

IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

Obras, autores y dispositivos. Algunas líneas críticas para pensar el libro.

Marilina Winik.

Cita:

Marilina Winik (2011). *Obras, autores y dispositivos. Algunas líneas críticas para pensar el libro. IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-034/675>

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

OBRAS, AUTORES Y DISPOSITIVOS. ALGUNAS LÍNEAS CRÍTICAS PARA PENSAR EL LIBRO.

Marilina Winik (UBA - IIGG)

marilinawinik@gmail.com

Licenciada en Sociología de la UBA, maestranda en Comunicación y Cultura, becaria y docente.

Esta ponencia tiene como fin generar una perspectiva crítica acerca de los modos de producción involucrados en el objeto libro. Para hacerlo se atravesarán algunos nudos problemáticos relacionados con la tecnología y la cultura. En primer lugar, se considera el pasaje de la reproductibilidad mecánica hacia la reproductibilidad digital a partir de las nociones elaboradas por autores como Benjamin y Adorno. Luego, se trabajarán las transformaciones que involucran al libro desde la industria cultural en la modernidad hacia el recambio que sufre en la posmodernidad con la irrupción de las NTICs. Se desarrollarán algunas de las estrategias que llevan adelante las microeditoriales en relación al avance de las industrias editoriales tradicionales.

Palabras claves: NTICs, Industria Cultural, reproductibilidad digital, subjetividad, resistencias.

Todos nosotros contribuimos
a la sociedad que se desarrolla bajo nuestros ojos.
Es horrenda y fantástica. Es pavorosa y divertida.
Es deprimente y es alegre.

Jonas Ridderstrale y Kjell Nordström, *Funky Village*.

1. La reproductibilidad técnica.

Walter Benjamin comienza el conocido ensayo *La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica* advirtiéndole que “en el fondo la obra de arte fue siempre reproducible” y el carácter reproducible en el arte se incrementa -en tiempo y espacio- en la historia de la humanidad. Es decir, que la posibilidad que genera la técnica al interior del arte, también produce la cualidad de independizarse de su soporte mecánico para constituirse autónomamente en tal. El cine sonoro se configura como el arte progresista que gracias a la técnica se desprende del aura. A diferencia del arte tradicional, donde la obra original es portadora del aura, con esta técnica mecánica y reproducible los originales tienden a multiplicarse.

El cine sonoro constituye entonces un novedoso modo de producción que requiere en forma creciente de profesionales combinados para la producción, dirección, realización y actuación, etc. por lo tanto no hay tal cosa como sólo un autor. En términos de recepción no existe la individualidad que contempla, sino que este arte es fundante para la cultura de masas. Es por eso que para Benjamin en la reproductibilidad técnica, la mediación tecnológica y política de la experiencia cultural, se atrofia el aura. Los valores que fundaban al arte con la incorporación de la reproductibilidad mecánica quedan expuestos.

En la historia del arte, todas las obras tenían un valor simbólico cultural, una *quintaescencia* dice Benjamin para dar cuenta del contenido de verdad que porta la “obra original”: “Pero la reproductibilidad técnica emancipa a la obra de arte de su existencia parasitaria en el ritual y reproducida se convierte en medida siempre creciente en la reproducción de una obra de arte que apunta a ser reproducida” (Benjamin, 2009: 95). Benjamin termina de escribir este ensayo en 1936 en pleno desarrollo de su teoría estética. Ésta partía de un acuerdo fundamental: la consideración del arte como una forma de conocimiento científico y la necesidad que desde la hermenéutica se pudiera argumentar contra la razón iluminista y la ciencia burguesa con la que se había construido el mundo moderno.

Pero en el contexto de guerra y de persecución nazi debe escapar de Alemania, y esto trae aparejado diferentes miradas e inquietudes desde el plano de la experiencia. Benjamin buscó refugio en Francia donde experimenta la *bohème* de la época. En París solía juntarse con artistas y así encuentra al surrealismo. Se enamora tan pasionalmente que incluso cree poder sintetizar a través de ésta corriente la ciencia y el arte eliminando aquello que lo diferenciaba. En esos años asume un vínculo orgánico con el partido comunista, incluso el ensayo sobre la obra de arte es según Buck Morss, un gesto de solidaridad con la clase obrera.

Sin embargo, no acuerda teóricamente con el materialismo ortodoxo ya que considera que todo es reducido al problema entre fuerzas productivas que se desarrollan por fuera de la obra de arte o en la dialéctica entre artistas y técnicos vistos como trabajadores. Entonces sitúa la dialéctica al interior de la superestructura, es decir “al interior de las tecnologías mecánicas de la reproducción artística” (Buck Morss, 1981: 295).

