

ESPECTROS DE LA PIRATERÍA.

**Un estudio deleuzeano del fenómeno
de los piratajes, los objetos-copia y
las máquinas piratas**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES

Espectros de la piratería.
Un estudio deleuzeano del fenómeno de los
piratajes, los objetos-copia y las
máquinas piratas.

Tesis para optar por el grado de Doctor en Ciencias Sociales
con especialidad en Comunicación y política

Fernando Ruiz Molina

TUTORA DE TESIS: Dra. Silvia Ruth Tabachnik

Ciudad de México, Junio del 2017



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO

División de Ciencias Sociales y Humanidades
Doctorado en Ciencias Sociales

ABSTRACT

El estudio de las dinámicas de la piratería y las operaciones de *pirataje* presentes, permite formular una pregunta mucho más agresiva en torno a la verticalidad y naturalización de los preceptos occidentales del original y la copia, y de la individuación, posesión, adquisición y residualidad, esgrimidos por un capitalismo que hace patente su estatuto semiótico en el preciso momento que valoriza, revaloriza y hace de todo un signo con el que puede sustituir, reconvertir, manipular y especular. Adquiriendo una condición de irrestricto, continuo y omnipresente. En el pleno de la mercadería falsificada, la proliferación de los circuitos de comercio informal (y necrocomercio), el surgimiento de las denominadas “piraterías digitales”, (y las culturas colaborativas), y los desfases y desigualdades subyacentes al impulso omnidevorante de tecnologización, la piratería, más allá de tratarse de un fenómeno que atiende a la reproducción y uso ilegalizado de un set de ideas o propiedades de un tercero, es ahora el espejo en el que se reflejan las dinámicas, movimientos y operaciones de alta complejidad, propias de un proyecto global en ascenso que sobrefetichiza la autenticidad, la creatividad y la innovación, y que tiene como consecuencia el surgimiento de restricciones, negociaciones y regulaciones mucho más sofisticadas y agresivas sobre aquellos contenidos, modelos o ideas que circulan en casi todos los flujos de la máquina capitalista. Un sofisticado dispositivo de control del sentido y de las fuentes, que hace posible la explotación de todo tipo de propiedades sígnicas. Estamos, pues, ante nuevas formas hegemónicas de imposición y despojo semiótico. El presente trabajo atiende al estudio de esos movimientos y turbulencias semióticas suscitadas en los objetos-pirata y las máquinas pirata.

ABSTRACT

The study of the piracy's dynamic and the current operations of the *pirataje*, allows us to formulate a much aggressive question about the verticality and naturalization of the Western precepts of the original and the copy, and indivituation, possession, acquisition and residuality, wielded by a capitalism that shows its semiotic status at the precise moment that values, revalues and makes of everything a sign with which it can substitute, reconvert, manipulate and speculate. Acquiring a condition of unrestricted, continuous and omnipresent. In the fullness of the counterfeit merchandise, the proliferation of the circuits of informal commerce (and necrocommerce), the emmergence of so called "Digital Piracy" (and Collaborative Cultures), and the gaps and inequalities underlying the omnidevouring Impulse of Technologization, piracy, beyond being a phenomenon that attends to the reproduction and illegal use of a set of ideas or properties of a third party, now is the mirror in which are reflected the dynamics, movements and operations of high complexity, characteristic of a global project on the rise that overfetishized the authenticity, creativity and innovation, and which has as a consequence the emergence of restrictions, negotiations and regulations much more sophisticated and aggressive about those contents, models or idea that circulate in almost all the flows of the capitalist machine. A sophisticated device of control of the sense and of the sources, that makes possible the exploitation of all type of signic properties. The present work deals with the study of those movements and semiotic turbulences happened in *pirate-objects* and *pirate machines*.

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

Este estudio habla de la fascinante potencia que emana de las dinámicas mutantes de las *influencias* y sus mecánicas de asimilación, y en ese aspecto, es necesario abrir un paréntesis para agradecer las mías. Sin orden específico, quiero externar mi agradecimiento:

