificado para seguir vendiendo el producto película sin tener que poner objetos al alcance del usuario, sino sólo la reproducción, además garantizan la afiacion de cliente, pues los algoritmos con los que están diseñados dichos servicios, tienen la finalidad de medir el tipo de consumo que realiza el usuario, para de esta forma sólo introducir material virtual que siga la misma tónica del gusto manifestado, con lo cual se garantiza el perpetuo consumo de dichos servicios. Lo anterior fue mencionado por Todd Yellin, vicepresidente de producto e innovación de *Netflix*, en una entrevista realizada por

minutouno.com<sup>48</sup>, donde se le cuestionaba sobre cómo se realizan las recomendaciones de Netflix. En dicha entrevista el vicepresidente menciona como a través de algoritmos y el uso del big data<sup>49</sup> es posible generar recomendaciones según el usuario.

En la anterior reflexión se muestra de buena manera varios de los cinco puntos señalados. Primero el que hace referencia a la construcción del objeto o producto que se vuelve mercancía para un mercado, y el segundo que hace referencia a la constitución del mercado según cada una de las distintas configuraciones de los productos que han de incorporarse para constituir lo que se ha de vender y lo que se ha de comprar<sup>50</sup>. Un tercer momento es la transformación de la persona en aquel ser que accede mercantilmente al producto de la cultura, esto va mas allá del nombre con el que se reconozca al que accede al mercado, por ejemplo cliente. Tiene que ver con la estandarización de un tipo de molde al que se adapta la persona, donde para entrar deben sujetarse a las condiciones que imponga el mercado, así un espectador de cine tiene que adaptarse a compartir experiencias en una sala con otros espectadores, efectuar un pago, y adaptar su forma de experiencia contemplativa al producto cine, de igual forma la experiencia se modifica con el cine en casa, pues los espacios se modifican y la percepción también difiere, no es lo mismo una pantalla de tv, que una de una sala de cine, aun cuando éstas también se han modificado, negociando un tamaño estándar entre la pantalla ancha de tv y pantallas de cine no tan grandes, además la economía de una sala de cine difiere de la economía del cine en casa, aquel que quiera acceder al cine en casa, tiene que pensar en tener un aparato que permita

---

<sup>48</sup> Marazzi, Axel, *¿Cómo funcionan en Netflix los algoritmos que te recomiendan series y películas?* | Netflix, consultado el 03 de noviembre de 2019 a partir de <https://www.minutouno.com/notas/3048486-como-funcionan-netflix-los-algoritmos-que-te-recomiendan-series-y-peliculas>

<sup>49</sup> "Cuando hablamos de Big Data nos referimos a conjuntos de datos o combinaciones de conjuntos de datos cuyo tamaño (volumen), complejidad (variabilidad) y velocidad de crecimiento (velocidad) dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis mediante tecnologías y herramientas convencionales, tales como bases de datos relacionales y estadísticas convencionales o paquetes de visualización, dentro del tiempo necesario para que sean útiles." Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad, recuperado el 3 de noviembre de 2019 en <https://www.powerdata.es/big-data##targetText=Cuando%20hablamos%20de%20Big%20Data,necesario%20para%20que%20sean%20útiles.>

<sup>50</sup> En ese sentido se intenta mostrar de manera similar a lo hecho por Benjamin como el cambio de tecnología, para Benjamin de reproducción artesanal a reproducción técnica, en el nuestro de técnica a digital conllevan una serie de transformaciones que se pueden ver si nos desapegamos del vocabulario heredado

mostrar imágenes y en un segundo aparato que reproduzca el formato en el que viene la película casera, estas son tan sólo algunas de las consideraciones que hacen que se modifique el tipo de cliente del mercado cinematográfico. El caso del soporte también es una consideración que hay que tener en cuenta, pues no sólo requiere de una capacidad económica para acceder a los soportes que permitan acceder a esta industria del entretenimiento, que en un principio sólo era la compra de un ticket y alguna botana, quizá también una bebida, a lo que sucede en un segundo momento cuando se privilegia de nuevo la obtención del producto, lo que lleva a una serie de más productos que hagan posible la experiencia cine en casa, por lo cual el consumo se ve diversificado, pues la televisión no sólo sirve para ver cine, se le suman un sinnúmero de usos, de igual forma el reproductor de video no sólo reproduce las películas de las grandes empresas cinematográficas, sino que también ve sumada la posibilidad de reproducir videos caseros, lo que obliga a generar a su vez cámaras mas accesibles para esos fines. Sin embargo, eso sólo es parte de la conformación del mercado, la creación de productos, tal es el caso de la llegada de las nuevas pantallas 8K las cuales si se implementan modificarían el mercado para que se construya su soporte<sup>51</sup>.

¿En que forma se modifica todo esto con el consumidor de servicios digitales? El consumidor de servicios digitales, ya no es propiamente un consumidor o se tiene que matizar sus funciones para entender cómo se ha transformado, puede ser denominado como usuario pero con una tendencia hacia el prosumidor. Aunque también cabe la función de pequeño productor, como es el caso del *Kickstarter*. Toda esta transformación hace hincapié en el rol del consumidor de la era digital como participante activo en la generación de los contenidos digitales. Que en cierta forma se engloba su papel no sólo en el consumir los contenidos que se colocan en el catálogo de algún servicio o sistema, sino que también según sus gustos, problemas, dudas genera tendencias para incorporar nuevos contenidos en los catálogos de los servicios de streaming. Se trata de una tendencia de la que el simple consumo implica la participación en su regeneración, por lo cual resulta cada vez más difícil escapar a contribuir en producir lo que consumimos, no necesariamente como creador de

---

<sup>51</sup> Leyva, Ximena, *WiFi 6 impulsará mercado gamer en 8K* | Expansión, consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://expansion.mx/tecnologia/2019/06/04/wifi-6-impulsara-mercado-gamer-en-8k>

contenido voluntariamente, sino con el simple ver y seguir tendencias, pasamos a ser parte del algoritmo que mide que se ha de reproducir a futuro.

Otro punto es la del conjunto de aparatos que hace posible la reproducción de los contenidos virtuales. La transformación de los aparatos, se tiene que modificar la tecnología analógica por la llamada tecnología digital, es decir, la pantalla tiene que tener algún dispositivo o tecnología que le permita incorporar una señal de internet y reproducirla, tecnología que obliga al usuario a un gasto en todos los aditamentos necesarios para poder acceder a tal servicio. Generalmente una señal de internet de banda ancha, algún dispositivo que interprete esos datos, desde una computadora hasta una pantalla plana, de preferencia las llamadas pantallas Smart, que proporcionan múltiples servicios. A esto se le suma el nivel de conocimiento técnico que se requiere para manipular toda esta tecnología, pero que dentro de todo recae de nuevo en un ideal de capacidad adquisitiva, así como de un leve adiestramiento en el uso de los nuevos soportes. Sin embargo, es importante resaltar como el énfasis cae en que el usuario es precisamente usuario porque ya no es más el poseedor, el propietario de un bien, tan sólo de los dispositivos que le permiten acceso a los servicios, el usuario puede usar los servicios porque paga una membresía para reproducir contenidos que ya no posee sino simplemente visualiza, por lo cual el acceso a dicha tecnología se limita, aunque en ese sentido opera el cuarto y el quinto elemento señalado para realizar nuestro diagnóstico. El quinto específicamente es muestra de la transformación de la industria, pues en la industria cultural lo que se compraba eran objetos, los cuales para ser conseguidos obligaban al consumidor a desplazarse para obtenerlos. Sin embargo, con la reproducción digital dicho proceso ha dado paso al consumo de servicios, los servicios se pueden obtener en tiendas de distintos tipos, pero esto sólo es una forma secundaria de su forma de consumo, pues su verdadero consumo se da de forma digital, es decir lo que se pagan son membresías para las cuales no es necesario desplazarse hasta el lugar de su consumo, sino que es suficiente con dar de alta algún número que represente una cantidad que los servicios de *streaming* pueden hacer efectivos. Los números de cuentas o tarjetas que se obtienen para esto son muestra de esta transformación. El

consumo ya no es directo sino vía ordenares.<sup>52</sup> Lo anterior traslada el consumo del mercado a la casa<sup>53</sup>.

Después del análisis anterior es evidente como la industria cultural se ha modificado a tal medida que ya no se puede hablar de la misma industria, pues la industria cultural ha dado lugar a la industria digital, pues los elementos señalados por Adorno y Horkheimer se han modificado constituyendo una industria aún en transformación. Pero que evidentemente ha entendido que la materialidad, la producción de objetos no era capaz de dar los beneficios que dan la virtualidad, pues han reducido al máximo el problema de la distribución, la cual antes implicaba desplazamiento y ante un masivo consumo la posibilidad de escasez se sumaba el tiempo de una nueva producción. En la actualidad el usuario está atrapado por la comodidad del acceso virtual, conectado desde un punto con acceso a los servicios puede consumir sin necesidad de poseer, o de desplazarse. Todo esto ha desembocado en un sinfín de problemas que se deben repensar al evocar el termino industria cultural ¿Qué nuevas formas de estandarización se han de implementar? ¿Cómo se debe entender este capitalismo de la no posesión de objetos culturales? ¿los servicios son un museo, un mercado o es mejor repensar lo que son? ¿Es útil entender los servicios de *streaming* como museo, o como mercado, o como cine, o conviene el nuevo vocablo pues no hereda las relaciones de los anteriores?

En análisis de la industria cultural desde la reproducción digital nos ha permitido mostrar de manera análoga como lo hicieron Adorno y Horkheimer, en su caso la construcción de la industria cultural, en nuestro caso su desplazamiento y la constitución de algo que podemos llamar industria digital<sup>54</sup>. A partir de las herramientas de la industria cultural refuncionalizar el análisis de la aun emergente industria digital.

---

<sup>52</sup> Fiegerman, Seth, *Así fue como Netflix noqueó a Blockbuster... ¿pero podrá con Amazon?* | Expansión, consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://expansion.mx/empresas/2018/07/24/asi-fue-como-netflix-noqueo-a-blockbuster-pero-podra-con-amazon>

<sup>53</sup> Lo anterior vale para la transformación que se ha producido en las personas que acceden a la cultura digital, que son los que se ha enfrentado al problema de nombrar estas nuevas formas de cultura con el vocabulario heredado. Lo anterior no quiere decir que se hayan dejado de consumir libros o comprar videocasetes

<sup>54</sup> Se trata de trazar un símil entre el texto de Adorno y Horkeimer, más que una conclusión se trata de aventurar posturas pues la información al respecto no es concluyente, precisamente porque se utiliza un vocabulario heredado, por lo que la idea es aventurar el pensamiento y ordenar las posibilidades

Lo cual nos lleva a cuestionar si alcanza con esas herramientas o si se necesitan nuevos vocablos para pensar lo que acontece debido a dicha reproducción. De tal manera que no anula la potencia del texto de la escuela de Frankfurt, pero si muestra la necesidad de incorporar nuevos puntos de vista en el análisis, de actualizar con ejemplos contemporáneos

## ¿Original?

Una de las partes fundamentales del estudio que Benjamin hace sobre la cultura se basa en el análisis de la manufactura de los objetos a los que se denomina arte, y precisamente en esta área es que Benjamin ve una de las principales diferencias, la gran distinción que hay entre el arte del romanticismo y el arte del que Benjamin quiere dar cuenta como nueva forma, es lo que denomina reproducción técnica.

Dicha reproducción se distingue de manera radical de la forma tradicional de concebir la obra de arte, por tal razón Benjamin en su estudio pone especial atención a tal fenómeno, en específico varios de sus capítulos analizan de lleno dicho fenómeno, los capítulos “reproducción técnica”, donde la cuestión es la forma que hasta antes y después de la reproducción técnica ha tenido la imitación o copia de la obra de arte, y como la reproducción técnica elimina la idea de imitación, pues el aparato garantiza la identidad de los objetos

*En principio, la obra de arte ha sido siempre reproducible. Lo que había sido hecho por seres humanos podía siempre ser re-hecho o imitado por otros seres humanos. Hubo, en efecto, imitaciones, y las practicaron lo mismo discípulos para ejercitarse en el arte, maestros para propagar sus obras y también terceros con ambiciones de lucro.<sup>55</sup>*

O en *Autenticidad*, capítulo donde se hace hincapié en los procedimientos que se han utilizado para evaluar la autenticidad de la obra y como estos pierden sentido con la reproducción técnica.

---

<sup>55</sup> Benjamin, Walter, la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, Ítaca, Distrito Federal, 2003, pág., 39

la huella de las primeras sólo puede ser reconocida después de un análisis químico o físico al que una reproducción no puede ser sometida; la huella de las segundas es el objeto de una tradición cuya reconstrucción debe partir del lugar en que se encuentra el original<sup>56</sup>

También en *valor de culto y valor de exhibición*, donde debido a la masificación de la obra y su consecuente paso de un uso ritual a un uso de exhibición, y de objeto de mercado, compromete su valor artístico, el cual era parte de la unicidad del objeto artístico que garantizaba los objetos anteriores a la reproductibilidad técnica.

En efecto, así como en los tiempos prehistóricos la obra de arte fue ante todo un instrumento de la magia en virtud del peso absoluto que recaía en su valor ritual -un instrumento que sólo más tarde fue reconocido en cierta medida como obra de arte-, así ahora, cuando el peso absoluto recae en su valor de exhibición, la obra de arte se ha convertido en una creación dotada de funciones completamente nuevas, entre las cuáles destaca la que nos es conocida: la función artística-la misma que más tarde será reconocida tal vez como accesoria-<sup>57</sup>

En *El pintor y el hombre de la cámara*, remarca las posibilidades de la nueva técnica, la cual atraviesa por tener un producto que se puede intervenir a profundidad y no como en un arte previo donde la distancia con el objeto era importante, en el arte de la nueva técnica siempre se puede ir más a fondo para lograr un mejor acabado.

El mago y el cirujano se comportan, respectivamente, como el pintor y el operador de la cámara. El pintor observa en su trabajo una distancia natural frente a lo dado; el operador de la cámara, en cambio, penetra profundamente en el tejido mismo del hecho de estar dado.<sup>58</sup>

Dichos capítulos tocan de lleno el problema al que se enfrenta Benjamin en su texto. El cual específicamente atraviesa por la modificación del objeto artístico debido a la modificación de lo que la tecnología posibilita, la creación de objetos idénticos y en masa. Lo anterior es todo un hito, pues la anterior forma dependía del artista para la creación de objetos y esta nueva forma descansa en lo que los aparatos permiten crear como producto, pero al ser producto de un aparato se garantiza la reproducción de la técnica empleada en la elaboración del objeto, con lo que también se da la producción de objetos idénticos. Precisamente la llamada reproducción técnica consiste en crear obras que puedan ser reproducidas *ad nauseam*, y cada una idéntica a la otra, mientras en el arte anterior esto no se daba, pues cada obra requería de la técnica del artista, el cual si intentaba reproducir su propia obra no podía evitar dejar impresa su

---

<sup>56</sup> *Ibidem* pág., 42

<sup>57</sup> *Ibidem*, pág., 54

<sup>58</sup> *Ibidem*, pág., 80

marca, lo que hacía a cada obra única. Benjamin utiliza como caso paradigmático, la pintura de la que sólo existía un original y los demás eran copias, pues era imposible reproducir a cabalidad y de manera idéntica el total de la obra. Lo anterior, daba pie a la existencia de dos categorías; la autenticidad y la calidad artística, esto permitía pensar en el artista como en un genio, pues el arte radicaba en la maestría del creador de las obras, no sólo por manejar una gran calidad técnica, sino también por representar lo que sólo él podía captar. Con la obra de arte y su reproductibilidad técnica todo esto cambia, se desplaza el valor artístico por el valor de consumo, el valor ritual da paso al valor de exhibición, mediante la masificación de la producción la cual da pie a la apreciación y consumo de la masa, la maestría es sustituida por la capacidad de ser consumo masivo.

El intérprete de cine no deja de estar consciente de esto ni por un instante. Al estar ante el sistema de aparatos, sabe que en última instancia con quien tiene que vérselas es con la masa. Es esta masa la que habrá de supervisarlos. Y ella, precisamente, no es visible, no está presente mientras él cumple el desempeño artístico que ella supervisará. La invisibilidad de la masa incrementa la autoridad de la supervisión. No debe olvidarse, sin embargo, que la valoración política de esta supervisión se hará esperar hasta que el cine haya sido liberado de las cadenas de su explotación capitalista. Porque, a causa del capital invertido en el cine, las oportunidades revolucionarias de esta supervisión se encuentran convertidas en contrarrevolucionarias<sup>59</sup>

El arte pasa a ser un producto de consumo, la pintura que sólo podía estar en la sala del rico burgués que había pagado a un artista por la creación, ahora mediante la fotografía podía estar en cualquier lugar de manera idéntica, lo cual ante todo pone en cuestión la idea de unicidad y de originalidad.

Y la comparación con la pintura sirve una vez más. El cuadro tuvo siempre una señalada preferencia a ser contemplado por uno o por pocos. La contemplación simultánea de cuadros por parte de un público numeroso, tal como aparece en el siglo XIX, es un síntoma temprano de la crisis de la pintura, que de ningún modo fue desatada sólo por la fotografía, sino, con relativa independencia de ésta<sup>60</sup>

De esta manera Benjamin describe lo que significó para la idea y la historia del arte la emergencia de la reproducción técnica y cómo esa significaba un antes y un después en la idea de cultura. Significaba la transformación de la cultura como generadora de la idea de desarrollo del espíritu, pues las nuevas formas democratizaban la cultura,

---

<sup>59</sup> *Ibidem*, pág., 74-75

<sup>60</sup> *Ibidem*, pág., 82-83

permitían un acceso más libre, con una decodificación más simple, la de la masa. Aunque no implicaba la depuración del espíritu sino la simplificación de la cultura, no era necesario elevar la sensibilidad mediante educación para poder descifrar las obras como se hacía con la creación de los genios. Lo que se dio a cambio fue una cultura accesible, con fórmulas que podían repetirse para sustituir su valor único a cambio del acceso de la mayoría, lo que daba fuerza a la nueva forma del arte era la conversión de lo único y original en lo masivo y simplificado, “sus dos manifestaciones distintas — la reproducción de la obra de arte y el arte cinematográfico—”<sup>61</sup> Son ejemplo de esta transformación, sobre todo el cine que pone a la masa al nivel del intérprete de arte, generando nuevas formas de convivencia y de modificación del mercado para garantizar el gusto de la masa. Si bien ponía en cuestión la idea de lo original, el mercado se las ingenió para crear la idea de lo original contra la imitación. Mediante la generación de una industria cultural, de la idea del especialista de cine, mediante la estandarización.