En el texto de Benjamin, la reproductibilidad sin aura es un progreso potencialmente revolucionario que tiene su cara visible en el cine, a partir de la recepción. En cuanto a ella, en la obra de arte tradicional así como en los libros, el público está constituido por el individuo que en soledad contempla la obra en cualquiera de sus formatos.

En relación al cine y al valor de uso que adquiere el despojo del aura, el receptor está conformado por un público colectivo y la impronta está puesta en la creación de nuevas maneras de percibir y recibir colectivamente. En la experimentación colectiva las ideas se potencian a diferencia de la contemplación individual. En este sentido, el receptor se construye a través de la cultura de masas contra el receptor único y la reproductibilidad se constituye sin aura por la propagación de las copias.

2. La reproductibilidad digital.

La sentencia acerca de que la obra de arte es reproducible también sintetiza uno de los nudos problemáticos de la historia cultural al tiempo que enuncia un secreto a voces: La utilización sensorial así como los conocimientos disponibles en cada época para aprender, enseñar, copiar y modificar cualquier producción artística forman parte de la condición humana. Y la reproductibilidad se sitúa como práctica más allá de los límites impuestos por las industrias culturales -para actualizar la conceptualización de Adorno a la que luego le dedicaremos un lugar- que regulan los intereses creados por hegemonías culturales de carácter público o privado que conforman la maquinaria económica y cultural y que son puestos a prueba en cada época.

La diversificación de las técnicas de reproducción, en los tiempos futuros al planteo de Benjamín, es decir en el pasado siglo XX y XXI, generan movimientos encontrados

cuando hay pugna de intereses, cuando poco a poco gana el protagonismo el público/usuario/consumidor definido colectivamente es decir, la sociedad civil a quien la industria cultural se dirige. En tensión con estos sujetos colectivos aparecen las estrategias esgrimidas por las hegemonías culturales, que intentan dominar y mantener el poder imponiendo desde el imaginario el desarrollo de subjetividades consumistas, pasivas y serviles tanto al sistema político, económico, mediático y social, aunque en la práctica no se dé en términos de causa- efecto. En este caso, las hegemonías culturales desalientan e incluso penalizan métodos surgidos de los usuarios que establecen vínculos en la web que no son los buscados por los que únicamente buscan extraer ganancias de los bienes culturales.

El interés de este escrito es focalizar la mirada en el avance tecnológico en relación a los libros observando -como lo advirtiera Benjamín- la tendencia y la evolución que suscita la reproducción a partir de la década del '80 y la emergencia de nuevos artefactos en la esfera del consumo así como en las subjetividades resistentes. Cabe aquí una nueva aclaración respecto al momento político que vive el mundo occidental a partir de la caída del comunismo en occidente. Allí se vinculan la experiencia de la posmodernidad con la ruina del marxismo, o como desarrolla Bloch, la utopía como la ensoñación socialista o como esa posibilidad que cuestiona y produce desorden (Bloch, 1985; 278) que se convierte en una cuestión terminada para 1989.

Sin embargo nos quedamos con la idea de la utopía para pensar cómo muta, hacia dónde se dirige. Ese lugar -y es la tesis que sostiene Bunz (2009)- donde se refugia y se recombina la utopía es en las redes informáticas.

Poco a poco, la incorporación de lo digital en el imaginario social introduce la percepción de la utopía en construcción. Lo es, porque provee nuevos sentidos a la reproductibilidad planteada por Benjamin, en tanto puede pensarse y ser utilizada por los usuarios, que paulatinamente ascienden numéricamente y en conciencia crítica. Y no es estática, sino que por el contrario es posible encontrarla en la web, así como en los movimientos de *Software Libre* o descentralizadamente en los foros *peer to peer*. Es decir, la utopía devenida en concepto reproductible es una práctica que se utiliza desde otros sentidos en esa misma idea que otorga Internet. Lo potencialmente disruptivo de Internet en manos de la sociedad civil es que pone en jaque a las hegemonías que tienen que reconfigurar sus estrategias de mediación cultural. La utopía se recombina en la posibilidad de la reproductibilidad digital o dicho de otra manera, en lo que se denomina la copia idéntica. Es decir, cuando cada copia en lugar de perder calidad se convierte en un original. Según Bunz "la copia digital es aquella que altera su propia definición ya que se vuelve copia idéntica" (Bunz, 2009).