A Isaura Eugenia Sánchez Hernández, compañera, motor existencial y poseedora de una temible esgrima intelectual que siempre contribuyó al aterrizaje de ideas vagas, y a la exégesis y comunicación de epifanías místicas de toda índole. Su cariño, además, fue una parte irremplazable para esta odisea. A mis padres, Irma y Fernando, por su irremplazable cariño, solidaridad y apoyo. A mis hermanos, Jose e Ilse, de quienes he aprendido bastantes cosas no-académicas, invaluable e indispensables, para el estar-vivo-en-sociedad. A Francisco. A todo/as mis tíos y tías, especialmente a Rosa, Teresa y Amelia, quienes me han dado una de las lecciones más duras sobre la perseverancia y el existir en un país de índole profundamente machista. A mi abuelo, Jesús Ruiz. A los padres de Isaura y a Gaby. A Cecilia Fuentes, su fraternidad intelectual, cariño, escucha, abrazos, primera lectura, y su firme idea de defender el lugar de la filosofía y la estética. A Jose Alberto Flores Fajardo y a David Molina, por su longeva amistad y mantener encendido el espíritu contestatario y crítico de la Sociología. A mis colegas y amigos del Colectivo Casa Abierta a la Memoria (Artemio Chávez, Griselda Arroyo, Giovanna Castillejos, Leinad Alcalá, Itza Varela, Bertha Mancera, Claudia Gómez, Aarón Arévalo), con quienes me indigné, grité y sigo luchando contra el olvido administrado desde el Estado y sus medios de comunicación. A mis colegas y amigos de la ENAH Jesús Campos y Eva Martínez Román. A mis retoños y amigos no humanos Boris, Malinka y Katyusha, quienes fueron la más viva expresión del movimiento mientras yo permanecía petrificado trabajando, pensando y escribiendo este trabajo de tesis, con ellos tuve y siempre tendré la oportunidad de pensar la condición malignamente inútil de la existencia humana.

A la Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Xochimilco. A los profesores de la línea de Comunicación y Política. A Silvia Tabachnik, por su amistad, invaluable apoyo intelectual, oídos, orientación y conceptos transmitidos en cada asesoría y debate. Invaluable oasis dentro de un desierto toyotista de fórmulas y recetarios. A mis lectores de tesis Sonia Torres Ornelas, Nattie Golubov, Jose Alberto Sánchez Martínez y Eduardo Andión, quienes nutrieron este trabajo con sus oportunas críticas y sugerencias.

No deben faltar en esta sección los vendedores de anime y discos pirata del barrio de Tepito, colectivos de *fansubs* y digitalización de mangas, fayuqueros, tianguistas, y todas esas influencias asimiladas como ecos, espectros que fortalecieron esta investigación.

* * *

Este estudio recurrió a la filosofía como una óptica de análisis, sin que ello significara sofocar la naturaleza social del problema. Por el contrario, fue la filosofía la permitió desdoblar el problema, sacarlo de sus lugares comunes y dispararlo hacia horizontes como la cibernética y la semiótica. Es un guiño a todos aquellos que, ante la avanzada neoliberalizante que está desactivando y suprimiendo la Filosofía de los programas universitarios, han buscado métodos y caminos para la resistencia y la pervivencia del necesario oficio del pensar.

“No es en los grandes bosques ni en los senderos donde la filosofía se elabora, sino en las ciudades y en las calles, incluido lo más artificial en ellas”

Gilles Deleuze

INDICE DEL ESTUDIO

PREÁMBULO

1)Efigies de la piratería	03
2)La sombra inteligente del capitalismo	06
3) Estudios sobre piratería	08
3.1)Deleuze	14
4)Estrategia de aproximación	18

PRIMERA PARTE: REFORMULANDO LA PIRATERÍA

Capítulo 1. El original y la copia 23

1.1)La pregunta por el original	23
1.2)La divinización de la imagen y el surgimiento del “original” en occidente	23
1.3)El original en la era de la reproducción técnica	33
1.4) El original ha muerto: la estocada peirceana	38

Capítulo 2. Piratajes, piraterías y máquinas piratas 43

2.1)Piratería ≠ Pirataje	43
2.2)Reformulando la piratería	46
2.3)Para una lógica del pirataje	50
2.4)Pirataje ⁿ	53
2.5)Fases del proceso del pirataje	55
a) Intercepción	57
b) Replicación/inflexión	58
c) Intervención	59
2.6) <i>Estrategias</i> :	61
2.6.1) Estrategias degradación	62
2.6.2) Estrategias de adecuación	63
2.6.3) Estrategias de extracción	64

2DA PARTE: ESPECTROS DE LA PIRATERÍA

Capítulo 3. Piratería fantasmática 67

3.1) Los polos del simulacro	69
3.2) Efectos-copia: el advenimiento de los fantasmas y de la función-objeto	76
3.3) Máquinas piratas o la orgía de los efectos	81
3.3.1) Sabotaje	99
3.3.2) Fruición	103
3.3.3) Engaño	104

