

Contra los mundos posibles

Arturo Buendía*

Mayo 2005

Resumen

El universo digital abre nuevas posibilidades para la difusión de la cultura pero los productores culturales (discográficas, editoriales...) tratan de subyugar la innovación tecnológica para perpetuar su *statu quo*.

Imagine un mundo en el que no puede grabar su serie favorita porque no existen los videos. Un mundo en el que la única forma de escuchar música es comprando discos porque las radios no emiten ni una canción.

Podríamos vivir en un mundo así, un mundo en el que el acceso a la cultura es mucho más limitado que actualmente si los productores culturales (editoriales, discográficas, productoras de cine, sociedad de gestión de derechos de autor, etc.) hubieran tenido éxito cada vez que han intentado prohibir e ilegalizar una nueva tecnología del conocimiento que les atemorizaba.

Las batallas del pasado nos dicen mucho de la guerra por la propiedad intelectual del presente. Cuando las radios comenzaron a emitir música enlatada (grabaciones) a mediados de la década de los treinta los músicos que hasta entonces se ganaban la vida tocando en directo en las emisoras se opusieron. ¿De qué iban a vivir si la radio usaba grabaciones?.

En el caso del video fueron los productores de cine, Warner Bros. para más señas, los que llevaron a principios de la década de los ochenta a Sony ante los tribunales con la intención de ilegalizar esta tecnología. Su argumento era simple: el video permitía copiar contenidos (películas) que “eran suyos”. La respuesta del tribunal fue sencilla: el video permitía también grabar películas para verlas más tarde, un uso en su opinión legítimo. Desde luego, las productoras no imaginaban el succulento partido económico que sacarían con el tiempo al video. La mitad de los ingresos que obtienen actualmente provienen de la venta de cintas.

Son sólo dos ejemplos, entre muchos. La misma actitud reaccionaria y tecnofóbica han mantenido los productores culturales frente a desarrollos como las fotocopadoras, los reproductores de música digital, el DVD, la televisión digital, etc.

*Arturo Buendía es periodista especializado en nuevas tecnologías. Este artículo fue publicado originalmente en el periódico *Diagonal*, número 7, 26 de mayo de 2005.

El alcance de la cultura, las formas de acceder a ella, de usarla, de compartirla y de transformarla ha estado siempre limitado por su sustrato material (las tecnologías del conocimiento). Cada nueva máquina de conocimiento (desde los ordenadores a la radio, pasando por el video, la imprenta, la televisión...) ha roto alguna de esas barreras y ha abierto nuevos mundos posibles para la cultura.

Internet y el universo digital suponen la emergencia de un mundo de posibilidades. Pero en esta ocasión el cambio que se produce es diferente porque afecta a toda la cultura (no sólo a un sector) y porque es una revolución abierta, permanente, inacabada.

Las empresas y los mismos usuarios no dejan de desarrollar nuevas formas de acceder a la cultura, usarla, difundirla... desde la red P2P (*peer-to-peer*) para el intercambio de ficheros hasta el formato de música MP3, el DivX, etc. El universo digital es un espacio extraordinariamente fértil para la innovación, una innovación que con cada desarrollo habilita nuevos escenarios para la cultura.

Nuestras sociedades se enfrenta a un desafío sin precedentes. Cuando la tecnología abre la mayor de las posibilidades para que se reconfiguren las posibilidades materiales de la cultura, sus formas de acceso, de uso, de distribución etc. los productores culturales lanzan su mayor ataque contra el desarrollo tecnológico. Su objetivo es perpetuar el modelo existente aunque sea a costa de sacrificar la innovación como trataron de hacerlo con las radios, con el video, con cada nueva tecnología que sentían que les amenazaba. Su intención es someter el desarrollo tecnológico, subyugarlo, acabar con los nuevos mundos posibles.

Copyright © 2005 Arturo Buendía

Este artículo se publica bajo licencia Creative Commons AttributionNoDerivs 2.1.
Permitida la reproducción y difusión literal de este artículo por cualquier medio y con cualquier propósito.