

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

En el principio fue el remix. (o el mashup).

Guillermo Movia.

Cita:

Guillermo Movia (2009). *En el principio fue el remix. (o el mashup)*. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/68>

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>.

En el principio fue el remix (o el mashup)

Guillermo Movia

**Instituto Gino Germani de la Facultad de Ciencias Sociales
de la Universidad de Buenos Aires**

guillermo.movia@gmail.com

La palabra remix y su hermana cercana mash-up son recientes, pero las prácticas que se denominan con ellas son antiguas, casi como el ser humano. Su aparición como palabras tiene que ver principalmente con la necesidad de catalogar un tipo de música, que consiste en tomar las pistas con las que se ha hecho un tema musical, dárselo a otro artista, y que este lo re-mezcle para generar una nueva versión. Las tecnologías digitales facilitaron esta tarea, permitiendo aún más cosas a los artistas, como por ejemplo aislar un pequeño golpe de tambor de una canción y usarlo en otra. Esto es lo que se conoce como mash-up¹, tomar desde partes infinitesimales de una canción y mezclarlos con otras partes de otras canciones para generar algo nuevo.

El problema para los artistas que realizan este tipo de creaciones, es que muchas veces los dueños de los derechos de reproducción y copia de los materiales que usan, no están de acuerdo con su uso o piden un precio altísimo por el permiso para usarlo. Así sea que se usen partes identificables de la canción, como si se usa sólo un golpe de tambor que nadie podrá adivinar de dónde viene. De esta forma tenemos el caso de músicos como Girl Talk que realiza todas sus composiciones a partir de otras canciones, mezclándolas de una forma en que se crea algo nuevo, pero cuya música es difícil de poder ser usada en otros espacios, por la cantidad de dinero que habría que desembolsar para hacerlo. En la película «RIP: a remix manifesto» hacen el cálculo de cuánto debieran pagar por un sólo tema de ese artista: 262.500 dólares.

El remix o los mash ups estaban bien vistos y alentados por la industria musical mientras sólo los grandes sellos discográficos tenían la capacidad tecnológica para realizarlos. Una vez que esas tecnologías fueron masivas, estas disciplinas se transformaron en peligrosas/delictivas. Cuando

¹ También se habla de mashup en Internet, cuando se arma una página tomando datos de distintas fuentes.

The Beatles y George Martin experimentaban con las grabaciones, eso sólo podía ser arte. Cuando cualquier persona puede hacerlo desde su computadora, se transforma en delincuente.

Un caso emblemático es el del disco «Grey album» (o «Álbum gris») de Danger Mouse. Este es un disco de mashups entre los Beatles y Jay-Z y toma su nombre por basarse en el disco blanco de los Beatles y el disco negro de Jay-Z. Lo que hizo Danger Mouse fue tomar parte de las canciones de los Beatles (principalmente las secciones instrumentales) y agregarle las voces del disco de Jay-Z, quien había puesto a disposición las pistas vocales para favorecer este tipo de trabajos. El resultado, obviamente poco tiene que ver con las canciones de los cuatro de Liverpool. Si bien puede identificarse a las mismas (y se transforma en un juego reconocer las canciones), junto a las otras pistas musicales, cobran otro significado.

La canción «Lucifer 9 (Interlude)» usa partes de Revolution 9, un collage en sí mismo.

Este disco no fue bien recibido por la discográfica EMI, dueña de las grabaciones del «Álbum blanco» que intimó a Danger Mouse a dejar de difundir el disco -había hecho 3000 copias y las había repartido en algunos sitios web. El artista decidió obedecer a EMI, pero otras organizaciones optaron por usar el caso para protestar en contra de los abusos de los dueños de los derechos de copia, aduciendo que el uso que Danger Mouse había hecho de esas grabaciones no implicaba ningún delito. Como protesta se organizó el «martes gris» en el que cientos de sitios web pusieron a disposición el «Álbum gris» para su descarga gratuita. Los abogados de EMI se cansaron de enviar mensajes a los sitios webs amenazándolos con causas penales. Finalmente el disco sigue disponible para su descarga en Internet y ha recibido innumerables buenas críticas, llegando a ser elegido el mejor disco de 2004.