Capítulo 4. Semiosis del desastre visual 107

4.4.1. La tiranía del HD	124
--------------------------	-----

3RA PARTE: EL ESPEJO PIRATA DE LA MODERNIDAD

Capítulo 5. Capitalismo loopizante	130
5.1) Impulsos: vigilar la repetición	130
5.2) Semioextractivismo	137
5.3) Las trampas de la creatividad	148
5.4) Algoritmización del autor	156

Capítulo 6. Détournement: Filosofía pirata y distopía Vaporwave	164
6.1) Aparición	165
6.2) Trademark pollution: la marca eviscerada o el advenimiento de la distopía	168
6.3) Vapor, espectros y vaporwave	179
6.4) Vapor semioextractivizado o del brillo fantasmal de la estrella muerta	184

4TA PARTE: CONSIDERACIONES FINALES

Modernidad pirata	190
Algunas conclusiones	195

ANEXOS

Explosión de la mercadería china: <i>counterfeit</i>	202
La promesa espectacular del original	213

BIBLIOGRAFÍA	216
---------------------	-----

PREÁMBULO

El estudio de la piratería es también el estudio de la capacidad de velocidad, regulación y absorción voraz de un capitalismo que hace patente su estatuto semiótico en el momento que valoriza, revaloriza y hace de todo un signo con el que puede sustituir, reconvertir, manipular y especular (Berardi, 2010). Estas recientes transformaciones, así como la intensificación de un proyecto global en ascenso que sobrefetichiza la autenticidad, la innovación y la creatividad, cuya máxima expresión radica en las denominadas *economías creativas*¹, tienen como consecuencia el regreso de la fantasía del genio y el surgimiento de restricciones, negociaciones y regulaciones mucho más sofisticadas sobre aquellos contenidos, modelos o sentidos que circulan en casi todos los flujos de la máquina capitalista²

La piratería es un fenómeno que sucede en distintas direcciones, tanto en instancias formales como informales. Sus operaciones guardan consecuencias que no se restringen únicamente a mermas económicas, sino que también revelan importantes aspectos de un capitalismo sígnico que ahora se ve intensificado en esta búsqueda-persecución de nuevas materias semióticas, ideas o sentidos, susceptibles de ser explotados y capitalizados pecuniaria y simbólicamente.

El mercado y las condiciones sociales que permiten concebir la “creatividad” como objeto -despolitizándola y posteriormente inyectándole una impronta tecnocrática-, han desatado una serie de restricciones y regulaciones mucho más

¹ Los principales teóricos de esta modalidad económica son John Howkins y Richard Florida. Este modelo económico se distingue, entre otras cosas, por concebir al conocimiento como un bien empaquetado con “creatividad” para su fácil consumo, la celebración de una idea desactivada de novedad constante, y el invasivo discurso que re-funcionaliza (y revaloriza) cada aspecto de la cultura, entre otros, bajo los lineamientos de la (auto)promoción y el marketing. En tanto la cultura, a su vez, es concebida como un recurso y parte de una cadena de producción en donde cada trabajo e influencia son consideradas como materias primas (y de allí el recrudescimiento –y globalización- de las leyes panópticas del *copyright* y la propiedad intelectual), ésta, a decir de varios autores, está sujeta a escrupulosos mecanismos de domesticación y pierde toda potencia crítica (Cfr. Pang 2012; Lury, 2004; Florida, 2009, 2011). Aunque no por ello dejan de generarse movimientos contrahegemónicos y contestatarios, es evidente.

² “La economía creativa es la continuación e intensificación de la modernidad occidental y el capitalismo (...) esta tendencia hace posible la mitologización de la creatividad, cuya raíz radica en la secularización de la creación divina en occidente y la caracterización del proyecto de modernidad” (Pang, 2012: 24).

severas, tales como el endurecimiento de los controles sobre la propiedad intelectual y su usufructo (copyrights, patentes, marcas), además de la realización, a puerta cerrada, de convenios económicos entre particulares, que inciden en la modificación de los marcos jurídicos nacionales.

Mediante éstas transformaciones, los entusiastas y promotores de dicha modalidad “creativa” de la economía, buscan desesperadamente someter todo tipo de lógicas de producción de sentido en aras de su control y explotación, la piratería aparece como su contracara y espejo, en tanto potenciadora de aquellos residuos que no han podido ser incorporados del todo, sin que esto signifique que cumpla con un papel de resistencia explícita o intencionada, pues la piratería a lo que menos renuncia es a la lógica acumulativa del capitalismo³.