Su importancia en esta época ya no radica en el valor de la unicidad del objeto, sino en el valor económico el cual se veía afectado por la imitación, al ofrecer productos idénticos pero producidos y distribuidos, comercializados por los particulares, lo cual obliga la pregunta ¿la piratería solamente es tal cuando se copia el producto de manera idéntica o lo es ya la simple imitación? Si nos ceñimos a la respuesta del mercado, lo original se redefine como copias autorizadas, esto contra la imitación material, la cual podía ser acusada de baja calidad pues la producción de copias de calidad autorizada no es algo que se podría lograr sin los medios adecuados para la reproducción técnica. Por lo que la unicidad cede su valor a la idea de calidad, y lo original es lo que se hace con calidad, con el auspicio de la marca creadora.

El desarrollo de la técnica puso en evidencia múltiples problemáticas, sobre todo en la naciente cultura de masas, posteriormente denominada industria cultural, que obligaron a la industria a generar formas de control. Un ejemplo de esto es la constante reformulación del copyright. A través de ella, se reformuló la idea del original, se desligó de la idea de poseer algo único, y se transformó en la noción de tener una copia

---

<sup>61</sup> *Ibidem*, pág. 41

autorizada que da valor especial a un objeto que es todo menos único. Lo interesante es que en la era de la reproducción técnica la idea de valor se construye sobre la materialidad del objeto, por lo cual lo que se perfeccionó en el discurso es el hacer creer que esa materialidad es lo importante del objeto cultural. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en el discurso del producto música, donde para dar una idea de calidad los soportes se enriquecen complementándose con un plus, imágenes, las letras de canciones, soportes de mejor calidad, ediciones limitadas, todo lo que sea de utilidad para completar la idea de que se tiene un producto único. Lo cual reformula la idea del valor de lo único, desplaza el problema de la unicidad de la obra por el de la calidad de la obra

Sin embargo, todo eso se transformó radicalmente con la tecnología digital, se desplazó el soporte material dando paso al soporte virtual, cambió la idea de posesión de una manera que aún no acaba de mostrar todos sus alcances. Se trata de analizar cómo se ha modificado la idea de lo original en la industria cultural, pues la era de la reproducción digital ha puesto en jaque en más de una manera a la industria, obligándola a generar medidas que reformulan la idea de posesión, de originalidad y de producto.

Por lo que se trata de establecer una genealogía que analice la creación de formatos de comprensión de los distintos productos audiovisuales, pasando por mostrar como la tecnología p2p modificó toda la idea de posesión y transmisión de multimedios. Pasando por la idea de virtualidad, y la de nube. Ver el desarrollo de esas dos ideas y ver como se han fusionado para crear nuevas formas de acceso y control de la cultura, en términos que reconfiguran lo material, el consumo y la posesión. Para lograr lo anterior en lugar de analizar la cultura en general se imitará el trabajo benjaminiano, que para describir las transformaciones de su época se basó en el análisis de algunas manifestaciones y no de la cultura en general, en el caso de Benjamin el análisis del cine y de la fotografía, en nuestro caso se pondrá atención al cine y a la música.

En ese sentido se puede comenzar de la misma manera que Benjamin lo hace en su capítulo sobre la reproductibilidad técnica

La historia de los soportes del audio y el cine, puede entenderse como el inicio de la reproducción técnica, pues el que existan soportes que alberguen las creaciones culturales y que a la vez reproduzcan 'n' cantidad de veces la música o el film significan la popularización del arte. La salida de la música del escenario, la liberación de la escucha del radio, el inicio de la propiedad de los productos culturales en lugar del privilegio de poder asistir a una obra de teatro o un concierto en vivo implica la transformación de la idea de cultura, lo cual marca la emergencia de la cultura de masas, que en lugar de representar un potencial elitista se transformó en un potencial económico, por lo que esta transformación se constituye como un quehacer netamente capitalista.

Es en ese ambiente que surge la necesidad de redefinir la idea de lo original, pues la marca de las bellas artes se ponía en la unicidad y se distinguía frente a la copia pues el objeto no podía ser idéntico al original pues dependía de la técnica del autor y no del aparato, esta unicidad de la obra pierde sentido en la época de la reproductibilidad técnica, la marca de la reproductibilidad es que se garantiza que los objetos resultados de esta técnica son objetos idénticos, por lo que la idea de copia como algo que se distingue de lo original pierde sentido. Copia y original ya no son polos opuestos de la historia de un objeto, en el caso de la música esto lo podemos notar pues lo que obtenemos es una grabación que es idéntica a la que cualquier otro propietario posee.

Es ante esta situación que se tiene que armar un escenario en el cual se crea en un valor más allá de lo material, si bien en la época anterior el resultado material de la obra era único e inigualable en esta nueva época ya no lo es, por lo que se debe crear la creencia de que el valor está más allá del acabado único de la obra. En el caso de la música el valor se da en tres elementos, la calidad de los materiales, los complementos y el delito. Esos tres elementos son los que redefinen la idea de lo original por el de copia autorizada, idea que no sólo se preocupa por redefinir la idea de lo original para mantener el valor del objeto artístico, sino que también lo hace para defenderse en el mercado de las imitaciones que los mismos medios técnicos facilitan más que nunca, y que en ciertas ocasiones suele crear productos idénticos en cuanto a la reproducción no del soporte sino de lo que la información contenida. Por lo que la

lucha por lo original también entra de lleno en la faceta capitalista con la exigencia de calidad, de la cual depende la justificación para el precio de los objetos.

Es así como muestra su importancia el material con el que se elaboran los soportes en los que se guarda reproducción. Esta característica actúa de doble forma pues el garantizar la idea de calidad permite mantener un precio alto y el precio alto implicaba la promesa de ofrecer los mejores materiales para tener soportes más duraderos, no sólo la importancia era la duración sino la calidad de la reproducción, pues al no tener materiales de calidad se dificultaba que la información vertida en el soporte permitiera la reproducción del producto, música o video, sin el soporte adecuado la calidad se vería disminuida. Por lo que en la época de la reproductibilidad técnica el uso de materiales de calidad permitía aun una distinción en cuanto a la idea de originalidad como copia de calidad, o copia autorizada. Cintas de casete, o VHS, Beta, etc., difícilmente alcanzaban la calidad de la copia autorizada en cuanto reproducción y duración del objeto. Posteriormente los formatos digitales discos, *DVD's*, *Blu-Ray*, garantizaban la calidad de la reproducción, pero aun la duración del objeto solía ser de menor duración que la de la copia autorizada. También se puede decir que no siempre fue tan fácil obtener los aparatos para crear productos idénticos, los cuales no se distribuían, tal es el caso de los CD's, los cuales se empiezan a distribuir en 1980, pero los discos grabables y los quemadores se distribuyen hasta 1990, por lo que aun cuando se poseyeran aparatos con los que la reproducción idéntica se garantizara, la distribución de tales aparatos para crear copias se controló para evitar la fabricación de productos idénticos.

Sin embargo, en la época de la reproducción digital esto ha cambiado, la calidad a la que se puede acceder hace que un archivo bajado de algún sitio tenga la misma calidad de un original, a nivel información digital no hay diferencia entre original y copia. Ante esta situación es que se han buscado formas de mantener el negocio en activo, la respuesta ha sido el *streaming*, vender ya no objetos digitales, pues son idénticos entre sí, lo que en esta época se vende es el acceso a la información, las membresías para redes de películas o música amenazan a la piratería como no se había visto antes.

Tal parece que el problema de la piratería por tanto radica en la materialidad del objeto cultural, pues en aquellos sitios donde se ha encontrado cómo ya no depender de ella la cuestión del original y sus copias ha sido desplazado. Un ejemplo de esto es el llamado *Netflix* cubano. En aquel país no existe la infraestructura necesaria para una difusión digital, por lo que se han encontrado formas que muestran la transición hacia la piratería en su estadio previo al *streaming*.

Nadie sabe quién lo hace, pero sus contenidos se distribuyen en toda la isla, mediante discos y memorias: películas, series, aplicaciones, juegos, música y hasta revistas como *People* en español escaneadas. Se llama El Paquete Semanal y sale entre 10 dólares y nada.<sup>62</sup>

Básicamente se trata de un servicio intermedio, cada semana se puede acceder a un disco duro que posee todos los programas e información de moda, así como pedidos, el negocio funciona cuando el poseedor del disco lo renta para su copia. Se sabe que es un medio ilegal, a la pregunta sobre si es legal se responde: “—No, pero por cierto es bien conocido y tolerado. No se lo intenta esconder, pero se ejerce la autocensura: no se distribuye material político.” El énfasis de la ilegalidad parece radicar en la materialidad a la que se puede acceder.

Como se puede ver la discusión sobre la originalidad de lo que se produce en esta época se ha diversificado, y parece ser que estamos en la antesala de muchas discusiones que tendrán que analizarse a profundidad, pues los medios, los aparatos y productos han cambiado por lo que el vocabulario que hace posible su análisis muestra una vez y otra vez ser insuficiente.

## **Reproducción Técnica. Montaje**

Uno de los elementos que más se han modificado gracias a las tecnologías digitales es la capacidad de corregir un objeto, esta característica que Benjamin asume desde la distinción de dos tipos de técnicas, la *del una vez para todas*, que hace referencia a objetos que buscaban un valor eterno y que por tanto tenían que ser duraderos, y la *del una vez no es ninguna* que hace referencia a la capacidad de mejoramiento de los

---

<sup>62</sup>Esquivada, Gabriela “paquete semana”: El netflix cubano que circula de mano en mano, consultado en: <http://www.infobae.com/america/america-latina/2016/07/09/paquete-semanal-el-insolito-netflix-cubano-que-se-reproduce-de-mano-en-mano/> el 5 de octubre de 2016

objetos de la reproducción técnica. Benjamin, para describir la reproducción técnica, puso más atención a la segunda técnica que denomina montaje, como ejemplo de dicha técnica el filósofo pensaba en una manifestación emergente de la cultura de su época, dicha manifestación era el cine. Muchas características del cine llamaban la atención de. El aparato, por tanto, permite pensar a la técnica y al objeto como la instancia que permite surgir al mismo tiempo Benjamin. Su masividad, el cine podía llegar a un público nunca antes sospechado. Su sencillez, el cine a diferencia de otras manifestaciones culturales no tenía un código complejo, en una pintura, por ejemplo, en el caso del barroco, como el mismo Benjamin atestigua en su texto sobre el drama del barroco alemán. Sin embargo, el montaje le permitía a Benjamin exponer la gran diferencia que la época de la reproductibilidad técnica tenía frente a épocas anteriores, el arte que exigía genialidad y maestría técnica dejaba lugar a un nuevo tipo de manufactura, la de la prueba y error contra la de la obra de arte de una vez para todas.

Lo que guía a la primera técnica es el “de una vez por todas” (y en ella se juega o bien un error irremediable o bien un sacrificio sustitutivo eternamente válido). Lo que guía a la segunda es, en cambio, el “una vez no es ninguna” (y tiene que ver con el experimento y su incansable capacidad de variar los datos de sus intentos). El origen de la segunda técnica hay que buscarlo allí donde, por primera vez y con una astucia inconsciente, el ser humano empezó a tomar distancia frente a la naturaleza. En otras palabras, hay que buscarlo en el juego.<sup>63</sup>

Benjamin veía la posibilidad de ese juego en la capacidad de re-creación de la obra de arte que posibilita la reproductibilidad técnica, en que la obra de arte desde la reproductividad técnica no está terminada en su totalidad, siempre dando posibilidad a recomponer, reelaborar, y editar, con lo que el tener una versión final se puede postergar. Así vemos como nos enfrentamos a dos técnicas la *del una vez por todas* del arte previo a la reproductibilidad técnica y que determina un tipo de arte y cultura que se identifica con las bellas artes. Y otra, la de una vez no es ninguna, la cual obliga a Benjamin a buscar conceptos que permitan situar el nuevo tipo de cultura que posibilitaba la reproducción técnica.

Uno es el tipo de reproducción que la fotografía dedica a una obra pictórica y otro diferente el que dedica a un hecho ficticio en un estudio cinematográfico. En el primer caso, lo reproducido es una obra de arte; no así su producción. Porque el desempeño del camarógrafo con su lente no crea una obra de arte, como no lo hace tampoco un director de orquesta frente a una

---

<sup>63</sup> Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ítaca, México, D.F., pág. 56

orquestra sinfónica; lo que crea, en el mejor de los casos, es un desempeño artístico. Otra cosa sucede con una toma en el estudio cinematográfico. Aquí lo reproducido ya no es una obra de arte, y la reproducción tampoco, igual que en el primer caso. La obra de arte surge aquí sólo a partir del montaje.<sup>64</sup>

La diferencia entre las dos formas de hacer arte se da en la manera de llegar al producto final, mientras en uno el valor artístico se toma del desempeño del artista, de su calidad, en el otro lo que aparece son las máquinas que intervienen en la elaboración de la obra, y es mediante el sistema de aparatos que la obra es consumada. Este procedimiento es detectado por Benjamin como una nueva técnica, la llamada reproducción técnica, pues lo que acontece no es la producción de una obra única, como en el anterior procedimiento, sino una reproducción pues las máquinas tienen la capacidad de generar objetos idénticos, lo cual da importancia al montaje o edición, por lo que antes de lanzar la obra es conveniente afinarla hasta que se convierta en producto final. De donde se destaca el papel fundamental de las maquinas

Se trata por supuesto de una técnica atrasada si se la compara con la de las máquinas. Pero esto no es lo importante para una consideración dialéctica; a ésta le interesa la diferencia tendencial entre aquella técnica y la nuestra, diferencia que consiste en que mientras la primera involucra lo más posible al ser humano, la segunda lo hace lo menos posible. En cierto modo, el acto culminante de la primera técnica es el sacrificio humano; el de la segunda está en la línea de los aviones teledirigidos, que no requieren de tripulación<sup>65</sup>

Más allá de la advertencia benjaminiana sobre la peligrosidad del desarrollo de la nueva técnica, es importante señalar lo que el anterior párrafo refiere, ya que la diferencia entre las dos técnicas es que en la segunda se apunta cada vez más a la eliminación del quehacer del artista como creador de la obra y este papel se les asigna a las máquinas. Es el sistema de aparatos el que permite el montaje, y el saber que se requiere para manejar los aparatos, es distinto al saber que se requería para ejecutar la primera técnica, la de dominar lo necesario para convertirse en un gran maestro pintor del renacimiento. El producto final de la primera técnica es la pintura única, con todas sus correcciones y aciertos dentro del marco que encuadra todo el trabajo puesto y superpuesto en la obra de arte, todos los trucos y limitaciones del artista y su época quedan en la pintura la cual ha sido terminada. En la segunda técnica sólo se presenta el resultado final que puede ser reproducido 'n' cantidad de veces, no es posible

---

<sup>64</sup> *Ídem*

<sup>65</sup> *Ibidem*, pág. 55

observar el error y su corrección pues este ha sido eliminado en el montaje final, se presenta de igual manera la intervención de la mano del director a cargo, el cual está sujeto a las limitaciones de su época, pero su obra siempre puede ser revisada y reelaborada por otro director y otros aparatos. La intervención de las máquinas es tal que obliga a cuestionar ¿la reproducción técnica tiene la capacidad de generar obra de arte? “Un montaje en el cual cada componente singular es la reproducción de un suceso que no es en sí mismo una obra de arte ni da lugar a una obra de arte en el fotograma. Si no son obras de arte, ¿qué son entonces estos sucesos reproducidos en el cine?”. Un ejemplo recurrente de la operación de montaje en el cine expuesto por Benjamin en la obra de arte, es el referente a el metraje de cinta que se graba y el que se proyecta:

Una película terminada es todo menos una creación lograda de un solo golpe; está montada a partir de muchas imágenes y secuencias de imágenes, entre las cuales el editor tiene la posibilidad de elegir —imágenes que, por lo demás, pudieron ser corregidas a voluntad desde la secuencia de tomas hasta su resultado definitivo—. Para producir su Opinión publique, que tiene 3 mil metros, Chaplin hizo filmar 125 mil. El cine es, así, la obra de arte con mayor capacidad de ser mejorada Y esta capacidad suya de ser mejorada está en conexión con su renuncia radical a perseguir un valor eterno.<sup>66</sup>

Precisamente el montaje tiene esa capacidad de mejorar la obra, de volverla a producir, a diferencia de las creaciones anteriores en las que la complejidad y unicidad de la obra creaban obras con valor eterno. El cine posee esta capacidad de ser mejorado, se vale de recursos en el montaje donde la calidad artística puede ser dejada de lado y confiar en la edición del film

Su desempeño no es de ninguna manera unitario sino que está conjuntado a partir de muchos desempeños singulares. Además de consideraciones acerca del alquiler de los estudios, de la disponibilidad de colegas, de decorados, etcétera, son necesidades elementales de la maquinaria las que desintegran la actuación del intérprete en una serie de episodios montables. Se trata sobre todo de la iluminación, cuya instalación obliga a que la representación de un suceso que aparece sobre la pantalla en una sucesión unitaria y ágil se realice en una serie de tomas singulares, que en el estudio pueden llegar a estar separadas por horas. Por no hablar de otros montajes más evidentes. El salto desde una ventana, por ejemplo, puede ser filmado en el estudio como un salto desde una plataforma, mientras que la huida que viene a continuación puede serlo más tarde, incluso semanas después, en una toma en exteriores. Por lo demás, es fácil imaginar casos más exagerados. Se le puede pedir

---

<sup>66</sup> Walter Benjamin, la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, Ítaca, México, D.F., pp. 61,62

al intérprete que se asuste después de escuchar unos golpes a la puerta. Y puede ser que esta acción no resulte como se deseaba. El director puede entonces, en otra ocasión, cuando el actor se encuentre nuevamente en el estudio, ordenar que suene un disparo a sus espaldas. El susto del actor en ese instante puede ser filmado y montado posteriormente en la película.<sup>67</sup>

Benjamin nota que en la época de la reproductibilidad técnica una de las grandes marcas de la nueva forma de producir cultura se da en el montaje, este montaje es posible gracias a los aparatos que producen estas manifestaciones culturales, de las cuales la más acabada es la del cine, donde acudimos a una intervención como nunca antes de los fragmentos de la obra, parece ser que la reproductibilidad técnica entonces tiene el poder de modificar la obra según las partes en las que esta pueda ser dividida, pues cada parte representa opciones de montaje.