Por supuesto que esta inclusión de la copia idéntica en el imaginario posible y cotidiano, trae aparejada infinidad de conflictos que se desarrollan al interior del campo pero también por fuera de él ya que los intereses que se ponen en juego son muy diversos y complejos. Quizás sea por el hecho de la imposibilidad de volver atrás con la copia digital lo que las inquieta ya está entre los usuarios y es tan inmaterial e intangible que es poco probable que devenga escasa, como ocurre con los bienes materiales. La idea de la originalidad asociada al valor pierde sentido ya que la copia una vez digitalizada, deviene en idéntica. La copia idéntica puesta en circulación se multiplica y crea nuevas copias idénticas inmateriales, inaprensibles, y que por lo general no se utilizan de manera comercial, los archivos digitales se pasan para leerlos entre pares, cambian los usos así como se revalorizan principios propiamente humanos, como la posibilidad de compartir, de socializar, de generar diálogos, discusión, etc.

3. Variaciones del libro en dos tiempos.

En este apartado nos interesa pensar con Benjamin, centrando el eje de análisis en la dialéctica sobre la técnica en torno a las variaciones que atraviesa el libro en el transcurso del siglo XX y luego en los inicios del siglo XXI. Para ello establecemos dos tiempos. El primero, como espacio de consagración y masificación del soporte libro, como objeto de culto por excelencia donde su medio de producción y construcción es mecánica puesto al servicio de la sociedad de masas que en forma creciente, lee y escribe. La industria cultural, en términos de Adorno y Horkheimer, opera como medio para serializar los productos culturales, estandarizar los gustos y así dominar la creatividad. A través de la *bestsellerización editorial* con el apoyo de los medios de comunicación “cine radios y revistas constituyen todo un mismo sistema. Cada sector está armonizado en si mismo y todos entre ellos” (Adorno y Horkheimer, 1994: 165). De la industria cultural surgen las casas editoriales y se construyen las diversas figuras profesionales como el editor, el escritor, el autor, y también subsidiarias como el corrector, el diseñador, el distribuidor y el vendedor. En el transcurso del siglo XX y en paralelo al desarrollo que plantea Benjamin, la industria editorial florece y las publicaciones se multiplican constituyendo una disciplina autónoma.

El segundo tiempo lo ubicamos hacia fines del siglo XX, más precisamente desde mediados de los '80. A partir de allí es cuando tienen lugar de manera creciente las innovaciones tecnológicas que apuntan al *work in process*¹ de los productos y los servicios. Al tiempo que se desarrollan las industrias informáticas productoras de *software*, *hardware*, e I+D (innovación y desarrollo) se forman nuevos paradigmas donde la información y el conocimiento se convierten en los ejes que condensan los cambios futuros en la escena social. Sociedad de la información y sociedad del conocimiento se encuentran en el foco de las discusiones ideológicas. Luego éstas también son recombinadas por nociones como capitalismo cognitivo y semio-capitalismo que construyen como sintagma una nueva referencia cognitiva respecto al sistema social.

Todas estos conceptos y nociones a los que hacemos referencia generan profundas modificaciones en las maneras de uso, apropiación y construcción del conocimiento que se expresan en nuevos formatos y que se desarrollan al interior de una sociedad que también muta al compás de estos cambios vertiginosos tanto en el nivel de la superestructura como también en torno a la subjetividad en los cuerpos individuales.

Pensamos en el libro como objeto cultural moderno por excelencia, para dar cuenta no sólo de su objetualidad sino también de los nuevos alcances y reconversiones de la Industria Cultural. Se configuran imaginarios donde la incorporación de las herramientas digitales y el desarrollo de Internet como medio de comunicación hipertextuado dan nuevas dimensiones al conjunto de instituciones que forman parte de la sociedad. Es así que se producen mutaciones tanto en el objeto libro como en las prácticas de lectura y en el “consumo” de información. La tecnología digital se separa de su soporte y se inmateraliza el contenido del libro. La copia idéntica, de la que hablamos en el primer apartado, genera nuevas inquietudes en torno a lo que históricamente ha acumulado este formato, es decir, como objeto, pero también en términos de mediaciones culturales, derechos de autor, tipo de recepción, etc.

¹ El mejor ejemplo es el *software* que se rige por el principio de no proveer nunca un producto terminado sino cada cierto tiempo una versión “mejorada”.