Sin embargo, en otros soportes físicos, la cita no está mal vista, ni el uso de las mismas palabras que uso Borges puede ser prohibida para el resto de los mortales. Sin ir más lejos, no es extraño decir que más del 90% de las ponencias que se presentaron para este Congreso contienen citas de otros autores. A ninguno de nosotros nos parece necesario tener que pedir a cada una de las casa editoriales el permiso para copiar una parte de los libros que citamos. Pero en la música y las películas, no se puede insertar partes de otros sin pedir permiso y, en la mayoría de los casos, sin tener que pagar para hacerlo legalmente. ¿Cuál es la diferencia? ¿El soporte material? ¿El concepto? ¿Tan diferentes son los distintos tipos de creaciones?

Culturas SL o LE

En su último libro *Remix*, Lawrence Lessig propone clasificar a las culturas como LE (Lectura y escritura) o SL (sólo lectura). Él usa las siglas con las que se identifica esta capacidad en los sistemas operativos actuales. Básicamente la idea es qué tipo de permiso existe para participar en esas culturas: sólo como receptores (SL o RO) o como lectores y creadores (LE o RW).

Según el autor la única «cultura» de sólo lectura fue la desarrollada durante el siglo XX principalmente, cuando las leyes de copyright se convirtieron en moneda corriente en Occidente. Lo extraño del caso es que se comenzó a dar más poder a este tipo de leyes justamente con la idea contraria. El principal argumento esgrimido por Sousa, director y compositor de obras para orquesta, para que las primeras máquinas reproductoras de música comenzaran a pagar derechos por la reproducción de obras musicales, fue que iban a terminar con la costumbre de las reuniones de amigos que tocaban música y la aprehendían y modificaban, creando nuevas obras. Pero ahora son estas mismas leyes las que se ponen en contra de las nuevas creaciones. La utilización de estas leyes ha cambiado de objetivo, privilegiando su potencial para proteger un sistema de negocios antes que las posibilidades creativas de la sociedad.

Cory Doctorow, integrante de la Electronic Frontier Foundation y uno de los principales autores que escriben contra las actuales leyes de copyright, explica:

«Siempre que una nueva tecnología enfrentó al copyright, cambiamos el copyright. El copyright no es una proposición ética, es utilitaria. No hay nada moral en pagarle unos centavos al compositor por los derechos para las pianolas, no hay nada inmoral en no pagarle a Hollywood por el derecho a grabar una película. Sólo es el mejor balance para que se respeten los derechos de propiedad de los usuarios de videocaseteras y grabadoras de CDs y que los creadores tengan una zanáboria para que sigan haciendo shows, música, pinturas y libros»².

Generalmente, las culturas del mundo aprovecharon y se desarrollaron gracias a su capacidad de regenerarse. Los primeros poetas y bardos cantaban las historias y hazañas de los héroes modificándolas cada vez, sin tener que pedir permiso o pagar derechos por cantarlas. La Biblia, sin ir más lejos, uno de los principales productos de nuestra cultura, fue creada en base a un remix de diferentes historias y participantes.

2 Doctorow, Cory (2008), *Microsoft Research DRM Talk*, página 20, traducción mia.

Mientras las tecnologías no estaban masificadas, las leyes del copyright pudieron volverse poderosas porque no interferían con este tipo de creatividad. Una vez que las posibilidades de crear a partir de otras obras se ha hecho más fácil, la disputa por poder usar libremente la cultura para recrearla ha vuelto a aparecer, proponiendo cambios en las leyes actuales hasta el punto de hacerlas tambalear.