Sin embargo, algo que escapa a la reproductibilidad técnica que describe Benjamin y sin embargo es uno de los puntos en los que mayor esperanza tiene en el cine, es el de la intervención de las llamadas masas en esa naciente forma de cultura. El llamado derecho a ser filmado, en donde se piensa en las personas que trabajan, en las que consumen el cine como personas que tienen el derecho a aparecer en las pantallas, donde la vida misma sea puesta en escena.

Fue así que una parte creciente de los lectores pasó a contarse también —aunque fuera sólo ocasionalmente— entre quienes escribían. Comenzó con el “buzón” que abrió para ellos la prensa diaria, y para nuestros días la situación es tal, que no hay apenas un europeo que se encuentre en el proceso de trabajo que no pueda encontrar, en principio, en algún lugar, la oportunidad de publicar una experiencia laboral, un reclamo, un reportaje o algo parecido. Con ello, la distinción entre autor y público se encuentra a punto de perder su carácter fundamental; se convierte en una distinción funcional que se reparte en cada caso de una manera u otra. El lector está en todo momento listo para convertirse en alguien que escribe. El haberse vuelto experto, para bien o para mal, en un proceso de trabajo extremadamente especializado —aunque no lo fuera más que en una operación menor— le ha valido una entrada a la autoría. El trabajo mismo toma la palabra. Y su exposición en palabras forma parte de la pericia que es requerida para su ejecución. La competencia literaria no se basa ya en una educación especializada sino en una politécnica; se vuelve así un bien común. Todo esto puede ser trasladado sin más al cine.<sup>68</sup>

La función del autor como productor es un derecho que Benjamin también reclama del cine para las personas, el derecho a intervenir en las nuevas creaciones culturales.

---

<sup>67</sup> Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ítaca, México, D.F., pág. 71

<sup>68</sup> *Ibidem*, pág. 76

Benjamin ve una posibilidad en la forma en que Rusia tomó a la nueva cultura, donde se filmó a las personas haciendo su trabajo

Porque en la praxis del cine —sobre todo del ruso— este desplazamiento se ha realizado ya parcialmente. Una parte de los intérpretes que encontramos en el cine ruso no son Intérpretes en el sentido en que nosotros lo entendemos, sino gente que se auto-exhibe en primer lugar, por cierto, en su proceso de trabajo.<sup>69</sup>

Sin embargo, Benjamin nota que esta nueva posibilidad del cine no se lleva a cabo en su Europa, sino que se han encontrado fórmulas para desplazar a las masas de la producción y mantenerlas en estado de mero consumo, para esto se traslada la vida y por menores de las estrellas del cine a lo público, con lo que se consuma el arrebató del derecho de las masas a ser filmadas, de llevar su vida a lo público. Mediante la inversión de tornar pública la vida privada de los famosos, con eso se logra una identificación de la masa con las estrellas como personas.

En estas condiciones, la industria cinematográfica tiene interés en acicatear la participación de las masas mediante representaciones ilusorias y especulaciones dudosas. Para lograr este efecto ha puesto en movimiento un enorme aparato publicitario: ha puesto a su servicio la carrera y la vida amorosa de las estrellas, ha organizado consultas populares, ha convocado concursos de belleza. Todo ello para falsificar, por la vía de la corrupción, el interés originario y justificado de las masas en el cine: un interés en el autoconocimiento y así también en el conocimiento de su clase. Lo que rige para el fascismo en general rige por ello también en particular para el capital invertido en el cine; con él, una necesidad indispensable de nuevas estructuraciones sociales está siendo explotada secretamente para beneficio de una minoría de propietarios. La expropiación del capital invertido en el cine es por ello una exigencia urgente del proletariado.<sup>70</sup>

Como se puede observar la llamada expropiación del cine es una de las principales preocupaciones de Benjamin respecto al cine. Parte del problema lo hace notar en términos de capital invertido, de cómo todo ese capital es explotado por una minoría.

Lo anterior es importante ya que el autor está exigiendo que ese capital se invierta no en producciones de estrellas sino en producciones de personas de a pie, y es precisamente importante porque Benjamin nos dice algo de la reproducción técnica de su época, es decir el quehacer cinematográfico y de montaje sólo es posible mediante la inversión de capital, por eso el derecho a ser filmado de las masas depende de que los cineastas les den ese derecho, de que ellos los filmen. Y es este punto en particular

---

<sup>69</sup> *Ídem*

<sup>70</sup> *Ídem*

el que marca el desarrollo o transformación de este fenómeno de la época de la reproductibilidad técnica. Es decir, se podrá observar como las marcas de la reproducción técnica y el montaje se encuentran en dos factores que aquí se han subrayado junto con el análisis del texto de Benjamin. El primero sería el desplazamiento del artista que es sustituido por las máquinas, y su cada vez más automatización de procesos. Y por otra parte como se logra la tarea de producción y manufactura de la filmación.

Tal parece que gran parte de la modificación cultural que va de la exposición benjaminiana a la época actual atraviesa por la aparición de aparatos. Y es que gran parte de la transformación de la cultura atraviesa por el desarrollo de la industria de la electrónica, es decir de los aparatos electrónicos, en especial los caseros y los portátiles.

## Capítulo 2: Experiencia Digital

En este apartado, se analizan una serie de vocablos y experiencias que han sido propuestos para describir fenómenos de la época digital, mediante este análisis se pretende mostrar la transformación en la experiencia que ha sido posible gracias a la implementación de las tecnologías digitales. Para esto se utilizará lo reflexionado en el apartado refuncionalización, como fondo teórico que interactúe con los ejemplos propuestos como experiencias de lo digital. De esta manera es como se pretende realizar un análisis de la especificidad de la cultura en la época digital, el cual contribuirá mostrando los desplazamientos, transformaciones, tensiones y posibilidades que permita estas nuevas formas de experiencia.

### Prosumer

Una manera de dar cuenta de las modificaciones que un fenómeno sufre consiste en observar como emergen nuevos factores que contribuyen a reconfigurar el escenario donde dicho fenómeno ocurre. El caso analizado actualmente trata de entender la modificación de las experiencias que ha provocado el paso de la reproductibilidad técnica a la reproductibilidad digital, para ese ejercicio resulta interesante analizar una de las figuras que ha emergido y reconfigurado el escenario donde se desarrollan las experiencias mediadas por lo digital, tal figura se ha denominado prosumer.

En la actualidad la relación entre producción, distribución, intercambio y consumo (formas en que se ha analizado la estructura económica desde Marx) son puestas en entredicho con la aparición y afianzamiento del prosumer, el término surge como un acrónimo que hace referencia a dos palabras, una *producer*, productor, y otra *consumer*, consumidor, y que en principio sirve para designar dos elementos que antes de nuestra época se habían explicado como parte de un proceso donde cada uno de los elementos se podían distinguir claramente, pero que hoy en día designa nuevas formas de interactuar en la producción que vale la pena analizar.

Esta nueva forma de entender las relaciones de producción es posible gracias a la alteración de la forma de producción/reproducción, si bien lo que da la pauta para el auge del capitalismo es la producción en masa, la cual en el terreno de la cultura tiene como epitome la reproducción técnica, es ésta forma la que permite pasar de la producción manual a la reproducción de objetos de forma masiva, mediante la técnica y la tecnología. Principalmente la implementación del uso de máquinas que simplificaron y estandarizaron los procesos antes artesanales, lo cual simplificaba la necesidad de manufactura cualificada y la sustituía por el trabajo obrero, no tan especializado como el artesanal, el cual recaía en la máquina. Bajando costos y aumentando la producción. Por lo que al aumentar la producción también se generó la necesidad de elevar el consumo, de construir la necesidad de consumo. En ese ámbito pierde sentido la obra única e irrepetible y se sustituye por objetos que todos puedan poseer. De ahí lo que la escuela de Frankfurt llamo la industria cultural, una forma de producción de cultura donde se crearon estrategias para alimentar, sustentar y mantener la forma de producción, y que deja de lado un ideal artístico/ilustrado en beneficio del desarrollo capitalista, bienes para el ocio y el consumo, que desde la visión de la escuela de Frankfurt significo el paso del arte a la industria cultural, dando señales de como ocurría su industrialización.

La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos. Las manifestaciones estéticas, incluso de las posiciones políticas opuestas, proclaman del mismo modo el elogio del ritmo de acero. Los\* organismos decorativos de las administraciones<sup>71</sup>

Sin embargo, la creación de una nueva forma de producción obliga a repensar las relaciones de producción, a pensarlas y a refuncionalizarlas, a entenderlas de una manera distinta, pues el campo en el que operan cuando se trata de lo digital tiene que pensarse de una manera distinta pues se trata de una producción de algo distinto. La nota de la reproducción técnica era la materialidad, ponía los objetos que antes sólo eran accesibles para quien pudiera dar grandes cantidades de dinero para obtener un cuadro de gran autor en su sala, al alcance de las masas, quienes elevaron las ventas de las casas productoras de los objetos reproducidos. En el campo de la reproducción

---

<sup>71</sup>Adorno, Horkheimer, *Dialéctica de la Ilustración "la industria cultural"*, trota, Madrid, 1998, p 165

digital la marca es lo virtual, acceder a servicios digitales que me permiten reproducir sin materialidad de por medio o transformando la materialidad. Lo cual también recondiciona las formas de distribución e intercambio, así como el consumo y la generación de una nueva industria, la cual modifica las formas de experiencia ante las que se someten las personas de nuestro tiempo.

Para mostrar como sucede esto, el fenómeno del prosumer brinda la posibilidad de mostrar los elementos que se han transformado para hacer posible su emergencia y mostrar la particularidad de una parte de nuestra época. Por tal razón es importante analizar todo lo que hace posible y determina al prosumer, de tal forma que sea posible mostrar la transformación de la experiencia de lo que Benjamin llamo reproducción técnica hacia la reproducción digital. La historia del prosumer puede rastrearse desde los 70 como respuesta a la estandarización del mercado y la búsqueda de identidad ante la poca variedad de opciones de consumo, consistía en la personalización que el consumidor hacía de los productos del mercado, sin embargo, es ante la variedad de opciones que brinda la cultura digital que el prosumer ha encontrado la forma no sólo de modificar objetos de consumo sino, de por fin, intervenir y producirlos. Es de esta forma que el prosumer es una figura intersticial que vive el paso de la experiencia de consumo de la reproducción técnica y que se ha ido adaptando a la reproducción digital. Así el Prosumer ha encontrado su lugar de lleno en la cultura digital, en la modificación de la producción y el consumo:

Con el avance imparable de las nuevas tecnologías para la comunicación cada vez hay más prosumidores y menos “consumidores tradicionales”. El prosumidor es un consumidor que genera y comparte opiniones en redes sociales, blogs y foros. La razón por la que gradualmente los consumidores pasan a ser prosumidores es que el progreso tecnológico pone a su alcance información para analizar un producto o servicio antes de adquirirlo y evaluarlo de forma pública después de su compra.<sup>72</sup>

El Prosumer modifica las relaciones de producción pues altera el papel del productor y del consumidor. Dicho vocablo hace referencia a como el papel del consumidor se va modificando, pues ya no se avoca solamente al consumir, sino que ha desarrollado

---

<sup>72</sup> Larrotcha, Sonia en *El prosumidor y su influencia en los consumidores 2.0* | Noticias de marketing digital consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://www.internacionaldemarketing.com/blog/prosumidor-influencia-los-consumidores-2-0/>

distintos grados de participación en la elaboración de los productos, estas formas de participación han reestructurado la interacción con los objetos de consumo, modificando a su vez el mercado. Sobre todo si se parte de la cada vez menos valiosa materialidad de los objetos de consumo. Dicho vocablo surge en la década de los 70, en aquel entonces sólo hacía referencia a que los consumidores con el tiempo podrían llegar a ser productores. Ya en los 80 el término se modifica

El concepto prosumidor fue anticipado por Marshall McLuhan. Sin embargo, es Alvin Toffler quien introdujo formalmente la palabra prosumidor, en el libro *La tercera ola*. El capítulo XX del referido libro, precisamente consigna el siguiente título: "El resurgimiento del prosumidor". Las actividades de los prosumidores –anticipó Toffler– definirían el rumbo de la "economía invisible"<sup>73</sup>

Es en ese punto que Alvin Toffler hace referencia a las *mass customization* es decir una forma de hacer frente a la estandarización de los productos en el mercado, donde el individuo quedaba limitado en opciones para distinguir los gustos propios de los demás, por lo que se sugería que esa personalización la debían efectuar los mismos consumidores, que ya no serían consumidores pues esos provenían de la segunda ola, en la tercera ola ese lugar lo ocuparían los prosumers

Durante la primera ola, la mayoría de las personas consumían lo que ellas mismas producían. No eran ni productores ni consumidores en el sentido habitual. Eran, en su lugar, lo que podría denominarse prosumidores. Fue la revolución industrial lo que, al introducir una cuña en la sociedad, separó estas dos funciones y dio nacimiento a lo que ahora llamamos productores y consumidores (...) si examinamos atentamente la cuestión, descubrimos los comienzos de un cambio fundamental en la relación mutua existente entre estos dos sectores o formas de producción. Vemos un progresivo difuminarse de la línea que separa al productor del consumidor. Vemos la creciente importancia del prosumidor. Y, más allá de eso, vemos aproximarse un impresionante cambio que transformará incluso la función del mercado mismo en nuestras vidas y en el sistema mundial<sup>74</sup>

Con lo que se empezaban a observar como el mercado y la producción de las mercancías se transformaban pues los consumidores cada vez participaban más en el rol de la producción, el mercado ofrecía la oportunidad de personalizar sus productos, modificar color, estampado, características que prometían hacer única una pieza estándar, esto para lidiar con la estandarización de los productos. Un ejemplo

---

<sup>73</sup> Islas, O. (2010). 43 INTERNET 2.0: EL TERRITORIO DIGITAL DE LOS PROSUMIDORES] Venezuela. Disponible en: [https://www.academia.edu/7586207/Internet\\_2.0\\_El\\_territorio\\_digital\\_de\\_los\\_prosumidores.\\_Venezuela\\_2010](https://www.academia.edu/7586207/Internet_2.0_El_territorio_digital_de_los_prosumidores._Venezuela_2010) [consultado el 22 Abril. 2016].

<sup>74</sup> *Idem*

contemporáneo sería la personalización de carcasas de los teléfonos celulares, los cuales a nivel técnico no presentan grandes variaciones, pero en cuanto al exterior han surgido empresas y software que hace posible modificar al gusto de cada quien el exterior del teléfono recordemos la campaña de lanzamiento de smartphone motorola x en la que la gran implementación era la personalización “esta campaña teaser (orientada a generar expectación) poco nos ayuda en este sentido aunque sí que es interesante la frase que indica ‘Diseñado por ti’. Esta frase, más allá de un simple eslogan publicitario materializa uno de los grandes rumores surgidos alrededor del *Moto X*: el foco en la personalización”<sup>75</sup> donde el punto estaba en poder modificar el exterior del teléfono, pues motorola es una compañía que decide no competir de lleno contra *Samsung* o *Iphone*, los cuales llevan ventaja en cuanto al apartado técnico.

### **Historia del fenómeno del prosumer en la era digital**

Es en esta época digital cuando dicho concepto se ha reformulado y tomado más relevancia que nunca, esto debido al desarrollo del internet y la web 2.0 sin olvidar las posibilidades que la tecnología digital ofrece. Por lo que la historia del prosumer en la era digital puede comenzar a contarse también desde el surgimiento del internet.

#### ***Internet hábitat del prosumer***

Internet comienza a desarrollarse con la primera conexión ARPANET<sup>76</sup>, dicha investigación permitió la conexión entre la UCLA y el instituto de Stanford en 1969, a esta se sumaron la Universidad de Santa Bárbara y la Universidad de Utah y en 1972 se inauguró ARPANET, en 1973 en Noruega se estableció la primera conexión ARPANET fuera de Estados Unidos. En un principio los protocolos de transmisión de datos que se usaron fueron los llamados NCP8 (network control program), sin embargo, estos protocolos básicos presentaban problemas con las conexiones múltiples, por lo que se le pidió a Vince Cerf que mejorara los protocolos. De la

---

<sup>75</sup> Moto X de Motorola es oficial, se filtra su campaña publicitaria | Hipertextual, JJ Velasco, consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://hipertextual.com/2013/07/moto-x-de-motorola-es-oficial>

<sup>76</sup> Red de ordenadores enfocados en la comunicación desarrollados por el departamento de defensa de los Estados Unidos

investigación de Cerf resultaron los protocolos TCP/IP<sup>77</sup>, los cuales sustituyeron a los NCP8 y se utilizan hasta el día de hoy. En 1986 la National Science Foundation (NSF) comenzó la primera red utilizando solamente protocolos TCP/IP, NSFNet. De la fusión de ARPANET y NSFNet surgió lo que hoy en día conocemos como internet<sup>78</sup>

### ***Soportes para el prosumer digital***

Otra directriz que se puede sumar a la historia del Prosumer es la del desarrollo de las tecnologías de almacenamiento y transmisión de datos. Que van del copiado digital en distintos soportes, disquetes<sup>79</sup>, CD's<sup>80</sup>, discos duros<sup>81</sup>, memorias portátiles, discos ZIP, Discos JAZZ<sup>82</sup>, a las que no necesitan soporte externo como son el caso de las tecnologías p2p<sup>83</sup>, ftp<sup>84</sup>, pasando por la tecnología bitorrent, las cuales son relaciones de información entre usuarios, donde se necesita tener un dispositivo que permita la transmisión de información y almacenamiento para posterior reproducción de la información, mediante la interconexión vía la red. Para finalmente situarnos en el caso del *streaming*, el cual permite a múltiples usuarios conectarse a servidores que mediante aplicaciones permiten la reproducción de información sin la necesidad de almacenamiento.

---

<sup>77</sup> TCP: Transmission Control Protocol. El protocolo de transporte de datos más popular en Internet.