Veremos cómo las empresas comienzan a reacomodarse inventando ciertos dispositivos que cumplan la función, esta vez en términos tecnológicos, de portar soluciones con formatos nuevos pero que en términos de lógicas digitales no reactualizan la mirada sobre las prácticas de la sociedad civil.

En relación a esta noción de copia idéntica como el lugar de la utopía versa entre una posibilidad de ruptura total con el modelo de libro moderno, o también se reestructuran en función de las nuevas industrias culturales con la propuesta de nuevos modelos de negocios aprovechando la técnica para generar subjetividad.

3.1 Primer tiempo.

No vamos a desarrollar la historia del libro aunque sí mencionamos rápidamente que desde el siglo VIII los monjes copistas de la Europa en creación, se dedicaban a copiar a mano al tiempo que encuadernaban los textos para que estén a disposición en las bibliotecas de las universidades más prestigiosas. Gracias a su dedicación de tiempo completo la humanidad ha preservado obras literarias y religiosas fundamentales de la cultura occidental. También con el desarrollo en el siglo XV de la imprenta de tipo móvil, se produjo un dispositivo industrial que reproducía libros, y en cierta manera, se sumó a la revolución en términos de reproducción cultural.

Sí nos interesa señalar, que en paralelo a estos procesos tecnológicos y debido a que la mayor parte de la población era analfabeta, occidente había desarrollado un tipo de cultura oral donde los narradores recorrían los pueblos contando historias escuchadas y que se modificaban al compás del contador. Esto mismo desarrolla Benjamin en su texto *El Narrador* donde observa como rasgo de la sociedad mecanizada, que desaparece la figura del narrador. “El arte de narrar se aproxima a su fin, porque el aspecto épico de la verdad, es decir, la sabiduría se está extinguiendo” (Benjamin, 1992: 115) y esto se debe justamente al surgimiento de la novela que se convierte en el ocaso de la narración en los comienzos de la modernidad. Sostiene Benjamin: “Lo que distingue a la novela de la narración es su dependencia esencial del libro. La amplia difusión de la novela sólo se hace posible gracias a la invención del libro” (Benjamin, 1992: 115). Benjamin advierte que el libro se desarrolla como dispositivo que sintetiza técnicamente una serie de requisitos que se desenvuelven hacia fines del siglo XIX y que constituyen la industria editorial moderna en las primeras décadas del siglo XX.

La cultura de la escritura y la lectura pone en cuestión determinadas lógicas que permiten dar espacio al pensamiento, encontrar fuentes fiables de información, construir argumentos pero también originar un soporte en que el pensamiento pueda transmitirse. En los albores del siglo XX, cuando la población industrializada vive en ciudades, pelea en las guerras, tiene acceso a la educación pública, y produce, es decir consume, la industria editorial comienza a generar libros bajo esos criterios y parámetros. La ampliación del público lector y consumidor terminó consolidando una transformación de la cultura letrada, donde el acceso al libro dejó de pertenecerle a las *elites* para convertirse en un fenómeno masivo.

Nos referimos a la Industria Cultural de la que Horkheimer y Adorno reflexionan densamente en *La Dialéctica de la Ilustración*. Es conocido el diagnóstico según el cual la “cultura de masas” deviene en negocio que es utilizado como ideología para legitimar la política. La industria cultural trabaja desde la estandarización de los gustos y necesidades. La técnica que predomina en este tipo de industria es la cadena de montaje de las fábricas de automóviles: “El capitalismo muestra su capacidad de mecanizar y

segmentar la producción espiritual” (Virno, 2003: 55).

Por eso en términos de soporte mecánico, el libro se convierte en símbolo y mercancía, donde se produce la paradoja de la industria cultural: “o bien se privilegia la industria como objeto y se analizan las variables cuantitativas de su desarrollo o bien se privilegia la cultura y se evalúa el impacto producido, en ese campo, por determinadas políticas editoriales mediante el complemento metodológico de variables cualitativas” (de Diego, 2006:11). Se generan así una serie de tensiones respecto a la Industria Cultural en cuanto a la difusión de pensamiento (a modo de síntesis) o como producto alienado donde el objetivo es la rentabilidad económica.

Pero el libro trasciende lo estrictamente comercial y se relaciona con su dispositivo estable que preserva físicamente los contenidos. En ese sentido, advertimos que a lo largo de la historia del último siglo distintos regímenes autoritarios, nazis, fascistas y militares, han quemado, censurado libros, y han perseguido a escritores tal como Benjamín, Adorno, Conti o Walsh. El libro no puede ser clasificado como una totalidad dentro de la industria cultural porque los efectos de las obras tienen alcances impredecibles respecto del imaginario social.