El software libre muestra el camino

Cuando las computadoras eran unas pocas en el mundo y no un objeto que podía transportarse en la cartera de la dama o el bolsillo del caballero, eran compartidas por varios cientos de personas a lo largo del planeta. En esa época, cuando alguien escribía un programa para que la computadora cumpliera una serie de rutinas útiles, lo compartía con el resto de los usuarios. Compartir la creación era una práctica común y corriente. Cada computadora era creada con su propio sistema operativo (una serie de programas que ya venían instalados) para el que era necesario programar distintas aplicaciones. Con el tiempo se fueron creando sistemas operativos que podían funcionar en diferentes máquinas facilitando reusar los programas que se escribían. Pero esto llevó a que algunas empresas comenzarán a «esconder» la forma en que estaban hechos esos programas bases, para que otros no pudieran copiarlos. Lentamente se fue perdiendo el espíritu de compartir programas, además de hacerse difícil para los programadores desarrollar aplicaciones si no sabían cómo estaban hechas estos sistemas operativos. Fue así que, ante la necesidad de lograr que una impresora funcionara como él requería y al no poder modificar el software que la hacía funcionar, Richard Stallman decidió revertir esta tendencia y creó la «Free Software Foundation» (FSF por sus siglas en inglés o Fundación Software Libre - <http://www.fsfla.org/svnwiki/->), dedicada a armar un sistema operativo libre. ¿Qué significa «libre» en este contexto?

Para que un software sea considerado libre tiene que permitir al usuario estas cuatro libertades:

0. de ejecutar el programa cuando quiera;
1. de estudiar el código fuente y modificarlo para que haga lo que él quiera;
2. de copiar el programa y distribuir las copias cuando quiera;
3. de publicar o distribuir una versión modificada cuando quiera.

En suma, la posibilidad de que el usuario de un programa pueda «Leerlo y escribirlo», no sólo usarlo. Que pueda apropiarse de esa pieza de software y hacerlo suyo. Este movimiento fue creciendo a lo largo de los años, ayudado por Internet y la posibilidad del desarrollo colaborativo entre diferentes programadores a lo largo del mundo. Con el crecimiento de este movimiento se fue impulsando el movimiento por una cultura libre. Una cultura, en los términos de Lessig, de «Lectura y escritura».

Libertad para crear

Cuando Tim Bernes-Lee creo la World Wide Web lo hizo pensando en una herramienta que permitiera que todo el mundo pudiera crear con ella. Un medio de comunicación en el que todos pudieran participar activamente, recibiendo información y creándola. Un espacio donde todos tuvieran los mismos derechos y el mismo poder. A esto se llama la neutralidad de la web. El sistema no discrimina ni clasifica por el poder o el dinero de cada uno. Para la red, todos somos iguales. Mi búsqueda en google sobre mi banda favorita recibe la misma atención que el pedido del presidente de un país.

Además Bernes-Lee publicó todas las especificaciones de la red en el dominio público lo que facilitó su adopción dentro del ámbito académico primero y comercial después, ya que cualquiera podía ver cómo estaba hecho y de qué forma poder crear su propio contenido. Y para inventar cosas nuevas no había (ni hay) que pedirle permiso a nadie. Es suficiente con tener la idea y desarrollarla para que pueda estar disponible para el resto de los usuarios del mundo.

Y la posibilidad de crear y extender esta plataforma es enorme porque no se necesitan grandes recursos tecnológicos para hacerlo. Los otros grandes medios de comunicación masiva permiten, a lo sumo, equiparar las tecnologías con las ya existentes. Internet ha visto aparecer y desaparecer miles de tecnologías, ideas, productos revolucionarios que fueron derrocados, nuevas empresas que surgen de la nada y se mantienen y otros proyectos que de una página se han convertido en imperios.