TCP/IP: Transmission Control Protocol/Internet Protocol, definido por Vint Cerf y Bob Kahn en 1973, es el protocolo que ha hecho posible Internet y se ha convertido en el protocolo de red más utilizado en el mundo.

<sup>78</sup> Islas, O. (2010). 43 INTERNET 2.0: EL TERRITORIO DIGITAL DE LOS PROSUMIDORES] Venezuela. Disponible en: [https://www.academia.edu/7586207/Internet\\_2.0\\_El\\_territorio\\_digital\\_de\\_los\\_prosumidores.\\_Venezuela\\_2010](https://www.academia.edu/7586207/Internet_2.0_El_territorio_digital_de_los_prosumidores._Venezuela_2010) [consultado el 22 Abril. 2016].

<sup>79</sup> Disquete/diskette: disco de pequeño formato que se utiliza para almacenar y transferir datos entre ordenadores personales que no están conectados entre sí.

<sup>80</sup> Disco Compacto (CD): disco óptico de 12 cm de diámetro para almacenamiento binario. Su capacidad de "formateado" es de 700/800 Mb. y era usado en principio para almacenar audio. Cuando se utiliza para almacenamiento de datos genéricos es llamado CD-ROM.

<sup>81</sup> Disco duro: disco de metal cubierto con una superficie de grabación magnética. Haciendo una analogía con los discos musicales, los lados planos de la placa son la superficie de grabación, el brazo acústico es el brazo de acceso y la púa (aguja) es la cabeza lectora/grabadora. Los discos magnéticos pueden ser grabados, borrados y regrabados como una cinta de audio.

<sup>82</sup> Distintos soportes de almacenamiento que han variado en capacidad, resistencia y portabilidad

<sup>83</sup> P2P: peer to peer esto es, entre pares, o, mejor dicho, entre iguales. El sistema P2P se basa en un protocolo mediante el cual, dos ordenadores establecen comunicación y actúan ambos como clientes y servidores a la vez. Se trata de un método a través del cual, millones de usuarios pueden intercambiar sus archivos de música, vídeo, imágenes, etc.

<sup>84</sup> FTP: File Transfer Protocol. Protocolo de transferencia de archivos que permite transmitir ficheros sobre Internet entre una máquina local y otra remota.

## ***Como se manifiesta el prosumer***

Otra historia también importante es la que habla del surgimiento de la web 2.0, lo cual también nos servirá para aclarar que web<sup>85</sup> e internet<sup>86</sup> no son sinónimos. El internet hace referencia a la tecnología desarrollada para la comunicación en redes, mientras el termino web hace referencia a los contenidos que circulan en dicha red. Así en un primer momento la web se concibió como mera distribución de información, donde no se pensaba en la interacción del usuario más allá del poner a su alcance contenidos para su consumo, en cambio la idea de la web 2.0 hace referencia a la interacción entre los usuarios, los cuales pueden contribuir a la generación de contenido, por lo que pasan de usuarios a productores, con lo cual al ser consumidores y productores se les denomina *prosumers*, los *blogs*<sup>87</sup>, el *YouTube*<sup>88</sup>, *Facebook*<sup>89</sup>, *Twitter*<sup>90</sup>

---

<sup>85</sup> WWW o la WEB o World Wide Web: medio más popular de comunicación en Internet. Sistema de distribución y recuperación de información hipermedia (hipertexto+multimedia) almacenada en los diferentes nodos de Internet. Este protocolo fue desarrollado por Tim Berners-Lee en 1990 para ayudar a los desarrolladores del CERN a compartir información a través de los diversos ordenadores de la red y se ha extendido a nivel mundial. Consultado en Glosario de términos en <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm> el 22 de abril de 2016

<sup>86</sup> internet: en minúsculas, es un grupo de redes conectadas juntas. Internet: con mayúsculas, es la Red de Redes. Conexión global de redes a través del mundo. Consultado en Glosario de términos en <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm> el 22 de abril de 2016

<sup>87</sup> Blog: también denominado bitácora o weblog. Es un sitio web con anotaciones hechas en forma cronológica y escritas por una persona o un grupo de personas. Se trata de un diario o registro discontinuo de notas y opiniones sobre los temas más variados: personales (opiniones, impresiones, pensamientos, sucesos, etc.) o grupales (hay blogs referentes a todo tipo de materias: tecnológicos, literarios, políticos, sociales, informativos, etc.) y que abarcan desde aspectos muy generales hasta los sumamente especializados. Consultado en Glosario de términos en <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm> el 22 de abril de 2016

<sup>88</sup> YouTube es un portal del Internet que permite a sus usuarios subir y visualizar videos. Fue creado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim, quienes se conocieron trabajando en PayPal. Un año más tarde, YouTube fue adquirido por Google en 1.650 millones de dólares. consultado en definición.de en <http://definicion.de/facebook/> el 22 de abril de 2016

<sup>89</sup> Facebook es una red social creada por Mark Zuckerberg mientras estudiaba en la universidad de Harvard. Su objetivo era diseñar un espacio en el que los alumnos de dicha universidad pudieran intercambiar una comunicación fluida y compartir contenido de forma sencilla a través de Internet. Fue tan innovador su proyecto que con el tiempo se extendió hasta estar disponible para cualquier usuario de la red. consultado en definición.de en <http://definicion.de/facebook/> el 22 de abril de 2016

<sup>90</sup> Twitter, un término inglés que puede traducirse como “gorjear” o “trinar”, es el nombre de una red de microblogging que permite escribir y leer mensajes en Internet que no superen los 140 caracteres. Estas entradas son conocidas como tweets. consultado en definición.de en <http://definicion.de/facebook/> el 22 de abril de 2016

*Wikipedia*<sup>91</sup>, son ejemplos de la web 2.0 y del papel del Prosumer, donde los encargados de dichos sitios se limitan a crear las reglas y la estructura en la cual los usuarios serán los encargados de alimentar los contenidos de las llamadas redes sociales. Por lo que la existencia de dichos sitios sería imposible de pensar sin la interacción de los usuarios, que no sólo son consumidores sino también son productores.

La introducción de la Web 2.0 admite ser considerado como auténtico parteaguas histórico en el desarrollo de Internet. El concepto Web 2.0 fue propuesto en 2004 por Dale Dougherty, entonces vicepresidente de O'Reilly Media, en una lluvia de ideas que sostuvo con Craig Cline, de MediaLive -ambas empresas se dedican al desarrollo de tecnologías digitales-. Dougherty señaló que la Web estaba en una etapa de renacimiento, con reglas que habían cambiado y modelos de negocio que evolucionaban, refiriendo, además, el siguiente ejemplo: "DoubleClick era la Web 1.0; Google AdSense es la Web 2.0. Ofoto es Web 1.0; Flickr es Web 2.0.". La Web 2.0 impuso importantes cambios en los hábitos de consumo cultural de los cibernautas, posibilitando su tránsito a la condición de activos prosumidores<sup>92</sup>

Por lo cual la distinción entre la web 1.0 y la web 2.0 es importante pues el modelo mismo del internet se ha modificado para asegurar la participación de los usuarios en la generación de contenidos, lo cual a su vez garantiza el consumo de los servicios que se ponen al alcance de cualquiera que utilice el internet.

Como se puede analizar el prosumer es una figura intersticial, en el caso de la producción representa un cambio que busca introducir al consumidor en el proceso de producción. Desde el punto de vista del desarrollo de la tecnología es parte de un proceso de desarrollo que va de la búsqueda de mejores formas de comunicación, de manejo de la información, que obligó al rápido desarrollo de los equipos de computación, de los sistemas de comunicación de uno a uno, a lo que hoy en día es una comunicación con redes. En el proceso de simple transmisión de información se pasó al de edición y manejo de la misma.

---

<sup>91</sup> Wikipedia es una enciclopedia digital que se encuentra disponible a través de Internet. Se trata de una publicación de acceso libre y gratuito, con más de 15 millones de artículos redactados por voluntarios en más de 200 idiomas. consultado en definición.de en <http://definicion.de/facebook/> el 22 de abril de 2016

<sup>92</sup> Islas, O. (2010). 43 INTERNET 2.0: EL TERRITORIO DIGITAL DE LOS PROSUMIDORES] Venezuela. Disponible en: [https://www.academia.edu/7586207/Internet\\_2.0\\_El\\_territorio\\_digital\\_de\\_los\\_prosumidores.\\_Venezuela\\_2010](https://www.academia.edu/7586207/Internet_2.0_El_territorio_digital_de_los_prosumidores._Venezuela_2010) [consultado el 22 abril. 2016].

## Experiencia prosumer

Sin embargo, es interesante leerlo desde el tópico del desarrollo del proyecto de análisis de la experiencia que llevó a cabo Walter Benjamin. Recordemos que Benjamin ya había cuestionado la oportunidad que brindaban las nuevas formas de manejar la técnica al autor, y que también se había planteado la participación del público en la producción del cine, no sólo en la producción sino en su derecho a ser filmado. En *el Autor como productor* hace un llamado a revolucionar la producción, dice que aquellos que producen no deben repetir las formas establecidas sino deben contribuir al cambio transformando al aparato de producción, el acto revolucionario estaría en no dejar que las fuerzas de producción asumieran una posición cómoda, donde, en el caso del texto, el autor repitiera la fórmula que mantiene al público cautivo, sino al mismo tiempo modificara esas fórmulas y revolucionar el objeto cultural.

Brecht ha elaborado el concepto de refuncionalización. Él fue el primero en plantear a los intelectuales esta exigencia de gran alcance: no abastecer al aparato de producción sin transformarlo al mismo tiempo, en la medida de lo posible, en el sentido del socialismo<sup>93</sup>

Por lo que un ejercicio para entender mejor el término prosumer tendría que regresar a la discusión Benjaminiana que plantea en su *texto la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en el cual señala que la marca de la nueva tecnología es que anula el concepto de original, el cual es el encargado de dar vida a la idea de la impenetrabilidad de la obra, pues esta se asume como algo acabado y por tanto inalterable. El concepto de original había sido la marca de la cultura hasta antes de la reproductibilidad técnica, la obra del genio, *del una vez por todas*, era sustituido por la producción en masa de objetos idénticos y el de generar un nuevo espacio para el perfeccionamiento de la obra, la edición borraba el *del una vez por todas* y permitía entregar productos estandarizados y corregidos.

Por primera vez, con el cine, tenemos una forma cuyo carácter artístico se encuentra determinado completamente por su reproductibilidad. Sería ocioso confrontar detalladamente esta forma con el arte griego. Pero en un cierto punto resulta sugerente hacerlo. Con el cine se ha vuelto decisiva una cualidad de la obra de arte que para los griegos hubiera sido la última o la menos esencial en ella: su capacidad de ser mejorada. Una película terminada es todo menos una creación lograda de un solo golpe; está montada a partir de muchas imágenes y secuencias de imágenes, entre las cuales el editor tiene la posibilidad de elegir

---

<sup>93</sup> Benjamin, Walter, *El autor como productor*, Ítaca, México D.F., 2004, p. 38

—imágenes que, por lo demás, pudieron ser corregidas a voluntad desde la secuencia de tomas hasta su resultado definitivo—. <sup>94</sup>

Todo eso genera un sinfín de consecuencias en la vida y experiencia de los sujetos, a tal grado que se puede llegar a hablar de una industria cultural<sup>95</sup>, un objeto que se puede comprar en cualquier parte, lo que marca un hito con la forma anterior de la experiencia de la cultura, la cual era inaccesible a la mayoría pues su materialidad estaba limitada a un único objeto. Esto en la época anterior a la reproductibilidad técnica.

En el caso de la tecnología digital eso se ha modificado. Si bien la introducción de la tecnología informática comenzó este proceso, pues los archivos al ser creados pueden ser copiados y cada copia es idéntica a la anterior, lo cual al igual que la reproductibilidad técnica anula la idea de original, pero de una forma distinta, pues en la reproductibilidad técnica la industria supo cómo salvar esta idea mediante la idea de copia autorizada. Esta se basaba en ofrecer mejores impresiones de cajas y etiquetas, material adicional, y en el caso del objeto como tal, materiales de mejor calidad, como cintas resistentes y duraderas, todo esto garantizaba que una mala copia se viera mal ante una copia autorizada u original. Con el desarrollo de la industria digital se fue borrando progresivamente la diferencia entre original y copia<sup>96</sup>. Sólo recaía en la calidad de los soportes y del almacenamiento que un archivo industrial implicaba respecto a los de uso popular, pero con el desarrollo de soportes y el almacenamiento de gran cantidad de datos se ha posibilitado que la calidad esté al alcance del usuario, a tal grado que en el *streaming* esa necesidad de soportes se volvió obsoleta, lo cual por primera vez pone en riesgo, por lo menos en la industria cinematográfica y de la música, la categoría de piratería (esta sobrevive gracias al todavía limitado de los catálogos de los servicios *streaming*), pues esta actuaba sobre el objeto que se

---

<sup>94</sup> Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ítaca, México D.F., 2003, p. 61-62

<sup>95</sup> El término industria cultural es usado por Adorno y Horkheimer en su texto del mismo nombre, la industria cultural

<sup>96</sup> Un caso interesante es el del pop art. El cual tomaba imágenes de la cultura popular y las intervenía, modificaba su contexto, las aislaba, cambiaba sus colores o las combinaba, con lo cual se jugaba con objetos e imágenes cotidianas y repetitivas poniendo en cuestión la cultura y lo artístico. Un ejemplo paradigmático puede ser la lata de Campbell's de Warhol. Una imagen de centro comercial cotidiana llevada al museo. Poniendo en cuestión lo elitista del arte.

reproducía o se copiaba, un archivo copiado aún puede ser sancionado como piratería, pero no uno que solamente se reproduce y nunca se posee. A esto se le suma la capacidad de copia del usuario, que hace que cada archivo que se cree en el ordenador pueda a su vez ser transportado y llevado a otro ordenador, esto se potencializa cuando es posible abandonar los medios de almacenamiento limitantes, los primeros medios como disquetes o cintas magnéticas eran limitados, lentos y delicados. Con la llegada del internet y la posibilidad de transportar archivos vía la red esto se modifica aún más, desde el ftp que se trata de un intercambio de archivos entre equipos de manera directa hasta p2p que conecta usuarios a servidores permitiendo una distribución masiva y en principio alejada del mercado.

Esos archivos transformaban la materialidad tradicional, es decir a diferencia de la época anterior a la reproductibilidad técnica donde la obra era poseída por aquel que pagaba al artista su trabajo, o en la época de la reproductibilidad técnica, donde el objeto material era el film, o el casete, por lo que se trataba de un objeto físico que tenía que ser reproducido. En el caso de los archivos que se comparten en el p2p, todavía existe la necesidad de un medio de almacenamiento como marca de materialidad, además de necesitar una decodificación por algún sistema o programa diseñado para esos fines, aun así, el archivo se logra ubicar en el disco duro o en la memoria, donde todavía hay cierta materialidad, lo que también genera sentido de propiedad. La materialidad no sólo deja un resabio de pertenencia, de posesión del objeto, de cuidado del objeto, los discos se rayan, una memoria puede ser afectada por algún magneto, o algún archivo puede ser robado, al ser robado el objeto que lo almacena. En ese sentido la materialidad obliga a una relación de experiencia que atraviesa por el cuidado del objeto, el usuario todavía tiene la posibilidad de interacción directa con otro usuario para compartir el archivo que se posee vía la materialidad, prestar una memoria USB para copiar un archivo es un ejemplo. Es así como la marca de la materialidad del objeto aun condiciona la experiencia de las personas en la portabilidad y cuidado, todavía es posible copiar o dañar el objeto que almacena datos.

En la época de la cultura digital la materialidad deja de ser la marca predominante, se puede hablar de una época de los aparatos, de aquellos que son capaces de desplegar

la producción digital. De esta manera podemos asistir al fin de la producción de enciclopedias, ya sea en formatos tradicionales como el caso de la enciclopedia británica o en formatos digitales que todavía requerían de un medio de almacenamiento externo, como el caso de la enciclopedia Encarta. Con la implementación de la web 2.0 esto se ha transformado y sustituido por enciclopedias alimentadas por prosumers cuyo mejor ejemplo es la *Wikipedia*, la cual pretende realizar los ideales de la enciclopedia francesa, con un acceso universal y la generación constante de artículos que abarquen la totalidad del saber, además de procurar el contenido libre, esto es un mecanismo que permite la modificación de los contenidos los cuales a su vez pueden ser sometidos al escrutinio de otros usuarios

Wikipedia es de contenido libre, de manera que todo el texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0). La mayor parte del contenido también está disponible bajo la Licencia de Documentación Libre GNU (GFDL). Esto significa que el contenido de Wikipedia se puede distribuir y enlazar de acuerdo con lo establecido en estas licencias. Deberás aceptar que cualquiera podrá modificar en cualquier momento y sin previo aviso tus artículos y que ningún individuo controla los artículos de forma exclusiva. Cualquier texto con el que contribuyas podrá ser editado y redistribuido sin piedad por toda la comunidad. No incorpores materiales que violen los derechos de sus autores ni trabajos con un esquema de licenciamiento incompatible con el esquema de *Wikipedia*.<sup>97</sup>

En ese sentido la *Wikipedia* es un claro ejemplo del internet como espacio del Prosumer, donde la interacción entre personas se da sin convivencia convencional, sino sólo mediante la construcción de redes de información donde se construye un espacio de crítica, pues como se muestra cada artículo es sancionado y corregido, un interesante ejemplo de esto es el artículo sobre *los niños héroes*. Dicho artículo en principio había sido construido de manera sencilla y destacando las proezas heroicas de los llamados niños héroes<sup>98</sup>

---

<sup>97</sup> Consultado en Wikipedia: los cinco pilares en [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares) el 22 de abril de 2016

<sup>98</sup> La decisión fue dividir el grupo y el cabo del San Blas Juan Escutia con el teniente y los cadetes Vicente Suárez y Fernando Montes de Oca saldrían por el lado del jardín botánico protegiendo a los cadetes más jóvenes, entre ellos Francisco Márquez y Miguel Miramón. Cuenta Noris que Montes de Oca a la sazón uno de sus mejores amigos, le contó que había soñado que ese día moría a lo cual Noris repuso que tuviera fe y saldrían bien del incidente. La decisión de salir por el jardín botánico fue errada ya que provocó que los cadetes estuvieran a tiro de pichón de los soldados estadounidense, no obstante, las muertes de Juan Escutia, Vicente Suárez y Fernando Montes de Oca, (este último muerto al saltar de la ventana una vez protegido la salida de los demás), los cadetes lograron huir siendo protegidos en la retaguardia por un aguerrido Francisco Márquez que a sus 14 años logró

En dicho artículo se daba cuenta de la construcción del mito nacional de la heroica gesta de los niños héroes. Sin embargo, una vez revisado por los mismos usuarios entre los cuales se sumaron especialistas, el artículo quedó totalmente transformado, pues se recurrió a más fuentes y la constante suma de revisiones y críticas permitieron un artículo con mayor objetividad<sup>99</sup>. Cabe destacar que dicho artículo se mantiene aún intacto en la versión en inglés de *Wikipedia*<sup>100</sup>, pues no ha sido sancionado y corregido, se necesita corregir específicamente dicho artículo para darle una mejor forma. Ejemplos como este hay muchos y en cada artículo de *Wikipedia* se pueden revisar las versiones anteriores con lo que es posible notar como se van sumando referencias y usuarios interesados, entre los cuales los académicos han visto un espacio donde sumar su conocimiento.