En la Industria Cultural era necesario mantener cierto espacio para lo no programado estrictamente, para lo acontecimental, la improvisación, el error, el desliz del lo imprevisto, sin embargo estas ideas no están contempladas en el desarrollo de Frankfurt aunque sí las vemos explicitadas en Benjamin. Él concibe su teoría desde una mirada más “optimista” el desarrollo de la Industria Cultural, porque estos “errores del sistema” son los que luego se reconfiguran en resistencias y posibilitan que se desarrollen las ideas y se gesten cambios.

3.2 Lo estable del libro.

El autor se consagra como profesional en la modernidad, y entabla vínculos laborales vertiendo los contenidos que se requiera por la industria (tendencia, moda, investigación, etc.) como por su desarrollo personal. La manera de relacionarse es con otros trabajadores estables de la profesión editorial: el editor, quien estimula e influye en el camino del autor según sus apreciaciones de gusto y de mercado, manejando ese termómetro que con la ayuda de los medios de comunicación se agudiza a través de lo que la industria cultural denominó *best-sellers*.

El agente media a través del autor encargándose de manejar la carrera en términos de negocios y contratos con las editoriales. Además posee el aval y la disponibilidad de comerciar los derechos, vender traducciones y cobrar propiedad intelectual por las obras vendidas, realizando el seguimiento de los autores por parte de la editorial.

El autor está en el centro de la escena y ganaba *status*, con cada publicación. Las investigaciones se hacían en los tiempos necesarios y eso se observaba en la discontinuidad de la recepción por parte del público. Los libros publicados por un autor generaban en el tiempo, una referencia en el imaginario.

Este esquema funcionaba muy bien en el florecimiento de la industria editorial ya que la manera que tenía la sociedad de llegar a los contenidos -sean los que fueran- era a través de la adquisición de los libros en comercios especializados, o librerías o en las bibliotecas públicas o a través del préstamo entre sujetos.

Pero con excepción de estas formas, la circulación de los contenidos a partir de la actividad de reproductiva no era ni una tarea sencilla, ni económicamente más rentable

que la de adquirir el libro en una librería.

El libro como soporte en el centro de la Industria Editorial se impregnó de contenidos simbólicos, alimentando la ilusión de una relación duradera entre identidad y contenido, es decir, el libro fue un dispositivo hecho síntesis tecnológica orientada a preservar el valor de las respuestas mismas además que estabilizó al autor como productor de contenidos. Un profesional, autorizado, por el mercado que desarrollaba sus ideas en soporte libro.

3.3 Segundo tiempo.

Como venimos construyendo en este texto, se evidencia un cambio radical en torno a los avances continuos que propagan imaginarios sociales y culturales de las innovaciones tecnológicas. Un *work in progress* característico de la época que afecta a la estabilidad conceptual en el campo de la cultura en particular. Es decir, a partir de la caducidad constante de tecnologías y sus reemplazos por *distintas-iguales*, el impacto para pensar el aquí y ahora de los conceptos se convierte en un *provisorio-permanente* hasta que sale la *nueva versión*.

Las Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información (NTICS) irrumpen en la escena social junto a la generalización de las computadoras personales como prolongación de cualquier actividad realizada en sociedad. Luego, se cristaliza el proceso gracias a la expansión de Internet proporcionando un vehículo de comunicación que mantiene un contacto multilateral y genera redes de relaciones para el intercambio de experiencias y contenidos digitales. “Los objetos, las mercancías y las personas han sido sustituidas por signos, por fantasmas virtuales transferibles por vía electrónica, las fronteras de la velocidad se han derrumbado y se ha desencadenado el proceso de aceleración más impresionante que la historia humana haya conocido”. (Berardi: 2003, 23).

Por un lado se desenvuelve una economía con y desde la web denominada *new economy* o *net economy* que produce una burbuja financiera que luego cae con la baja de empresas “puntocom”. A su vez, se extienden las resistencias, llevando a la web políticas con contenidos libertarios. Así por ejemplo se desarrollan extendidamente comunidades de *Software Libre* que dan cuenta de la capacidad cooperativa del conocimiento proporcionando herramientas puestas en circulación sin restricciones o directamente como dominio público o utilizando licencias donde se reemplaza la construcción “moderna” del *copyright* por una nueva denominada *copyleft*. A partir de lo cual se dan lugar una serie de disputas que se extienden hasta nuestros días en diversos tópicos y que forman parte del imaginario digital. El *Software Libre* es entonces un antecedente importante para pensar el tipo de potencial utópico, en términos de Bunz, que los usuarios poseen con la amplitud de acceso a los bienes culturales digitales.