Garcia Canclini, en «Lectores, espectadores e internautas», escribe:

«Se lee de otras maneras , por ejemplo escribiendo y modificando. Antes, con el libro impreso, era posible anotar en los márgenes o huecos de una página, «una escritura que se insinuaba pero que no podía modificar el enunciado del texto ni borrarlo»; ahora el lector puede intervenir el texto electrónico, «cortar, desplazar, cambiar el orden, introducir su propia escritura» (Chartier, 2007: 2005).» [pag 85]

Cada vez menos los creadores de las páginas web tienen control sobre lo que crean. La información, una vez que está online puede ser tomada, remezclada y modificada. Existen extensiones para los navegadores web que reemplazan las publicidades con obras de arte, que se actualizan cada dos semanas. Galerías de arte que intervienen las páginas web y sus publicidades. Existen otras aplicaciones que pueden ser utilizadas para cambiar el contenido y el «significado» de las páginas, y que pueden ser distribuidas, por ejemplo como forma de intervención artística/ideológica.

Internet puede ser, entonces, un medio donde el autor pierda parte de su poder en la relación autor/lector. Esta potencialidad, sin embargo, no será convertida en realidad sin una lucha.

Todas estas características no sólo son importantes desde una perspectiva tecnológica, si no también desde el lado filosófico. Podemos decir que Internet es el medio de comunicación que facilita que cada usuario sea creador y receptor en igualdad con el resto. Y principalmente Internet es una red de intercambio de información que facilita la creación colaborativa. En los últimos años han florecido los ejemplos de aplicaciones y sitios web creados de forma colaborativa por miles de personas a lo largo del mundo. Casi por primera vez en la historia, organizaciones sin fines de lucro pueden organizarse para crear herramientas que compiten contra otras organizadas por empresas que gastan una enorme cantidad de recursos. Dos de los casos emblemáticos en este contexto son Wikipedia y el navegador web Mozilla Firefox, ambos ejemplos que no pueden ser pensados sin la existencia de una comunidad trabajando en conjunto para su creación.

Experiencias colaborativas con nuevas tecnologías

La enciclopedia Wikipedia explotó mediáticamente en los últimos años. Por momentos es el futuro de la humanidad, en otros es tan sólo un lugar donde encontrar falsos artículos en los que no se puede confiar. Cuando algún científico social o gracioso la usa para engañar a unos cuantos usuarios, la peste parece tocarla. Cuando es el primer medio de comunicación en el mundo que informa de algún desastre natural, es la panacea para la comunicación del futuro. Sin embargo lo más interesante de la Wikipedia es cómo ha logrado mostrar lo que un emprendimiento colaborativo de miles de personas puede significar. Si no existiera y nos presentaran el plan para crearla, nadie pensaría que pudiera generar un resultado interesante. ¿Quién destinaría parte de su tiempo a escribir un artículo en una enciclopedia sin recibir nada a cambio? ¿Cómo confiar en el contenido que puede subir una persona que no se identifica? Así y todo, con sus problemas y fallas, Wikipedia se está convirtiendo en un lugar donde despejar las dudas, donde encontrar la respuesta a

preguntas difíciles de responder. Y a pesar de sus cambios internos, no ha dejado de ser un proyecto comandado por una comunidad.

Cuando Netscape se dio cuenta que las prácticas monopólicas de Microsoft lo habían dejado afuera del mercado de los navegadores web, decidió como un manotazo de ahogado, liberar el código fuente de su producto estrella, el navegador web Netscape Navigator, para que cualquiera pueda verlo y mejorarlo. Para esto creó una división bajo el nombre de Mozilla, que después se escindió, convirtiéndose en una Fundación sin fines de lucro. Rápidamente se construyó una comunidad que convirtió esa aplicación en un navegador centrado en los estándares web con miles de programadores colaborando desde cualquier parte del mundo. Ahora cualquiera podía tomar el código del navegador y traducirlo a su idioma para que sus compatriotas pudieran usarlo sin tener que saber inglés. Al igual que la World Wide Web permitía que cualquiera diseñara nuevas funcionalidades, Mozilla construyó una plataforma en la que cualquiera pudiera aportar sus ideas y crear nuevos usos sin tener que pedirle permiso a nadie. Mozilla fue el primer navegador web en implementar las extensiones, pequeños agregados al programa que aumentaban sus funcionalidades para adaptarse al uso que cada uno le da a Internet.