Así como *Wikipedia* es un ejemplo del trabajo del Prosumer, no se puede decir que sea la única forma, pues cada participación de los prosumers es determinada por las reglas del servicio o sitio al cual se decida sumarse y participar como productor. Por lo cual no será lo mismo contribuir como un creador de blogs, como un usuario de Instagram, donde la interacción es mediante fotos, o en *Twitter* donde la interacción será mediante textos limitados 140 caracteres, o *YouTube* donde la interacción se da mediante videos, donde se puede contribuir simplemente difundiendo información o generando contenidos, a lo que se le llama ser *YouTuber*, un usuario que crean video blogs, y que en algunos casos han sabido crear espacios interesantes.

Precisamente el caso de *YouTube* nos permite analizar al prosumer. Primero desde el desarrollo que hace posible la existencia del *YouTube*, la tecnología del *streaming*. Esta tecnología condensa el desarrollo de múltiples tecnologías (internet de alta

---

mantener a raya al enemigo. Consultado en Niños Héroes en [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ni%C3%B1os\\_H%C3%A9roes&oldid=5092956](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ni%C3%B1os_H%C3%A9roes&oldid=5092956) el 22 de abril de 2016

<sup>99</sup> Consultado en Niños Héroes en [https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os\\_H%C3%A9roes](https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os_H%C3%A9roes) el 22 de abril de 2016

<sup>100</sup> Consultado en Niños Héroes en [https://en.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os\\_H%C3%A9roes](https://en.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1os_H%C3%A9roes) el 22 de abril de 2016

velocidad, *flash*<sup>101</sup>, *plug-ins*<sup>102</sup>, *codecs*<sup>103</sup>, aumento de la capacidad de la memoria RAM<sup>104</sup>, etc.) y cambia la densidad de la materialidad del objeto, pues se sustituyen los medios de almacenamiento por servicios los cuales pueden desplegarse en distintos aparatos que permitan el acceso al soporte, por lo que gran cantidad de los aparatos de esta cultura tienen la necesidad de contar con acceso a una conexión a internet. Con esto se renuncia a la materialidad del objeto cultural y se da un privilegio al servicio y el consumidor se transforma en usuario, se deja de poseer objeto y el consumo se da al pagar servicios donde cada vez hay menos marcas de materialidad. Lo cual por tanto también transforma la participación del consumidor en el proceso de distribución de los objetos culturales, lo vuelve más participante que nunca, lo transforma en el Prosumer de la era digital, pasa de aquel que mediante sus gustos diversificaba los objetos del mercado, de aquel que sólo se limitaba a transportar y distribuir los objetos culturales, a aquel que puede producir y decidir que se consume. Lo anterior se realiza mediante complejos algoritmos que construyen catálogos a partir de los gustos de los usuarios, cada vez que un usuario ve una película o escucha una canción, si además la califica según rangos proporcionados por los servicios utilizados, dichos algoritmos tienen la capacidad de ofrecer nuevas opciones acordes a los gustos de los usuarios, por lo que dichos servicios se van renovando constantemente así como las sugerencias de lo que se puede consumir, por lo que el crecimiento de dichos servicios está determinado por los gustos de los usuarios, lo cual asegura el consumo<sup>105</sup>.

En el caso de los servicios que brindan acceso a la tecnología del *streaming* el dinero invertido en el producto hace que el usuario pueda acceder a un servicio de

---

<sup>101</sup> **Flash:** tecnología creada por Macromedia, que permite el diseño y la creación de animaciones utilizando menos ancho de banda que otros formatos, como AVI o MPEG

<sup>102</sup> **Plug-in:** pequeño programa que añade alguna funcionalidad.

<sup>103</sup> CODEC (Pronunciado: códec) es un programa que comprime y descomprime (compress-decompress) un tipo de archivo, comúnmente archivos de audio y video. Un audio sin comprimir puede ocupar mucho espacio en disco (y ni hablar un video). Consultado en // códec : definición de hoy en <http://www.digitalika.com/2010/07/codec-definicion-de-hoy/> el 22 de abril de 2016

<sup>104</sup> RAM es el acrónimo del concepto inglés de Random Access Memory (Memoria de Acceso Aleatorio). Se trata de la memoria que, en un equipo informático, es utilizada por un procesador para recibir instrucciones y guardar los resultados. Consultado en definición de en <http://definicion.de/ram/#ixzz46bvDJiTs> 22 de abril de 2016

<sup>105</sup> Algoritmos que ya funcionan en casos similares a los de Netflix

reproducción de video o audio en tiempo real, se accede a las películas o a la música, pero nunca se posee, se desvanece la huella material pues todo es mostrado mediante la virtualización que permiten los *códec* y la memoria *RAM*. Además, el servicio va generando el muestreo (las películas o canciones) de reproducción a partir de protocolos que se nutren de lo que el usuario consume y califica, a tal grado que tiene la capacidad de sugerir opciones que están adecuadas a los gustos del usuario. Por lo que el consumidor va refinando los productos que se le sugerirán según su gusto.

Al borrarse la materialidad del objeto cultural, se va más allá de lo que Benjamin sugería en su ensayo sobre la obra de arte, esta apuntaba a que ya no había diferencia entre original y copia. Dado que la marca de la reproductibilidad técnica es que todos los productos son idénticos, todos eran copias idénticas. Sin embargo, el mercado se las ingenió para mantener esta categoría activa, genero la idea de las copias autorizadas por sobre las copias no autorizadas. Por tal razón la introducción de la figura del prosumer, obliga a analizar cuidadosamente lo que este fenómeno conlleva.

Lo anterior vale para el análisis de los medios que hacen posible el *YouTube*, la otra parte es en cuanto a la experiencia del prosumer del *YouTube*. El ejemplo más sencillo puede partir de los videos que se encuentran en *YouTube*, en los cuales encontramos desde canciones a las que se les montan letras, escenas de películas en donde se modifican los diálogos para ejercer una crítica política o social, videos de parodia, la posibilidad de este nuevo proceder descansa en que los medios para realizarlo, aunque todavía no se les puede llamar democráticos (pues eso implicaría que en cada casa existiera un soporte para desplegar pantallas de *YouTube*, además de conexión a internet) pueden ser adquiridos de una manera más amplia, se puede iniciar con un buen equipo de cómputo y el software adecuado, se puede aprender mediante los *FAQs*<sup>106</sup> o los tutoriales que se encuentran en la misma red, con eso se puede comenzar a intervenir los objetos y producir algo que de nuevo es liberado en la red,

---

<sup>106</sup> FAQ: Siglas de Frequently Asked Questions, preguntas frecuentemente formuladas. Las FAQs son documentos en línea que listan y responden a las preguntas más frecuentes de un tema en concreto. Suelen estar a disposición de los nuevos visitantes de un sitio, lista de distribución, etc. de manera que las lean y eviten así de hacer preguntas que ya han sido contestadas. Consultado en glosario de términos en <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm> el 22 de abril de 2016

para a su vez ser susceptible de intervención. No es claro si el fin de este tipo de productos sea el consumo, ni si su fuerza politizadora sea tan esperanzadora como la que Benjamin atribuía al cine. Lo que es claro es como modifica la experiencia creadora y las posibilidades de comunicación. No sólo en términos de narrativa oral o escrita, sino también como comunicación creadora. En ese sentido lo prosumido se vale de medios digitales y permite no sólo consumir, sino modificar lo consumido, lo obtenido, y convertirlo en un objeto nuevo, una mezcla de lo que era, un remix, un match up, un montaje. En un sinfín de nuevas formas de experiencias.

Si analizamos el anterior punto desde una perspectiva benjaminiana retomando su postura del capítulo final de *la obra de arte en la época de su reproductividad técnica* “el fascismo intenta organizar las masas proletarias que se han generado recientemente, pero sin tocar las relaciones de propiedad hacia cuya eliminación ellas tienden. Tiene puesta su meta en lograr que las masas alcancen su expresión (pero de ningún modo, por supuesto, su derecho)”<sup>107</sup> este derecho es la transformación de las relaciones de propiedad. Tal parece que las nuevas formas de producción digital ponen en entre dicho las forma de industrialización dominantes, pues la reproducción digital es más económica, sencilla y de una mayor transportabilidad, el cambio de soporte, por ejemplo, el trillado ejemplo del libro muestra esto con claridad, no es lo mismo cargar una mochila con unos cuantos libros a una inmensa cantidad de libros en formato digital, donde una sola copia digital puede dar lugar a una incontable cantidad de productos idénticos en un tiempo mínimo. De igual manera la capacidad de intervención se ha multiplicado, en el mismo caso del libro digital permite subrayados, notas, referencias cruzadas y manipulación de una manera distinta, encriptación vía OCR (convertir el texto de un libro a texto digital para poder manipularlo), edición, indexación, marcado (ambos procesos permiten tejer redes vía links entre los textos, los llamados hipervínculos), que permiten interacciones nuevas. En el caso de la música, puede ser editada y montada, de tal manera que a partir de un archivo de audio se puede crear mediante la adición de imágenes y algún discurso razonado o no, crear un video, que además se sube gratuitamente en la red para ser

---

<sup>107</sup> Benjamin, Walter, *la obra de...*, p. 96

distribuido sin una intención clara de lucro, que por la misma razón no obliga al cuidado que se tenía en un producto adquirido monetariamente, por lo cual el ritmo de consumo y de conservación es aleatorio, se puede elegir descargar el video y almacenarlo en algún soporte para interactuar modificándolo de alguna otra manera, o simplemente para reproducirlo, o añadir a una lista de reproducción sin necesidad de descargar, o compartirlo en alguna red social por considerar que es bueno, o simplemente reproducirlo y no volver a verlo.

Sin embargo, el caso de la experiencia del prosumer, es la de aquel que interviene el producto y monta algo más en aquello que ha consumido para producir algo distinto. En términos de producción esta redefinición, obliga a distintas consideraciones, por ejemplo, a repensar desde el sistema legal que controla la industria de la cultura y que aun procura la propiedad, hasta una redefinición de las formas de manifestar y entender lo cultural, pues no es claro aun lo que la experiencia del prosumer genera en la cultura, el hecho de que se haya democratizado a tal grado la manufactura de la cultura, si bien no se ha logrado un acceso total, si se logra el acceso generalizado a los usuarios que cuenten con acceso a la red, y que se atrevan a hacer uso de su propia razón al acercarse a los tutoriales, ya sean en texto o en videos de *YouTube*, lo cual hace a un lado la necesidad de maestros o especialistas y permite a los usuarios digitales salir del estado de pupilos y convertirse en productores y distribuidores, ya sea de conocimientos, de música, videos, etc.

Un ejemplo de repensar el termino cultura puede ser el del llamado proyecto *Prometeus - La Revolución de los Medios*<sup>108</sup>, proyecto que parte de poner en cuestión el uso de nuevas tecnologías ponen en cuestión las relaciones de producción del capitalismo, con la creación de la distribución de material digital mediante la tecnología p2p<sup>109</sup> (*peer to peer*) y que primer ejemplo encontramos en el uso de *napster*<sup>110</sup>, que

---

<sup>108</sup> Prometeus - La Revolución de los Medios, <http://www.youtube.com/watch?v=aD4XtZqJu-U>

<sup>109</sup> Tecnología que permite intercambiar archivos, consiste en que un usuario ponga disposición ciertos archivos y otro pueda acceder mediante algún programa que permita copiar digitalmente el archivo, es distinto al ftp, que solo permite compartir directamente los archivos entre dos personas, pues el p2p permite que los archivos se puedan copiar en partes según la cantidad de usuarios que posean un mismo archivo, permitiendo la copia de archivos más grandes y a mayor velocidad

<sup>110</sup> Programa p2p que permitía el intercambio de archivos de audios entre personas sin pagar

evidenció la capacidad de distribución e intercambio de la era digital y la modificación del control y distribución de los contenidos, a tal grado que gran cantidad de compañías como Google<sup>111</sup> ven el potencial de desarrollo en la capacidad del consumidor como contribuyente al desarrollo de los productos, por lo que cada vez pone productos de manera libre para el uso y modificación de contenidos por parte del consumidor, contribuyendo al fomento de la figura del prosumer, pues el consumidor suma sus gustos y experiencias a la generación de productos nuevos. Este desarrollo es planteado a tal grado que el intercambio de información e interacción del consumidor es proyectado hasta lograr una total combinación del consumidor como autor, pues para el proyecto *Prometeus* “la experiencia es la nueva realidad”<sup>112</sup>, se apunta a la creación de productos basado en el análisis de la experiencia de los usuarios, así como *Netflix* o *Spotify* lo hacen mediante algoritmos que miden los gustos y frecuencia de reproducción. *Prometeus* busca generar formas de evaluar la mayor cantidad de experiencias y ofrecerlas como productos.

En cuanto a la forma de control de la industria es evidente la tensión que se da entre la idea de propiedad y la libre producción e intervención de los productos digitales, la cual es tratada en el documental *RIP! a remix manifestó*<sup>113</sup>, en dicho material se analiza la forma en que se ha manejado la industria y como se ha construido un imperio económico mediante medidas en las que se beneficia a unos cuantos, este lado es representado por la figura del copy right, los derechos de autor, los cuales se inician en la época de la reproductibilidad, con la introducción de la imprenta, se crea para proteger los beneficios del autor y de la editorial, pero que con el auge de la industria cultural beneficia a grandes corporativos que han alargado el tiempo de propiedad intelectual que inicialmente era de 14 años hasta 50 años en la mayoría de los países según el convenio de Berna<sup>114</sup> y en algunos países es de hasta 70 años. Todo este proceder se implementa para impedir que se intervengan obras y se creen nuevas

---

<sup>111</sup> Inicialmente un motor de búsqueda de internet, que se ha modificado creando una inmensa cantidad de aplicaciones que permiten intervenciones digitales, y que se ha sabido diversificar

<sup>112</sup> Frase con la que se termina el video donde se presenta Prometeus

<sup>113</sup> Rip! a remix manifesto, [https://www.youtube.com/watch?v=Q-I5m3SI\\_Gk](https://www.youtube.com/watch?v=Q-I5m3SI_Gk)

<sup>114</sup> Consultado en Convención de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas en <http://web.archive.org/web/20150320151759/http://bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/derechosdeautor/conveniodeberna.asp> el 22 de abril de 2016

obras, el problema sería que alguien distinto a los corporativos, que son los que han producido las obras lucren con creaciones construidas a partir de sus obras protegidas. Es ante esta situación que se propone el manifiesto del remix, el cual consiste en cuatro puntos

1. La cultura se construye a partir del pasado
2. El pasado siempre intenta controlar al futuro
3. Nuestro futuro está perdiendo libertad
4. Para construir sociedades libres, debemos limitar el control del pasado<sup>115</sup>

La propuesta ideal para el prosumer es la creación del copy left, que es el crear obras en las cuales desde el principio se ponga de manifiesto el derecho a la utilización y modificación de la obra en cuestión, con la condición de que en futuras obras creadas a partir de una con esta característica se conserve el uso del copy left, de esta forma eliminar la idea de propiedad a futuro

Así es como la figura del prosumer pone en evidencia las modificaciones en la experiencia y en las relaciones de producción, y al hacer eso obligan a repensar los alcances de la cultura bajo esta forma, a repensar no sólo el quehacer de la obra, sino también a la manera de Benjamin, las implicaciones y alcances de dicha figura, los efectos que produce. Los ejemplos del proyecto prometeus y de las consideraciones legales son sólo el principio de una figura que urge pensar y notar como alteración de las relaciones de producción, y preguntar si son algún síntoma de revolución en términos de Marx, pues este tipo de proceder pone en tensión las relaciones entre superestructura (ideología, arte y cultura) e infraestructura (condiciones materiales de producción), además de alterar en gran escala la distribución, pues la velocidad con la que los objetos digitales se mueven es tal que han borrado la necesidad de la materialidad y han transformado la distribución en un despliegue de datos en tiempo real, tal velocidad altera las relaciones sociales en general pues aquel con necesidad

---

<sup>115</sup> Manifiesto que se da en el documental

de consumir cultura ya no tiene que ir más allá del aparato digital que tenga a la mano y desde el cual pueda a su vez modificar o producir un nuevo objeto. Un video que se suba a la red después de ser grabado y editado puede tener implicaciones de todo. De las cuales un ejemplo claro son la visibilización de demandas políticas y abusos. Quizá la gran diferencia entre la sugerencia de revolucionar los medios y aparatos de producción que Benjamin lanzaba y la forma en que se ha logrado mediante la figura del prosumer es que este último ha privilegiado los aspectos lúdicos y no los políticos, sin olvidar el papel de la industria que ha construido modelos de negocio que se adaptan al flujo de la cultura digital, servicios como *Netflix* se han olvidado de la piratería y han sabido tener cifras positivas.