Como advertimos previamente, la cuestión de la reproductibilidad digital -con el traspaso de la idea utópica y potente que enriquece y empodera a la sociedad- hace tambalear las estructuras modernas, sólidas y permanentes de la industria cultural. Ésta responde reconstituyéndose desde el cercenamiento, la prohibición y la censura como método. Aun así no logran deshabilitar la potencia de la copia idéntica.

En relación al libro, los últimos treinta años han sido vertiginosos en cuanto a la modificación de la escritura y la lectura (cómo, cuando, cuánto, dónde se lee y escribe). Ha cambiado la manera de crear y escribir textos así también como la de leerlos y

editarlos. El rápido recambio afectó tanto las técnicas como a los contenidos y a la percepción de la cultura escrita pero sobre todo a la industria editorial quien mantenía el monopolio tanto de edición como de distribución.

No es casual que con el desarrollo de las NTIC's suenen por todos lados las preguntas sobre el futuro del libro, porque el libro es la expresión material y tecnológica de los propósitos que la cultura occidental pontificó. Pero bien cabe la problematización que plantea Kaufman, cuando advierte: "El libro es digital y no hay libro que no sea digital desde que se ha generalizado la informatización de la composición tipográfica (...) Pero los libros en tanto que textos reproducidos y difundidos no deben su existencia textual a su producción y circulación en papel, sino a su inscripción digital" (Kaufman, 2007: 79). El libro en papel hoy constituye una decisión estética, objetual, fetichista, amparada por la extensa tradición en el uso del objeto. Se advierte entonces que el libro no puede recuperar el status moderno porque lo que se pone en cuestión con la copia idéntica es aquello que en la reproductibilidad mecánica le daba sentido: la idea del autor, la estabilidad tanto del objeto como de lo dicho, así como también la mediación entre el autor y el público.

4. Mercado, mercado, mercado...

En estos últimos años los usuarios comenzaron a experimentar las potencialidades de la reproductibilidad digital. Las licencias *copyleft* originadas a partir del Software Libre mutaron auxiliando las necesidades prácticas de los bienes culturales, y se pusieron a disposición de archivos de libros, música, pintura, cine, etc. Esta práctica que usuarios y comunidades desarrollaron poniendo a libre circulación bienes culturales en formatos digitales se la denomina cultura libre.

La industria cultural que se quedó en la política rentable de los formatos analógicos intenta deslegitimar la falta de mediación cultural que propagan las tecnologías digitales mediante la criminalización en los usos así como hacia las plataformas existentes que expanden la copia idéntica. Al mismo tiempo desarrolla nuevos soportes tecnológicos como el *ebook* o empresas de impresión por demanda o *print on demand*.

El *ebook* es un producto que salió al mercado en 1999 pero tiene su historia previa incluso al surgimiento de Internet, cuando en los años '70 se creó el proyecto de digitalización Gutenberg. De alguna manera es subsidiario de esa gran idea de digitalizar la mayor cantidad de libros que circulen para que nunca desaparezcan, esta vez como archivo. El *ebook* simula características tipográficas y de diseño de libro, es posible entonces descargar de una red o a través de la memoria y acumular gran cantidad de bits con contenidos textuales.

La estrategia apuesta a generar una conexión simbólica entre el soporte y los archivos de datos. Ella está orientada a la necesidad de incorporar un producto del que luego puedan depender futuras ventas (actualizaciones en el software, memoria *ram*, venta de derechos de reproducción de una obra, etc.). Cuando pone en el mercado los productos digitales, la industria editorial no tiene en vistas modificar, replantear o intentar nuevas estrategias.

Por ejemplo, en el registro legal, para obtener un archivo la obra tiene una limitación a propósito de la cantidad de veces que el archivo puede ser utilizado para que no incumpla con el copyright. Más allá de las imposiciones del mercado, los usuarios intervienen y modifican la esfera de consumo y es así que, por ejemplo, ponen a circular información sobre la copia idéntica y desbaratan la licencia *copyright*. Una vez mas, las resistencias utópicas surgen en cualquier espacio y cumplen la función de generar una práctica que se

extiende a todos los bienes culturales, por mas inmateriales que estos sean.