John Lilly, CEO de Mozilla comentaba en un reportaje: *«Paso más tiempo con mi navegador que en el auto. Deberías invertir tanto tiempo en elegir tu navegador como el que invertís eligiendo el auto que vas a manejar. Es tu lente dentro de Internet. Exactamente como los lentes de tus anteojos, afecta la forma en la que ves Internet. Cada vez miramos más del mundo a través de Internet, las características de la lente importan más que nunca.»*³

Los navegadores web pueden ser, también, un filtro mediante el que se alienten o impidan las potencialidades de Internet. La mayor derrota que ha sufrido Internet hasta el momento, fue que las prácticas monopólicas de Microsoft hayan hecho confundir a los usuarios, que pensarán que Internet y el navegador son lo mismo.

Otra característica interesante de los proyectos que funcionan en Internet es que facilitan su constante recreación:

«Un artículo de Wikipedia es un proceso, no un producto, y como resultado de esto, nunca está terminado» (Shirky 2007:119). Cuando una nueva versión de Mozilla Firefox es «publicada»

3 <http://articles.latimes.com/2009/jan/04/business/fi-himi4>

como estable, ya hay otra rama que está siendo desarrollada. Los proyectos en Internet nunca se detienen, principalmente porque el costo de seguir, de reescribirlo, es mínimo.

Conclusiones

Las tecnologías digitales, sumadas a la capacidad de compartir de Internet, son las herramientas ideales para la creación colaborativa y remixada. Ni siquiera la guerra lanzada por las grandes empresas de las industrias culturales (discográficas y cinematográficas) han podido detener este movimiento cultural. Pero lejos está de ser una lucha ya ganada. La ley aprobada en Francia en contra de las descargas «ilegales» (algo que no es fácil de probar y que se nutre de la vigilancia de los ciudadanos) y el intento de promulgar leyes similares en otros países, sumado a los continuos intentos de promover plataformas privadas que recortan los derechos de los usuarios son muestras de que los defensores de las actuales leyes de copyright no dan el brazo a torcer.

Y la lucha por defender el estado actual del copyright influye en la brecha digital, brecha que ya no puede ser vista como un problema solamente de acceso. Quien accedió pero no puede ejercer su capacidad de participar en Internet, no es una persona más de este lado de la brecha. Por lo tanto la lucha actual no es solamente que los ciudadanos accedan a la tecnología si no qué libertades tienen con ellas.

Bibliografía

- Doctorow, Cory (2008). *CONTENT: Selected Essays on Technology, Creativity, Copyright and the Future of the Future*, Tachyon Publications, San Francisco, EE.UU.
- García Canclini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*, Gedisa, , Barcelona, España.
- LAGO, Silvia; Ana Marotías; Guillermo Movia y Laura Marotías, 2006, *Internet y lucha política. Los movimientos sociales en la red*, Buenos Aires, Capital Intelectual.
- Lessig, Lawrence (2004). *Free Culture*, Penguin Press, traducción de Antonio Córdoba. Edición digital
- _____ (2008). *Remix*, Bloomsbury Academic, Londres, Gran Bretaña. Edición digital
- Shirky, Clay (2008). *Here comes everybody*, Penguin Press, EE.UU.

Sitios web

- *¿Qué es el software libre?*, <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>
- *Grey Tuesday: A Quick Overview of the Legal Terrain* http://w2.eff.org/IP/grey_tuesday.php
- *The grey album legal battle summarized* <http://www.illegal-art.org/audio/grey.html>
- *¿Qué es Mozilla?* <http://www.mozilla.org/about/>
- *Wikipedia* http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:La_enciclopedia_libre
- *El proyecto GNU* <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.es.html>

Material adicional

- *RIP: A remix manifesto* (2008) <http://www.ripremix.com/>
- *Steal this film I y II* <http://www.stealthisfilm.com/>
- Licencia del trabajo: Licencia Creative Commons – Atribución – Argentina versión 2.5
- <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/>