Quizá el caso más significativo de la adaptación de la industria a la cultura digital es el del *Kickstarter*. Que se definen como un micromecenazgo, pero que literalmente se podría traducir como patada de inicio, es un sitio donde se suscriben proyectos que carecen de apoyo financiero, en dicho sitio los usuarios aportan apoyo económico con lo que se logra una financiación en masa, y se logran lanzar los proyectos que los usuarios deciden apoyar, por lo que asumen el rol de productores en el sentido tradicional, productores de lo que se ha de consumir después. Es decir, si se quiere sacar la continuación de una película, de un videojuego u otro proyecto y no se cuenta con capital suficiente, se recurre a este sitio donde los usuarios eligen que producto se va generar mediante su cooperación para después poder consumirlo

Kickstarter es una plataforma que provee a artistas, músicos, cineastas, diseñadores y otros creadores con los recursos y el apoyo necesarios para llevar sus ideas a la realidad. Hasta la fecha, decenas de miles de proyectos creativos de todos los tamaños han podido ser realizados gracias al apoyo de la comunidad de Kickstarter.<sup>116</sup>

Con el anterior ejemplo se puede mostrar como la figura del prosumer es diversa, pues se acomoda a las distintas formas de producir y consumir que la red brinda, puede hacerse desde un rol tradicional simplemente apoyando económicamente, o puede ser una alternativa política dándole publicidad a lo que se quiere visibilizar, puede ser en términos artísticos interviniendo canciones o películas y editándolas para crear nuevos objetos a su vez. Se puede ser prosumer en términos de producción de conocimiento

---

<sup>116</sup> Consultado en Kickstarter en <https://www.kickstarter.com/> el 23 de abril de 2016

e información. Por lo que cada una de estas formas tiene la capacidad de generar distintas formas de interacción y por lo tanto diversifica las posibles experiencias. Lo que se puede afirmar a modo de cierre del prosumer es que es una figura que aún no se acaba de definir, pero que cada una de sus manifestaciones muestra nuevas formas de experiencia y de relaciones de producción, por lo que su estudio resulta de suma importancia si se quiere entender dar cuenta de la experiencia y su relación con las tecnologías digitales.

## Reproducción digital. Cut-up

Como se ha señalado en el capítulo sobre la reproducción técnica, un límite del alcance de dicha reproductibilidad radicaba en el acceso a los aparatos que permitían realizar la reproducción técnica. En ese sentido se puede decir que antes de una revolución digital existió una revolución electrónica, y dicha revolución pone ante nosotros la época del acceso de consumidores a los aparatos que permitían producir experiencias más allá de las proporcionadas por la gran industria. Y es precisamente en esos términos que es pertinente analizar la propuesta y experimentos realizados por William S. Burroughs.

Burroughs veía el potencial revolucionario de lo que él llama cut-up, este procedimiento era una suerte de montaje que tomaba en cuenta las nuevas tecnologías de su época, en especial las de las grabadoras de audio portátiles, aunque también consideraba el periódico y las noticias televisadas. Lo importante del análisis del trabajo de Burroughs es que se note la reflexión sobre la masividad de los aparatos electrónicos y su alcance, y no tanto en el ánimo subversivo de sus propuestas

La noción de montaje de William S. Burroughs es desarrollada a partir de los experimentos de su quehacer literario. Sin embargo, su idea de montaje se va desarrollando hasta pensarla más allá de la literatura. Al grado de concebir varias formas de aplicación de lo que él llama Cut-up. El escritor norteamericano asume el montaje como un saber técnico “de algún modo yo ‘ingenierizo’ articulo la estructura como para que el lector pueda participar y penetraren esos ‘espacios en blanco’”<sup>117</sup> se puede decir que Burroughs piensa el quehacer de la literatura más de una manera técnica que obra del genio

---

<sup>117</sup> Burroughs, William, la revolución electrónica, caja negra, Argentina, Buenos aires, pág., 85

Aquí estaría justamente una clave para explicar en qué consisten las técnicas de experimentación que yo empleo, sobre todo el cut-up. habría que retrotraerse un poco a la pintura para ver que la obsesión por representar con estricto realismo fue canalizada por la fotografía, y la pintura pudo entonces experimentar. Así surgieron las técnicas de montaje. En literatura en cambio esta obsesión continua todavía. Yo trate de introducir a través de cut-up el montaje en literatura. Creo que está mucho más cerca de reflejar los hechos concretos de la percepción humana que la mera linealidad. Por ejemplo, si usted sale a la calle ¿Qué ve? Ve autos, trozos de gente, ve sus propios pensamientos, todo mezclado y sin linealidad alguna. Este modo de escritura de montaje deja intacta la narración. Justamente creo que es todavía más fiel a ella.<sup>118</sup>

El concebir la cultura como un saber técnico que se ha de ingenierizar es una postura acorde a lo que Benjamin planteaba, es decir confirmación de que la cultura y el arte se habían modificado y se encontraban en una época de reproductibilidad técnica, una época en la que el arte recaía en el saber técnico con mayor incidencia que en la mano de obra de un don genial. Por lo que el montaje se ha de ir afianzando como la forma que define a la cultura que va de la llamada época de la reproductibilidad técnica a lo que hoy en día conocemos como cultura digital.

Otro punto importante que se ha de rescatar de lo dicho por Burroughs es la importancia que da al montaje, pues postula que la forma de experiencia de la época es la del montaje, es decir como la experiencia pasa de manera más limpia de lo experimentado hacia una construcción de montaje, la cual sería más fiel que una estructura narrativa lineal.

La experiencia misma es un cut-up, y esto se ve claramente en la experiencia de escribir. No se puede escribir sin ser interrumpido por todo lo que viene a la cabeza y por todo lo que se ve. Su experiencia como persona adulta no es lineal, esta interrumpida por todo tipo de arbitrarias yuxtaposiciones. Pero esos "restos" no se sabe cómo meterlos cuando se escribe. El montaje, en cambio, los integra<sup>119</sup>

Es decir, en lugar de explicar mediante principio, desarrollo y final, optar por una narrativa que se construya a la manera del montaje. La pregunta que surge de esta reflexión es la de si el montaje es la forma que la cultura toma a partir de la reproductibilidad técnica o si sólo es la que se puede rastrear en el cine, no olvidemos que Benjamin distingue el cine de la fotografía, donde la fotografía no participa al grado que lo hace el cine del montaje.

---

<sup>118</sup> Burroughs, William, *la revolución electrónica*, caja negra, Argentina, Buenos aires, pp 85,86

<sup>119</sup> Burroughs, William, *La revolución electrónica*, caja negra, Argentina, Buenos aires

Uno es el tipo de reproducción que la fotografía dedica a una obra pictórica y otro diferente el que dedica a un hecho ficticio en un estudio cinematográfico. En el primer caso, lo reproducido es una obra de arte; no así su producción. Porque el desempeño del camarógrafo con su lente no crea una obra de arte, como no lo hace tampoco un director de orquesta frente a una orquesta sinfónica; lo que crea, en el mejor de los casos, es un desempeño artístico. Otra cosa sucede con una toma en el estudio cinematográfico. Aquí lo reproducido ya no es una obra de arte, y la reproducción tampoco, igual que en el primer caso. La obra de arte surge aquí sólo a partir del montaje.<sup>120</sup>

Sin embargo, cabe la pregunta ¿en la era de la reproducción digital qué manifestación escapa al montaje?

Si bien parte importante de la postura de Burroughs es sobre la práctica del montaje más allá del quehacer literario, propone una serie de prácticas de montaje ajenas a la escritura, Burroughs se avoca a sus experimentos con aparatos electrónicos de grabación de audio, en ellos practica una serie intervenciones que denomina cut-up, con lo que modifica una simple grabación hasta convertirla en un material de alteración del orden social, por lo que denomina a su trabajo revolución electrónica.

Dicha revolución es concebida por Burroughs como algo que sería posible si las condiciones de producción de la cultura se modificaran, si la masividad de los medios tecnológicos se extendiera al uso general de la población, ya que concibe la cultura como una forma de control: “Efectivamente, es como un sistema de control. Depende de quién monopolice los medios. Si todas las personas pudieran grabar lo que dicen otras, es decir, si como en *Watergate* cada uno pudiera hacer el juego de grabado y playback, Dios habría muerto y todos seríamos dioses”<sup>121</sup>. Burroughs nota que una verdadera revolución no atraviesa sólo por el hecho de que aparezcan ante las cámaras las masas, sino que la verdadera transformación se daría en el momento que aumente la capacidad de realización técnica de las personas, es decir en el momento en que cada persona asuma su papel de productor, en el momento que cada persona asuma su capacidad de montaje, de editar y poner en práctica una particular visión de la realidad. Sin embargo, para esto se necesitan dos cosas, primero la obtención de aparatos que permitan la intervención técnica y segundo la capacidad de experimentación de los usuarios. Esos dos aspectos parecen esenciales al momento

---

<sup>120</sup> Benjamin, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ítaca, México D.F. pág. 66

<sup>121</sup> Burroughs, William, *la revolución electrónica, caja negra*, Argentina, Buenos aires, pág. 88

de entender el montaje como forma de experiencia contemporánea, pues el aparato posibilita ciertos efectos para los que se ha realizado, en el caso de Burroughs una grabadora, la cual en su diseño permite grabar y reproducir, ese es el fin práctico para el cual es realizado. Sin embargo lo que Burroughs muestra es como con la debida experimentación estas dos funciones pueden ser potencializadas, es decir como el grabar y reproducir llegan a resultar revolucionario si se experimenta con los límites del grabar y reproducir, pues el aparato no va más allá de grabar y reproducir, por lo que el montaje se tiene que introducir en esos dos aspectos.

Y es precisamente este aspecto el que explota William S. Burroughs, su revolución electrónica se basa en una serie de ejemplo de cómo la reproducción y la grabación pueden lograr efectos si sabe cómo grabar o como y donde reproducir: *“para esparcir rumores ponga diez operarios cuidadosamente preparadas durante una hora pico y vean cuán rápido se corre la voz. La gente no sabe dónde lo escuchó, pero lo escuchó”*<sup>122</sup> *“como un arma de primera línea para producir e intensificar disturbios. No hay nada más místico en esta operación. Efectos sonoros de disturbios pueden producir un disturbio real en una situación de disturbio. Silbatos de policía grabados atraerán a los policías. Disparos grabados, y sacaran sus armas ‘¡DIOS, NOS ESTAN MATANDO!’”*<sup>123</sup> a esto se le puede sumar otros procedimientos, tales como *para desacreditar a los oponentes, como un arma de largo alcance para mezclar y alunar las líneas asociativas establecidas por los medios masivos.* Como antes se dijo la manera de hacer efectivo esta intervención atraviesa por encontrar la situación en la cual poner en escena el montaje previamente realizado, son este tipo de procedimientos, los de montaje, los que Burroughs denomino cu-tup y lo cual es lo único que existe para combatir a la versión oficial de las noticias, a lo que el autor denomino el establishment, Burroughs confía en que el cut up tiene el potencial de irrumpir de manera clandestina y mostrar todo lo que la versión oficial oculta, es decir Burroughs confía en el poder revolucionario de las masas siempre y cuando estén armados con aparatos y cuenten con el conocimiento adecuado para realizar montajes

---

<sup>122</sup> *Ibidem*, pág. 41

<sup>123</sup> *Ídem*

La prensa clandestina es la única manera de contrarrestar un poder creciente y las técnicas más sofisticadas usadas por los medios masivos del establishment para falsificar, falsear, tergiversar, desacreditar por suponer a priori ridículos o simplemente ignorar y negar la existencia de información, libros y descubrimientos que ellos consideran perjudiciales para el interés del establishment.<sup>124</sup>

En ese sentido Burroughs asume a cabalidad lo propuesto por Benjamin, de refuncionalizar el aparato de producción, de que el autor se convierta en productor, y que al mismo tiempo asuma el compromiso de modificar el aparato de producción. Sin embargo, la gran modificación en Burroughs es que se da cuenta que este modificar lo que llama el establishment sólo es posible si la mayoría de los consumidores se tornan productores, es decir ya no sólo los autores sino también los consumidores. Para esto es necesario la existencia de aparatos de uso personal y lo que Burroughs aporta, tutoriales, instrucciones de cómo realizar estos procedimientos técnicos. Instrucciones que vayan desde lo simple hasta lo complejo. Una forma simple

[...] esto yo lo había hecho en 1968. Y es una extensión del método del cut-up. el cut-up más simple consiste en cortar una página por la mitad a lo largo y luego a lo ancho en cuatro partes. La parte 1 se ubica luego junto a la 4 y la parte 3 junto a la parte 2 en una nueva secuencia. Llevándolo más lejos, podemos romper la página en unidades cada vez más pequeñas en secuencias alteradas<sup>125</sup>

o más complejo

[...] por ejemplo, preparen cut-ups de las declaraciones reaccionarias más espantosas que puedan encontrar y acompáñenlas con las fotos más espantosas. Denle ahora un tratamiento de ruido babeante, animal, y reproduzcanlo con grabaciones sobre aquel balbuceo. Introduzcan una página caótica en cada capítulo transcrito de un cut-up grabado de noticias, radio y TV. Propaguen las grabaciones de lo balbuceado antes que el periódico llegue al puesto de periódicos. Es una sensación extraña ver un encabezado ha estado dando vuelta y vueltas en tu cabeza<sup>126</sup>

Por lo que la gran diferencia entre lo propuesto por Benjamin y lo elaborado por Burroughs radica en el anterior planteamiento, mientras Benjamin reclamaba el derecho del espectador a ser filmado, Burroughs en cambio exhorta a la intervención vía los aparatos para modificar el impacto del establishment, la finalidad no es

---

<sup>124</sup> Burroughs, William, la revolución electrónica, caja negra, Argentina, Buenos aires. Pág. 44

<sup>125</sup> *Ibidem*

<sup>126</sup> *Ibidem*

diametralmente distinta, sin embargo, la época de ambos autores es distinta por lo que las condiciones de experiencia de la cultura también son distintas. En el caso de Benjamin la situación es la de un arte emergente que sólo puede ser producido por grandes inversionistas, por lo que la esperanza de la participación de la masa se centra en la posibilidad de ser filmada, en donde la complejidad técnica se da en el saber operar el sistema de aparatos que hacen posible proyectar un montaje. Mientras que la situación de Burroughs es distinta, el autor norteamericano se enfrenta a la existencia de una industria de los aparatos, a una masividad de los medios de comunicación, a un conocimiento técnico que se puede difundir, por lo que el rol de productor de contenidos se puede ampliar, y la promesa de refuncionalización se muestra más accesible que nunca: “cualquier mensaje, música, conversación que uno quisiera hacer circular, traerla pregrabada en cinta, así todo el mundo puede llevarse un trozo de la cinta a su casa”<sup>127</sup>.

El potencial revolucionario esperado en la propuesta de William S. Burroughs es importante, sobre todo por el caso en el que se basan sus reflexiones, el cual es conocido como Watergate y culminó con la salida del presidente Richard Nixon de la casa blanca, todo esto desencadenado por filtrar grabaciones de conversaciones que difícilmente se tendrían en público, pero precisamente es ante esta situación que Burroughs reflexiona sobre el potencial de uso de aparatos, resaltando la capacidad de uso individual, así como la capacidad de intervención y montaje que su época permitía elaborar.

---

<sup>127</sup> Burroughs, William, la revolución electrónica, caja negra, Argentina, Buenos Aires, Pág. 51

## Capítulo 3: Análisis del montaje en la reproducción digital

Para realizar el análisis de lo que mediante la reproducción digital se puede montar, analizaremos dos ejemplos en los cuales se han puesto en marcha el uso de distintas herramientas y procedimientos para producir experiencias que se busca sean radicalmente opuestas, de tal manera que se haga evidente la importancia de analizar la experiencia de nuestra época en base a las herramientas aquí propuestas, y que al mismo tiempo se muestre las posibilidades y alcances de la reproducción en los términos de la tecnología digital.

### Lado A

En el año 2154 un ex marine parapléjico es llevado a la luna Pandora del planeta *Polifemo*, la razón es que es biológicamente compatible con su hermano gemelo, un científico parte del programa *avatar*. La finalidad de dicho programa es trasladar a los científicos de las cabinas de enlace a cuerpos artificiales, por lo que es necesaria la compatibilidad biológica, creados genéticamente de los *na'vi*, pueblo nativo de Pandora. Esta es la trama de la película de 2009 *Avatar*, más allá de poner atención en la intrincada trama de ciencia ficción de esta película lo interesante en relación con el montaje es la manufactura de la película. Debemos recordar la manera en que Walter Benjamin puso su atención sobre la capacidad del montaje para mostrar cosas que se escapaban al ojo de la cámara que graba. La película *Avatar* fue reconocida por construir una atmosfera totalmente envolvente, fue de las primeras películas en aprovechar sin desperdicio la nueva tecnología de proyección 3d. Lo que la película *avatar* pone en escena es el despliegue tecnológico de la cinematografía de nuestra época, pantallas verdes, elementos desarrollados por computadora, casi todos los de la película, a tal grado que existen actores que nunca aparecieron como seres humanos. Se puede decir que el nivel de montaje que ha alcanzado la cinematografía ha sido llevado al extremo, confiando el producto final, ya no a la cámara ni al desempeño de los actores sino al potencial de las máquinas para construir el producto que se muestra a los espectadores, los cuales asisten a las salas de cine equipados con gafas especiales para poder ver como se debe ver lo que las maquinas despliegan

y el ojo humano no puede captar sin estas gafas especiales, sonido envolvente y en algunos casos sillones con movimiento complementan la experiencia de un cine que ha optado por apostar a lo que la industria demanda y ganar millones de dólares en lugar de filmar a las masas. Vasta con decir que es la película con mayor recaudación.<sup>128</sup>

Desde este punto de vista podemos notar como la tecnología digital puesta al servicio de la llamada industria del entretenimiento es capaz de valerse de todos los medios para lograr un producto de total consumo, sin otro fin que no sea el de generar millones de dólares, y el consumo no sólo material, sino y quizá mas importante, de todo el potencial crítico de las personas. Pues este tipo de productos tienen la posibilidad de condicionar la opinión de las personas. La película se presenta como proyecto desde años antes, generando especulación y expectativa. Después se concreta como proyecto, de lo cual también se hace rumor y aumenta la expectativa. Posteriormente se presentan pequeños fragmentos, *Trailers*, donde en alguno se da la fecha de lanzamiento. Los ahora convertidos en fanáticos llegan a comprar desde días antes entradas para ver el estreno a nivel mundial en algunos casos. Para finalmente ver la película. Y a partir de ahí comienza un periodo de divulgación, donde el tema general es la calidad de la película. Donde se cumple en parte aquello que Benjamin decía sobre que todos podemos ser especialistas.