En las tiendas virtuales y con el tiempo seguramente también en las librerías, se da la posibilidad de imprimir un ejemplar de un libro, el *print on demand*. Esto significa que existe en la actualidad la tecnología necesaria para no hacer tiradas muy extensas sino poder realizar libros por unidades. Seguramente pierde la belleza de un libro antiguo o el cuidado de una tirada cuyo desarrollo y proyecto sea coleccionable y perdurable en el tiempo. Pero también es cierto que los libros que fueron descatalogados, posiblemente se encuentren en las bibliotecas públicas, en las casas privadas o en los museos. Probablemente puedan descargarse de la web como archivos de datos y si es así también puedan imprimirse y obtener un texto básico genérico.

Además coexisten en la actualidad una cantidad creciente de imprentas digitales donde es posible autoeditar un libro imprimiendo desde cincuenta ejemplares. El proceso es muy simple y se efectúa a través de la web. Por ejemplo la cadena española Bubok de autoedición ya tiene su sede en Buenos Aires, Bogotá y México.

En ambos ejemplos, el mercado utiliza las herramientas digitales pero sigue funcionando de manera unidireccional, entendiendo al consumidor no como un usuario sino como un receptor.

5. Edición 2.0

Franco Berardi sostiene que el ciberespacio es “el universo global de las relaciones posibles en el seno del espacio rizomático que conecta virtualmente cualquier terminal humano con cualquier otro terminal humano, a través de las máquinas digitales” (Berardi, 2003: 41). Desde allí puede pensarse en la innovación de un sector editorial incipiente que se adapta a las lógicas multiconectadas hipervinculadas que se experimentan al nivel del usuario. Así surgen prácticas editoriales desprofesionalizadas sin intermediación del mercado que rescatan la tradición resistencial del libro moderno. La edición 2.0 supone una discusión sobre el libre acceso a la comunicación y la cultura y en consecuencia a los productos editoriales. Esta discusión afecta profundamente la manera en que concebimos la generación, difusión y uso del conocimiento y los contenidos editoriales. Es así que la edición 2.0 puede definirse como un dispositivo donde convergen diferentes estrategias a partir de la idea de propagación de contenidos con licencias que consideran un tipo de ecosistema web donde la libre circulación de las ideas es la manera de construir simbólicamente una cultura radical por lo tanto un nuevo tipo relacional de edición. Poniendo en un segundo plano el lucro.

A partir de la posibilidad que brinda la impresión con *offset* digital, no es necesario que las editoriales realicen una gran inversión ya que pueden imprimir a partir de doce ejemplares. Los libros pueden ser financiados tanto por el autor como por la editorial en conjunto, y la posibilidad de hacer pocos ejemplares genera la diversidad y la continuidad en la impresión. Una alternativa conexas es mantener los libros a disposición para poder ser bajados sin costo.

De manera creciente los autores que editan en papel o directamente en digital, en blog o en formatos de archivos/libros web, trabajan con licencias *copyleft*. Se trata de una relación más personal con la comunidad que sigue el desarrollo y los autores de las editoriales. Por otro lado son relaciones sin mediaciones -del autor al lector- ya que los libros que están trabajados con esa política por lo general se consiguen en ferias del libro independientes, en espacios culturales que no forman parte del circuito de librerías

tradicionales, pero también de las páginas web de las editoriales que posibilitan bajar libros completos.

No hay una sola estrategia o una receta sino que las pequeñas editoriales necesitan expresar ideas que no tenían lugar debido al achicamiento del mercado del libro. En este punto resulta interesante el lugar que encuentran las editoriales para expresarse sobre la política editorial, las páginas “legales”. Desde licencias que los autores promueven hasta agradecimientos, pasando por manifiestos o “derechos del lector”, o las licencias *copyleft* estandar tipo *Creative Commons*.

4. Finalmente

Este trabajo lo escribimos en dos tiempos, cada apartado tuvo la intención de generar ese registro, pensando en el quiebre entre lo analógico y lo digital. O la sociedad de masas y la sociedad de la información. O la industria cultural y las industrias creativas y culturales. Para pensar lo mecánico trabajamos con Benjamin y Adorno encontrando entre ambos una síntesis del pensamiento moderno. Ellos permiten abordar el cambio de paradigma que, comienza a mediados de los años '70 y se prolonga hasta la actualidad donde la técnica tiene un desarrollo vertiginoso y genera modificaciones profundas en la manera de concebir la cultura. Nos concentramos en conceptos como “reproductibilidad técnica”, “aura” e “industria cultural” para saltar al acá y ahora, estableciendo paralelos con la copia idéntica. La desaparición del aura en el cine se recombina y se vuelve utópica ya que genera la potencia disruptiva, “revolucionaria” de modificar su propia significación. La diferencia que detectamos entre Benjamin en relación con Adorno y Horkheimer es que los teóricos de la Industria Cultural niegan el potencial emancipador que el primero encuentra o desea en los objetos culturales, en este caso el libro.

También desarrollamos las modificaciones y adaptaciones que la industria cultural y editorial tuvo que realizar con el advenimiento de lo digital. Su estrategia devino extractiva debido a la pérdida del monopolio absoluto, por lo que utiliza a la web para colocar productos como las empresas de autoedición, las tiendas virtuales o la venta de soportes.

Además promueve la estigmatización y la criminalización de usuarios y redes. El *copyright* sólo beneficia a las corporaciones que intermedian por controlar los espacios de la cultura dentro y fuera de ciberespacio. Bajo el nombre del *copyright* se preservan las inversiones de las industrias culturales y editoriales. Al tiempo que aplica un dispositivo de control social, alecciona a redes y usuarios reasegurándose el *statu quo* cultural.

Por su parte, las comunidades virtuales que también se transforman en territoriales, usuarios de redes sociales y actores culturales, continúan ejerciendo su derecho a través de la copia idéntica. Es ese el lugar donde el tiempo se vuelve irreversible y donde no hay captura posible de los deseos comunitarios que en la era digital impida continuar propagando prácticas resistenciales.

Por eso nos interesa reflexionar acerca de la construcción de este tipo de cultura digital en términos críticos. No se trata únicamente de establecer y diferenciar la creatividad como bien sistémico o resistente, así como tampoco de pensarlo como un limbo donde no hay agenciamientos económicos o estatales.

Las resistencias que estamos pensando deberían intervenir sobre lo que busca determinarlas, conectando las diferencias de maneras diversas a las institucionales. Las industrias culturales y creativas, buscan a partir de la inclusión alimentar la máquina agenciándose contenidos y proyectos que existan resistentes.

Por eso nos interesa abocarnos a pensar cuáles pueden ser las estrategias de las resistencias como políticas porque lo que ponen en discusión, es eso que buscan silenciar las industrias culturales. No sólo en lo que puede o no decirse sino en los efectos de esos discursos, en sus territorios y en los afectos que se interpelan u obstaculizan cada vez. No se trata entonces de la promesa de una sociedad futura sino de una ética colectiva y presente que se desarrolla en tensión con la máquina capitalista.

Finalmente las nuevas tecnologías no siempre sustituyen a las anteriores, pueden convivir-de hecho lo hacen- y competir en espacios y a partir de estrategias que no siempre son las mismas. Los libros en soporte material siguen existiendo, así como editoriales y librerías. Lo que se modifica es que se multiplican los soportes, se incrementan los productos en el mercado al mismo tiempo que se acelera su distribución digital. En ese caso, las resistencias editoriales se benefician -si propician lecturas coyunturales interesantes- de las migajas que desarrollan las industrias culturales resignificándolas en épocas de código abierto.

Bibliografía.

- Adorno, T; Horkheimer, M: (2007). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Akal.
- Adorno, T. (2005): *La dialéctica negativa*. Madrid: Akal.
- Benjamin, W. (2009): *Estética y política*. Buenos Aires: Las Cuarenta.
- Benjamin, W. (2008): *Obras. Libro I/ volumen 2*. Madrid: Abada.
- Berardi, F. (2003): *La fábrica de la infelicidad*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Buck Morss, S. (1981): *Theodor W Adorno, Walter Benjamin y el instituto de Frankfurt*. México: Fondo de Cultura Económica
- Buck Morss, S. (2005): *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Buenos Aires: Interzona.
- Bunz, M. (2009): *La utopía de la copia*. Buenos Aires: Interzona.
- Diego de, J. (2002): *Editores y políticas editoriales en Argentina 1880-2000*. Buenos Aires: Fondo Cultura Económica.
- Jameson, F. (1999): *El giro cultural*. Buenos Aires: Manantial.
- Kaufman, A. (2007): *"Imaginarios, lecturas, prácticas"* en La Biblioteca N6. Buenos Aires.
- Rodríguez, J. (2007): *Edición 2.0 Los futuros del libro*. Madrid: Melusina.
- VVAA (2004): *Capitalismo cognitivo. Propiedad Intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños
- VVAA (2006): *Internet y lucha política. Los movimientos sociales en la red*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Virno, P. (2003): *Gramática de la multitud*. Buenos Aires: Colihue.