Sin embargo lo anterior es la muestra mas clara de hasta donde se puede enajenar y fetichizar un producto de la industria digital, sobre todo porque a diferencia de otras épocas donde se tenía que ir al cine para ver cortos, o esperar a que se trasmitiesen por la televisión, hoy en día están al alcance, es común ver el bombardeo en las redes digitales, con lo que aunque especialistas y críticos en el objeto de la cultura digital, se consume el alejamiento entre individuos, pues cada quien desde su pantalla, desde su dispositivo personal puede experimentar la reproducción de un producto masivo en absoluta soledad, sin contribuir a revolucionar las estructuras de producción.

---

<sup>128</sup> Hasta la fecha 25 de junio de 2019

## Lado B

miércoles, 2 de febrero de 2011

Siria, las redes sociales y las protestas

Grupos de la oposición siria publicaron convocatorias a través de las redes sociales para realizar protestas masivas para este viernes y sábado en Damasco y en otros lugares fuera de Siria. Más de 2.000 personas se han unido a la página que llama a un "día de ira", el 4 de febrero y 5, que también se están organizando en la red social Twitter.

Los organizadores piden a los ciudadanos a unirse para exigir un fin a la corrupción y al "estado de emergencia en Siria". Los grupos están utilizando sitios como Facebook buscando obtener apoyo para las protestas en Damasco y Alepo; más de 9.000 personas se han sumado a una página de Facebook llamada la "Rebelión 2011 contra Bashar Assad".<sup>129</sup>

La anterior noticia trata del llamado *día de ira*, convocatoria emitida por distintas redes sociales donde se exhortaba a los ciudadanos a manifestarse en contra del mal gobierno en Siria, movimientos similares se replicaron en Egipto y Libia, en esos países el día de ira puso en grandes aprietos los gobiernos de Muamar Gadafi y de Hosni Mubarak<sup>130</sup>. El día de la ira es un movimiento con el cual un pensador como Burroughs podría verificar sus propuestas de la revolución electrónica a no ser porque tendría que renombrarla la revolución digital, pues la serie de sucesos que iniciaron con el llamado día de la ira, lograron tal difusión y reacciones que los gobiernos se vieron obligados a detener el internet en esos países.

El anterior ejemplo nos permite analizar el potencial crítico de la técnica digital, su potencial de difusión y acción masiva. Una inversión de la técnica contra los poderes hegemónicos, un recuerdo de la importancia que tiene el legislar las redes si se pretende mantener un poder. Pues la característica principal de la convocatoria del día de la ira fue revertir el dominio contra un gobierno represor. Por tal motivo no es de extrañar que se promuevan políticas en función de regular el uso del internet y su alcance en la opinión de la población, tal es el caso de ciertas medidas que se han tomado dentro de nuestro país para regular el uso de los llamados memes. Tecnología

---

<sup>129</sup> Bazán, F. (2011). Noticias de Siria en español: Siria, las redes sociales y las protestas. [online] Noticiasdesiria.blogspot.mx. disponible en: <http://noticiasdesiria.blogspot.mx/2011/02/siria-las-redes-sociales-y-las.html> revisado [22 de mayo de 2016].

<sup>130</sup> Ricaurte, P. (2011). Importancia de Facebook y otras redes sociales: agentes de cambio. [online] Mediosfera disponible en: <https://mediosfera.wordpress.com/2011/03/11/importancia-de-fb-y-otras-redes-sociales-agentes-de-cambio/> [revisado 22 de mayo de 2016]

que por cierto goza de los requisitos necesario para convertirse en un arma de uso político, pues su comprensión es fácil, se limita a unas cuantas imágenes, y alguna frase que regularmente ridiculice alguna situación, por lo que son fácilmente aprensible. Ante ese impacto algunos políticos lo han visto como un peligro y han procedido limitando el potencial de los llamados memes

No, esa tentación demencial de callar a los periodistas y cancelar la crítica también se da en México —y de manera creciente en Tamaulipas, Veracruz, Chihuahua y Oaxaca—, donde no sólo son asesinados periodistas, sino que aparecen casos de censura oficial, al más puro estilo de Nicolás Maduro.

Y un caso emblema ocurrió en Tamaulipas, donde por orden del gobernador Francisco García Cabeza de Vaca, del PAN, el Congreso local aprobó —por unanimidad de todos los partidos— reformas al Código Penal estatal, que prohíben la elaboración y difusión de *memes* que se burlen del gobierno y sus funcionarios.<sup>131</sup>

De esta manera el montaje con contenido de crítica política muestra convertirse en un peligro para los regímenes dominantes, pues tienen la facilidad de modificar el punto de vista de las opiniones de manera masiva, permiten cierto grado de organización y un potencial riesgo de acción

## Análisis

Los dos anteriores ejemplos representan el avance o transformación del montaje, el del cine propuesto por Benjamin donde la tecnología digital ha contribuido a dar el potencial a las producciones cinematográficas de mostrar desde guerras mundiales, tragedias naturales más allá de la realidad, invasiones extraterrestres, viajes intergalácticos, superhéroes, futuros posibles, y descargando toda la manufactura de otras épocas, en donde se tenían que construir maquetas, sets de filmación, maquillaje, y aunque todo lo nombrado todavía forma parte del quehacer cinematográfico, es innegable que la intervención y montaje digital carga la mayor parte del trabajo, a tal grado que muchas veces el trabajo actoral queda reducido a las voces. Y donde el beneficio representa una industria de millones de dólares, lo cual también implica una dominación de la opinión en general, con lo cual una persona convertida al fanatismo de esta industria se preocupará más por los nuevos

---

<sup>131</sup> Milenio noticia consultado en <https://www.milenio.com/opinion/ricardo-aleman/itinerario-politico/prision-de-cinco-anos-por-difundir-memes>, el 25 de junio de 2019

lanzamientos o la vida de los actores que por las cuestiones sociopolíticas de su sociedad. Consumando la realización de la estetización de la política.

Por otro lado, podemos asistir a eventos como los provocados por los llamamientos al *día de ira*, donde todo lo acaecido supera cualquier expectativa de lo propuesto por Burroughs, pues la inmediatez de las redes sociales somete a la cultura a un ritmo nunca antes visto, y donde lo limitante de las redes sociales, el tener plantillas totalmente definidas obliga a los usuarios a generar un sinfín de experimentos donde el montaje juega un papel preponderante, pues el usuario tiene que arreglárselas para mezclar imágenes con frases y confiar en que el sentido sea captado por la comprensión que permite la cultura general, que es la garante de que el mensaje puesto en la red pueda lograr el objetivo deseado. Donde la aspiración de un post, de un meme, o de un video de *YouTube* estriba en la difusión a la mayor número de personas reflejada en *like's*, y que muchas veces el mayor logro es permanecer algunas semanas en la tendencia colectiva, ser *trending topic*. Pero también existe la posibilidad de incidir en la vida política de la sociedad, como fue el caso de Siria, Egipto y Libia.

Nos enfrentamos pues ante dos visiones del desarrollo y transformación de la idea de montaje, por un lado, la postura de Benjamin respecto al cine y el montaje, y la postura de Burroughs respecto al montaje difieren. Mientras Benjamin apuesta por la incursión de las masas en el cine, por el llamado derecho a ser filmado, Benjamin creía en la revolución de los medios de producción mediante la capacidad de los autores de incluir cada vez más la vida de las masas en las obras cinematográficas. Por otra parte, William S. Burroughs confía en que la revolución vendrá con los consumidores tornándose en autores, con la popularización y mercantilización de los aparatos en sus versiones particulares, en el alcance de los manuales y la experimentación que las masas hicieran con sus aparatos, además de un espíritu revolucionario Beat.

La cultura actual se ha acercado y separado de ambos proyectos. Por una parte, se puede decir que la tecnología ha llevado al cine y su relación con el montaje a la época de una hiperindustrialización, cuyo sello distintivo puede apostar a la ecuación

inversión más manejo de aparatos igual a éxito comercial<sup>132</sup>. Por otro lado, tenemos la versión de Burroughs en donde se apuesta a la revolución extrema apoyándose en la capacidad de intervención y que los medios digitales magnifican más que nunca.

La anterior revisión del desarrollo del fenómeno del montaje nos muestra como se ha dado la modificación de la experiencia que hace posible el montaje. Como la época de la reproducción técnica permitió productos que se podían aplazar su versión acabada, y no sólo eso, sino que aún se podían modificar levemente para producir un nuevo modelo. Y que en el caso de Benjamin veía con esperanza la participación de las masas en la generación de la experiencia, la cual en su época era asumida por la industria encargada de la cultura. Podemos analizar un segundo momento, el que William Burroughs denomina revolución electrónica, esto porque nota como el consumidor puede convertirse en productor, y no sólo productor sino también agente de intervención social. Algo a lo que Benjamin aspiraba, pero que no era posible pues no existían los aparatos que hicieran posible la intervención de las masas. William Burroughs aspiraba a una época en la que tantas personas como quisieran pudieran intervenir en el devenir social, por eso apostaba a la creación de manuales para distribuir distintas formas de intervenir los soportes y objetos que hacen posible la experiencia cultural. En nuestra época las dos versiones, la planteada por Benjamin y la planteada por Burroughs se han potencializado. Por el lado de Benjamin la industria está más consolidada que nunca pues el capital sigue teniendo suma importancia en las posibilidades de la industria cinematográfica, toda vez que los aparatos especializados siguen siendo medidos en términos de gran inversión. Por el lado del uso de los aparatos para la intervención social la época digital muestra un sinnúmero de posibilidades, los aparatos han ampliado la gama de posibilidades de intervención y distribución, los manuales realizados por usuarios están al alcance de una búsqueda en internet, lo cual abre las posibilidades de una manera inimaginable.

Después de observar las anteriores posturas surge la pregunta ¿Qué ha cambiado? Una respuesta sencilla sería decir, la tecnología. Y aunque la respuesta es correcta, pues como hemos visto se pasó de una época de obras de arte únicas que permitían

---

<sup>132</sup> En el apartado final se expondrá como se han constituido ambas posturas en base a dos hechos recientes

su disfrute a unos cuantos, a una era de masas gracias a la reproducción técnica la cual es mediada por los aparatos y que a su vez permite un consumo, por decirlo de alguna manera más democrático, a una época de producción de usuarios, esto cuando las personas de a pie pudieron acceder a medios con los cuales su experiencia también se puede reproducir. Lo anterior es un punto de suma importancia, pues si bien el arte tradicional permitía la recreación de la experiencia mediante la obra del genio, lo cual en cierta forma limitaba la experiencia a la contemplación, ya sea ante una pintura, al escuchar un concierto o ver una obra de teatro, al observar o habitar una obra arquitectónica, la experiencia no pasaba de la recreación pasiva. Lo anterior se ve modificado por la reproducción técnica, dicha transformación permitió por primera vez el disfrute de manera generalizada, nunca antes se había podido llegar a tanta gente como la que permitió el cine, sin embargo como bien nos advierte Benjamin esta nueva forma de producción artística no da la oportunidad al espectador de convertirse a su vez en objeto de experiencia, es decir no permite que las personas sean filmadas y por tanto reproducidas, lo cual pone a la industria como la mediadora de experiencias. Además, nos advierte sobre el poder político que esta nueva forma de producción de experiencias presentaba, pues al ser un medio que sólo podían llevar a cabo los grandes consorcios no se podía controlar la tendencia que estos manejaran. En la época de Benjamin el peligro era el fascismo.

La proletarización creciente del hombre actual y la creciente formación de masas son dos lados de un mismo acontecimiento. El fascismo<sup>133</sup> intenta organizar a las masas proletarias que se han generado recientemente, pero sin tocar las relaciones de propiedad hacia cuya eliminación ellas tienden. Tiene puesta su meta en lograr que las masas alcancen su expresión (pero de ningún modo, por supuesto, su derecho).<sup>133</sup>

La situación de Burroughs como hemos visto difiere de la de Benjamin, sobre todo en dos puntos, El primero es el acceso a la producción que los individuos logra, pues empiezan a surgir aparatos que permiten el registro de la propia experiencia, o de lo que un individuo quiere registrar o, a diferencia de la época de Benjamin, generar propias formas de intervención social, exponer un propio punto de vista con manufactura experimental, algo que se podría denominar producción de experiencias. Lo anterior es posible también por algo que se da en esa época que Burroughs

---

<sup>133</sup> Benjamin Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Itaca, pag. 96

denominó revolución electrónica, y es la generación de manuales para extender, modificar o alterar el uso de los aparatos, lo cual a su vez permitía interesantes opciones de producción de experiencias e intervenciones sociales.

Una nueva lectura de la experiencia generada por el montaje nos la da la interpretación de Jean Louis Deotte, quien a la par con Burroughs y Benjamin se da cuenta de la importancia que tienen los aparatos en la construcción de las experiencias, sin embargo, Deotte pone en primera línea el papel de los aparatos como medios de configuración de la experiencia.

el aparato se distingue del dispositivo definido por Foucault en cuanto configura una sensibilidad posibilitando una época y una comunidad sin tener que obedecer a una constitución ideológica inmanente. También difiere de la noción de aparato dada a conocer por Althusser, ya que no es una institución ideológica que determine al sujeto, sino que es previo debido a que constituye, mediante la técnica, un modo de aparecer de lo sensible posible de encarnarse en instituciones. El aparato, por tanto, permite pensar a la técnica y al objeto como la instancia que permite surgir al mismo tiempo lo social y lo individual mediante la creación de una nueva condición en la que sujeto y contexto se reconocen producto de la experiencia de la aparición del aparato que permite unificar lo que antes aparecía como separado e impensable<sup>134</sup>

En ese sentido Deotte nos permite ver como los aparatos son los que han posibilitado unir lo que antes estaba separado, así como en el caso de la fotografía permitió unir la manufactura y la observación, permitió hacer el salto del ojo a la obra, descargando el papel de la mano en la obra. Las grabadoras caseras permitieron la producción y montaje de los que antes sólo podían ser consumidores.

Tomemos un ejemplo externo a las artes plásticas, en la música contemporánea: si el «sonido» es el elemento mínimo de la música y ya no la «nota», después de la «música concreta» de la posguerra, podemos comprender por qué el estudio de la música es indisoluble de la invención reciente del magnetófono, así como de los dispositivos técnicos de grabación, la producción electroacústica del estudio, el disco, el CD, etc.<sup>135</sup>

Desde este punto de vista son los aparatos lo que consolidan la experiencia del montaje, como en su momento el *CD* concretaba el montaje de la producción de estudio y lo hacía accesible mediante un aparato reproductor. En la actualidad son los

---

<sup>134</sup> García M., Á. (2012). ¿Qué es un aparato estético?, *laFuga*, 14. [Fecha de consulta: 2019-03-10] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/que-es-un-aparato-estetico/555>

<sup>135</sup> Deotte, Jean Louis, ¿Qué es un aparato estético?, metales pesados, Santiago de Chile, 2012, p. 11

aparatos digitales los que concretan y posibilitan la experiencia. Así el cine tiene su expresión mediante los servicios de *streaming* que se visualizan en un *Smartphone*, en una tableta o en una pantalla que permita el despliegue de la tecnología requerida para ese fin, así las experiencias eligen las redes sociales como medio de despliegue técnico, ya sea escrito o en formato de video donde las posibilidades dependen del grado de manejo técnico y/o artístico al que el usuario pueda desplegar.

El aparato es ontológica y técnicamente primero, no es l'istoria que hace posible su surgimiento. Por lo tanto, es a este nivel que nos distanciaremos de Rancière: no debemos poner la «carreta delante de los bueyes», hipostasiando l'istoria sin tener en cuenta el aparato técnico, que la hace posible como representación.<sup>136</sup>

De tal manera que la experiencia que permita el montaje en nuestra época es determinada por los aparatos, como también lo es su capacidad de intervención y de ser intervenidos, los aparatos que hacen posible la comunicación, el despliegue y la creación de nuevas experiencias de montaje y de distribución de lo producido.

Nuestros aparatos modernos no inventaron la igualdad, sino que, de manera paradójica, ésta fue encontrada/ inventada por ellos. Los aparatos modernos configuraron la sensibilidad común. En ese sentido, sólo si seguimos esa aproximación podremos descubrir un hacer-mundo y un hacer-época.<sup>137</sup>

El montaje como se puede ver es hoy más que nunca la forma de elaborar experiencias en la era digital pues la capacidad de intervención y modificación es un acierto en el diagnóstico benjaminiano, las masas reclamaban ese derecho y las tecnologías digitales lo han puesto al alcance, ya sea para consumo o para intervención y modificación, por lo que cada nueva forma de edición o montaje que permitan los aparatos emergentes impactarán en las posibilidades de modificar la experiencia de los consumidores digitales.

---

<sup>136</sup> Deotte, Jean Louis, ¿Qué es un aparato estético?, metales pesados, Santiago de Chile, 2012, p. 12

<sup>137</sup> *Ibidem*

## Conclusiones

Esos dos rasgos: la autonomía en la producción y la creación de una comunidad de usuarios que poseen saberes técnicos, son los que han transformado de manera plena las posibilidades del montaje. Significa que se cuenta con las habilidades técnicas suficientes y con los medios de producción que en esta época tienen la peculiaridad de ser de uso personal. Por lo anteriormente explicado es que podemos aventurar una respuesta más concreta a la pregunta formulada sobre ¿Qué ha cambiado? ¿Qué ha cambiado en las formas y posibilidades del montaje? ¿Qué ha cambiado en la experiencia de Benjamin a nuestra época? La respuesta a estas preguntas las ha sabido entender en la misma línea de Benjamin el filósofo francés Jean Louis Deotte, él ha cambiado el foco del análisis hacia los aparatos, lo que ha cambiado entonces son los aparatos que median y hacen posibles nuestras experiencias, desde su perspectiva no se trata de épocas sino de aparatos.

Aparatos que han condicionado las experiencias y que han generado formas de relación entre aparatos, los cuales a su vez no son aparatos excluyentes sino aparatos que interaccionan y combinan sus posibilidades. Eso permite que más que nunca se rompan los límites del aparato independiente, poniendo como marca de esta época la posibilidad de la realización de las expectativas de Benjamin y de Burroughs. El primero nos advierte de las posibilidades del arte como parte del mercado, de *la industria cultural*, o bien como una posibilidad de generar nuevas formas de experiencia. El segundo nos invita a jugar con los aparatos y hacer que los llevemos más allá de lo que su concepción marcaba.

La situación por la cual se deben buscar nuevos vocabularios puede ser dicha sencillamente de la siguiente manera. El pensar la cultura a través de conceptos determinados obliga a encasillar las posibilidades no sólo de la comprensión de su quehacer sino también de su crítica. Un ejemplo sería el explicar un fenómeno como *Netflix* o *Spotify* y valerse de un concepto como museo para explicar que es una colección donde se realiza una curaduría de objetos culturales. Con lo anterior se estaría limitando la exposición y análisis del fenómeno a las posibilidades de lo que se

puede decir de un museo y sus objetos. En cambio, si se adoptan y refuncionalizan vocablos es posible explicar el fenómeno en términos más amplios. En este trabajo se ha recurrido al término de prosumer para explicar un fenómeno novedoso, por lo que si quisiera recurrir a pensarlo desde el término de usuario restaría potencia al análisis. Pues la novedad que permite introducir el concepto de prosumer permite dar cuenta de la importancia que tiene el consumo de los objetos culturales digitales en la determinación de los contenidos que se han de incorporar y en la personalización del servicio.

En caso de retomar conceptos se deben refuncionalizar “es una reinterpretación de algo en función de nuevos propósitos, es una apropiación de modo nuevo de algo viejo, es la adaptación de algo a nuevas funciones”. El ejemplo puede ser el mismo, en lugar de someter el análisis al término de museo el concepto debe mutar, un ejemplo sería decir que se trata de un museo digital, en el cual la entrada permite el acceso a las obras, donde los parámetros para la curación de las obras dependen de la visualización del catálogo, donde las obras más miradas permanecen y las que no son vistas son sustituidas por otras que serán puestas a prueba. Donde el gusto de los visitantes contribuye a nuevas curadurías.

El problema del procedimiento anterior radica en que tal ejercicio se convierte en una especie de traducción, donde constantemente se tiene que explicar que hacia el anterior modelo y que hace el nuevo, la fuerza del análisis radicaría entonces en saber mostrar las diferencias y ese sería el lugar de la crítica. Tal proceder puede ser complementario al de introducir nuevos vocablos. Por ejemplo, cambiar el concepto de visitante por el de usuario, o el de prosumer y comenzar la explicación desde la confluencia de esas dos formas de proceder. Realizando de nuevo el ejercicio de la dialéctica del *eucronismo* y *anacronismo*

De lo que se trata por tanto es de diversificar las posibilidades de la crítica para no rehuir a lo que para Benjamin era fundamental, la posibilidad de la crítica política y el contraste entre la estetización de la política y la politización del arte se ha ampliado, con la crítica de la industria cultural, la cual da cuenta de la apropiación que el mercado

ha logrado sobre el arte y como desde la perspectiva de la escuela de Frankfurt se ha consumado el control de las masas.

Lo anterior se llevo acabo con el contraste entre Lado A, y Lado B, donde se mostro las dos posibilidades de la cultura digital, por un lado, la consumación del mercado, donde se han puesto en practica todas las posibilidades de la tecnología y todo para asimilarse dentro de la explotación económica, lo cual se traduce en cifras de millones de dólares y proyectos de secuelas. Por otro lado, podemos observar como la puesta en escena de la tecnología digital puede tener una finalidad netamente política. Por lo que se trata de procurar la diversificación del vocabulario, con el fin de no limitar las posibilidades del análisis, por lo que un trabajo como este queda pendiente pues haría falta incluir más vocablos que den cuenta la cultura digital, como *cracker*, *hacker*, *blogguer*, *youtuber*, *influencer*, *bot*, *copyleft*, *hashtag*, entre muchos otros que permitirían un mejor entendimiento de la cultura digital

## Bibliografía.

Adorno, Theodor, Epistemología y ciencias sociales, Catedra, 1975

Adorno Theodor, Dialéctica negativa, La jerga de la autenticidad en Obra completa 6, Akal ediciones, 2005

Benjamin, Walter, El autor como productor, Ítaca, México, D.F. 2004

Benjamin, Walter, El narrador, Editorial Taurus, Madrid 1991

Benjamin Walter, El origen del drama barroco alemán consultado en <http://documents.tips/documents/benjamin-el-origen-del-drama-barroco-aleman-walter-benjamin.html> el 5 de marzo de 2016

Benjamin Walter, experiencia y pobreza, [http://www.archivochile.cl/Ideas\\_Autores/benjaminw/esc\\_frank\\_benjam0005.pdf](http://www.archivochile.cl/Ideas_Autores/benjaminw/esc_frank_benjam0005.pdf)

Benjamin, Walter, la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, Ítaca, México, D.F., 2003

Benjamin, Walter, sobre algunos temas en Baudelaire, ediciones Coyoacán, México, D. F., 2008

Benjamin, Walter, Sobre El Programa de La Filosofía Venidera | Revista Replicante en <http://revistareplicante.com/sobre-el-programa-de-la-filosofia-venidera/>, consultado el 15 de febrero de 2016

Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad, recuperado el 3 de noviembre de 2019 en <https://www.powerdata.es/big-data###targetText=Cuando%20hablamos%20de%20Big%20Data,necesario%20para%20que%20sean%20útiles.>

Bourdieu, Pierre, el sentido del gusto, siglo XXI, México, 2002

Brecht, Bertold, Teorías de la radio, Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br) Vol. V, n.2, Mayo/Ago. 2003

Burroughs, William, la revolución electrónica, caja negra editora, Mendoza, 2009

Burke, Peter, Formas de hacer historia, alianza editorial, Madrid, 1996

Chartier, Roger, El Mundo como Representación. Historia Cultural: entre práctica y representación. Editorial Gedisa, Barcelona, 1992

Dawkins, Richard, *El gen egoísta*, Salvat, Barcelona, 2000

Déotte, Jean Louis, ¿Qué es un aparato estético?, metales pesados, Santiago de Chile, 2012

Esquivada, Gabriela “paquete semana”: El netflix cubano que circula de mano en mano, consultado en: <http://www.infobae.com/america/america-latina/2016/07/09/paquete-semanal-el-insolito-netflix-cubano-que-se-reproduce-de-mano-en-mano/> el 5 de octubre de 2016

Fiegerman, Seth, Así fue como Netflix noqueó a Blockbuster... ¿pero podrá con Amazon? | Expansión, consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://expansion.mx/empresas/2018/07/24/asi-fue-como-netflix-noqueo-a-blockbuster-pero-podra-con-amazon>

Foucault, Michel, las palabras y las cosas: Una Arqueología de las ciencias humanas, siglo XXI, México, 1997

Foucault, Michel, vigilar y castigar: nacimiento de la prisión, siglo XXI, México, 2012

Garcia, Luis Ignacio, A contracorriente “Brecht y América Latina. Modelos de Refuncionalización”, [www.ncsu.edu/acontracorriente](http://www.ncsu.edu/acontracorriente), Vol. 9, No. 2, Winter 2012, 65-100

García M., Á. (2012). ¿Qué es un aparato estético?, *la Fuga*, 14. [Fecha de consulta: 2019-03-10] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/que-es-un-aparato-estetico/555>

Hegel, G. W. F, Escritos de juventud “primer programa de un sistema del idealismo alemán”, FCE, México D.F. 1978

Heidegger, Martin, Conferencias y artículos, Ediciones del Serbal, Barcelona, 1994

Heidegger, Martin, Caminos de bosque, Madrid, Alianza, 1996

Hobsbawm, J. Eric, entrevista sobre el siglo XXI, crítica, Barcelona, 2004

Hobsbawm, J. Eric, historia del siglo XX, crítica, Barcelona, 2012

Horkheimer, Max y Theodor Adorno, La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas, en [http://www.infoamerica.org/documentos\\_pdf/adorno\\_horkheimer.pdf](http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/adorno_horkheimer.pdf), consultado el 5 de marzo de 2016

Kant Immanuel, crítica del juicio, Porrúa, México, D.F., 2003

Kant, Immanuel, crítica de la razón pura, alfaguara, México, D.F. 1998

Mártel, Ignacio Almacenamiento óptico de datos: CD, DVD y BD consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://blogs.publico.es/ignacio-martil/2017/10/25/almacenamiento-optico-de-datos-cd-dvd-y-bd/>

Larrotcha, Sonia en *El prosumidor y su influencia en los consumidores 2.0* | Noticias de marketing digital consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://www.internacionaldemarketing.com/blog/prosumidor-influencia-los-consumidores-2-0/>

Leyva, Ximena, WiFi 6 impulsará mercado gamer en 8K | Expansión, consultado el 25 de noviembre de 2019 en <https://expansion.mx/tecnologia/2019/06/04/wifi-6-impulsara-mercado-gamer-en-8k>

Marazzi, Axel, *¿Cómo funcionan en Netflix los algoritmos que te recomiendan series y películas?* |Netflix, consultado el 03 de noviembre de 2019 a partir de <https://www.minutouno.com/notas/3048486-como-funcionan-netflix-los-algoritmos-que-te-recomiendan-series-y-peliculas>

Martínez de la escalera, Ana María, *Alteridad y exclusiones: vocabulario para el debate político y social*, México, UNAM-Juan Pablos editor, 2013

Milenio noticia consultado en <https://www.milenio.com/opinion/ricardo-aleman/itinerario-politico/prision-de-cinco-anos-por-difundir-memes>, el 25 de Junio de 2019

Mumford, Lewis, *el mito de la máquina: Técnica y evolución humana*, pepitas de calabaza, La Rioja, España, 2010

Nietzsche, Friedrich, *la genealogía de la moral*, Madrid, Alianza, 2006

Ricoeur, Paul, *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*, Universidad Autónoma de Madrid, Arrecife. España, 1999

Simondon, Gilbert, *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Prometeo, Buenos Aires, 2007

Tiqqun, *la hipótesis cibernética*, en <http://tiqqunim.blogspot.mx/2013/01/la-hipotesis-cibernetica.html>, consultada el 5 de marzo de 2016

Vernant Jean-Pierre, *Mito y pensamiento el antigua Grecia*, Ariel, Barcelona, 1973

Wolffarth, Irving, “¿etcetera? Del historiador como pepenador en la obra de Walter Benjamin” revista *La vasija*, núm. 1, dic. 97- mar. 98, México.

Avatar en IMDB disponible online en <http://www.imdb.com/title/tt0499549/>, consultado 23 de mayo de 2016

Big Data: ¿En qué consiste? Su importancia, desafíos y gobernabilidad, recuperado el 3 de noviembre de 2019, a partir de <https://www.powerdata.es/big-data###targetText=Cuando%20hablamos%20de%20Big%20Data,necesario%20para%20que%20sean%20útiles>.

Glosario de Términos. (s/f). Recuperado el 6 de febrero de 2016, a partir de <http://www.hipertexto.info/documentos/glosario.htm#S>

Glosario Digital | México. (s/f). Recuperado el 6 de febrero de 2016, a partir de <https://glosariodigitalmx.wordpress.com/>

Glosario Informática e Internet. (s/f). Recuperado el 6 de febrero de 2016, a partir de <http://www.internetglosario.com/>

Cuernavaca, Morelos 05 de noviembre de 2019

**Dra. Martha Santillán Esqueda**  
**Coordinadora de la Maestría en Humanidades**  
**Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente, le comunico que he leído la tesis “**Análisis y crítica de la reproducción en la época digital.**” que presenta el **alumno:**

**Francisco Giovanni Salinas Romero**

Para obtener el grado de Maestro en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

1. La tesis enfoca categorías de la filosofía estética y crítica hacia problemas contemporáneos de la era digital, como la llama el autor.  
Viejas categorías benjaminianas son usadas para explicar nuevos conceptos (prosumer)
2. Con ello el autor articula una reflexión sobre la técnica, la experiencia y la visibilidad de los aparatos teletecnológicos.
3. La tesis es buena para el nivel que se quiere obtener.
4. El autor utiliza la bibliografía adecuada.

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente

Dr. Armando Villegas Contreras



Cuernavaca, Morelos, 21 de octubre de 2019

**Dra. Martha Santillán Esqueda**  
**Coordinadora de la Maestría en Humanidades**  
**Centro de Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **"Análisis y crítica de la reproducción en la época digital."** que presenta el **alumno:**

**Francisco Giovanni Salinas Romero**

Para obtener el grado de Maestro en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

La tesis está suficientemente desarrollada, el aparato crítico es adecuado a la exposición y la redacción clara.

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente



Dra. Elizabeth Valencia Chávez

Cuernavaca, Morelos, 04 de noviembre de 2019

**Dra. Martha Santillán Esqueda**  
**Coordinadora de la Maestría en Humanidades**  
**Centro de Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis **“Análisis y crítica de la reproducción en la época digital.”** que presenta el **alumno:**

**Francisco Giovanni Salinas Romero**

Para obtener el grado de Maestro en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma.

Bajo mi decisión en lo siguiente:

1. El texto está bien escrito y tiene una estructura en tres capítulos y conclusión que permiten desarrollar adecuadamente la tesis planteada en la introducción.
2. El problema que se aborda en la tesis es muy actual. Justamente, comprender cómo se dio el desarrollo de la digitalización y lo que esto implica filosóficamente, resulta de sumo interés en este momento.
3. La tesis está bien planteada, partiendo del estudio de la obra de Walter Benjamín, quien se ocupó de la reproducción de la cultura por medios como el cine y la radio. En esta tesis se busca trasladar esa investigación al espacio de la era digital, mostrando los cambios que esto implica en la cultura y en su apropiación
4. La bibliografía que se usa es la pertinente para el desarrollo del tema

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente  
  
Dr. Luis Alonso Gerena Carrillo

Cuernavaca, Morelos a 5 de noviembre de 2019

**Dra. Martha Santillán Esqueda**  
**Coordinadora de la Maestría en Humanidades**  
**Centro de Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis "Análisis y crítica de la reproducción en la época digital". que presenta el alumno:

**Francisco Giovanni Salinas Romero**

Para obtener el grado de Maestro en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi voto aprobatorio para que se proceda a la defensa de la misma.

Baso mi decisión en lo siguiente:

- 1) La tesis mencionada reúne los requisitos académicos que exigen los estudios de maestría, según están establecidos por el programa de estudios: Plantea con rigor los problemas del tema de la investigación y contribuye a aclararlos a partir de una reflexión y postura personal sobre el tema; presenta una apropiación y crítica consistente a la teoría de la experiencia Kantiana y su crítica a partir de la obra de Walter Benjamin; y rebasa el nivel de una simple exposición monográfica; maneja una bibliografía pertinente y actualizada; se basa en fuentes originales y la extensión del texto es adecuada.
- 2) La tesis está escrita con claridad, precisión y observa coherencia en los argumentos centrales.
- 3) La tesis presenta contribuciones académicas interesantes en el área de la filosofía de la tecnología que se desprenden de la obra de Benjamin desde una visión crítica, actual y relevante para reflexionar sobre problemas relativos al desarrollo actual de la cultura digital.
- 4) La tesis realiza una incorporación crítica de la teoría benjaminiana sobre los procesos de reproducción técnica del arte, marcando los límites temporales de la misma, y sus contradicciones internas. El objetivo principal de la tesis es el siguiente: "En ese sentido la intención de este trabajo es mostrar cómo en la emergencia de la reproducción digital se fractura la era de la reproducción técnica y aparecen nuevas experiencias, que urgen de una comprensión vía un lenguaje" (p.18). Objetivo que se cumple cabalmente a partir de una propuesta metodológica novedosa: recoger, de forma crítica los conceptos de experiencia, heredado de Benjamin, y refuncionalización a partir de un cluster teórico que implica los trabajos de Brecht,

Benjamin, Nietzsche y Martínez de la Escalera. Una vez expuesta esa recuperación, critica el concepto de experiencia de Kant por no ser dialéctico, es decir no ser específico al tiempo o temporalidad en el que se experimenta. Resultará así que experiencia es específica al tiempo. Después, recupera el concepto de 'refuncionalización', pero no en el mismo sentido en el que Brecht y Benjamin lo hicieron, sino en un giro nietzscheano que propone Martínez de la Escalera: no como una intervención en medios de producción para alterar las relaciones de producción; sino como una intervención en la interpretación del sentido de un concepto. Esta metodología se corresponde con el objetivo explícito de la tesis: La necesidad de mostrar que existe una imposibilidad de analizar los fenómenos culturales-tecnológicos desde los conceptos heredados por la tradición.

5) La tesis abre importantes y problemáticas líneas de investigación posibles para perseguir en estudios de posgrado posteriores sobre todo en lo referente a las diversas formas en que se requiere refuncionalizar conceptos para poder analizar problemas en el mundo contemporáneo.

Sin más por el momento, quedo de usted

Atentamente



**Dr. Sergio Rodrigo Lomelí Gamboa**

Cuernavaca, Morelos, 01 de Noviembre de 2019.

**Dra. Martha Santillán Esqueda**  
**Coordinadora de la Maestría en Humanidades**  
**Centro de Interdisciplinario de Investigación en Humanidades**  
**Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales**  
**Universidad Autónoma del Estado de Morelos**  
**PRESENTE**

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis “Análisis y crítica de la reproducción en la época digital.” que presenta el alumno (a):

**Francisco Giovanni Salinas Romero**

Para obtener el grado de Maestro en Humanidades. Considero que dicha tesis está terminada por lo que doy mi **voto aprobatorio** para que se proceda a la defensa de la misma.

Bajo mi decisión en lo siguiente:

La tesis presentada muestra el desarrollo y cumplimiento de los elementos fundamentales para ser considerada una tesis de maestría, es decir, logra establecer una tesis clara, se expresa el conocimiento del tema y de los autores trabajados, así como la bibliografía y su utilización. Del mismo modo, la tesis cuenta con una estructura que permite el acceso al tema. Por otro lado, se presenta una tesis ambiciosa y cuyos temas se muestran difíciles en términos de fundamentación por abordar la “época digital”. De cualquier forma, la tesis sustenta, como se mencionó, los requerimientos para ser considerada una tesis de maestría.

Sin más por el momento, quedo de usted

La conclusión no expresa la tesis que se sostiene, aparecen conceptos que no son planteados en la tesis desde el principio.

Esta poco cuidado el texto, hace falta referencia en algunas citas

Atentamente



**IRVING SAMADHI AGUILAR ROCHA**