1) Efigies de la piratería

Jean-Phillippe Durand y Rodolphe Vergne esgrimen la tesis de que la palabra piratería deriva del verbo griego *peirao*, que significa “probar”, “medir” y “poner a prueba” (cfr. Durand y Vergne, 2010: 17), y que dicho vocablo alude a actividades organizadas que guardan el propósito de saquear, sabotear o incendiar las pertenencias materiales de un tercero en cuestión, persiguiendo una finalidad ya sea política o económica⁴.

De este modo, la piratería es un fenómeno cuyos micro-intercambios y operaciones que la nutren dejan ver que se trata de una serie de redes bien estructuradas y jerarquizadas cuyo propósito es el enriquecimiento ilícito a través de la sustracción y el saqueo de objetos, así como de la producción *ilegal* de

³ La piratería, entre otras cosas, funciona como un organismo de mapeo que aporta información a las grandes máquinas capitalistas sobre los intereses, gustos y dinámicas de poblaciones específicas. Sin embargo, también sirve a la *liberación* y diseminación cultural de aquellos materiales o contenidos que de otro modo serían inalcanzables o inconseguibles.

⁴ En su texto *Piracy. The intellectual property wars from Gutenberg to Gates*, Adrian Johns señala que la palabra *piratería* “posee una distante raíz indoeuropea que significa *juicio* o *intento* y que (presumiblemente, por extensión, atañe) a la experiencia o experimento” (2009, 35).

copias (especialmente de aquellos contenidos culturales en boga, o que son hasta cierto punto redituables, como libros, productos audiovisuales o videojuegos, etc.).

Sin embargo, nosotros queremos destacar la otra raíz de la palabra “piratería”: *pyros*; poderosamente sugerente y reveladora de su naturaleza y función dentro de un capitalismo a la que tampoco es ajena, sin que esto signifique ocultar la potencia destructora que radica en ella, ni necesariamente idealizarla a tal punto de negar que también persigue los mismos intereses pecuniarios y de control que sostiene la máquina de máquinas capitalista.

En un sentido heraclíteo: 1) “no sólo se trata de la imagen del mundo” (Mondolfo, 2012: 234), sino también de aquello que explica los orígenes y formas primeras de organización y supervivencia de la civilización occidental; 2) se trata de una materia proteica y análoga a otras de las materias determinadas, siendo capaz de devorarlas y asimilarlas, o bien, de fortalecerse y asignar cualidades místicas/mágicas a aquello que sobrevive a el fuego; 3) que posee el atributo de pensamiento y de la razón⁵.

La piratería pues, guarda en su núcleo la impronta de la gesta del sistema económico depredatorio vigente: la fuerza del saqueo, el fuego y el despojo, así como la capacidad de alterar o copiar aquello que envuelve (trátese de lo que sea):

comúnmente, el comercio con sociedades extrañas se asoció con asaltos y robos (...) el actual sistema de la economía mundial, que surgió con la colonización de América y la industrialización de Europa, es finalmente el resultado de la piratería de los viajeros que iban a América y que, a través del comercio transatlántico, traían a Europa –directa o indirectamente- oro y plata que reabajados se convertían de nuevo en mercancía (...) ya que la plata americana fue en gran parte intercambiada por mercancía, europeas y asiáticas a precios encarecidos ex profeso, (Cfr. Kurnitzky, 1998: 14, 15).

⁵ (Cfr. Mondolfo, 2012: 231-236)

Finalmente, la piratería guarda el mismo dinamismo e inteligencia del sistema que aparentemente busca domarla o neutralizarla. No sólo se trata del fuego pirata que cimentó al capitalismo moderno, sino también de los distintos procesos de imitación radicados en ella, enriquecidos en la explosión asiática de la mercadería falsificada⁶. Es decir, diversos aspectos sígnicos de intervención que desconfiguran, descomponen y tuercen las propiedades y atributos semióticos de los flujos y objetos intervenidos en el simulacro, inyectando caos a las posiciones existentes que ocupan el original y la copia, lo legal e ilegal, el autor y el lector, etc., para mediante diversas operaciones de conmutación, extraer todo tipo de códigos e información que pueden fungir para neutralizar sentidos o producir contrasentidos⁷.

Con esto pretendemos advertir que, si bien, la piratería puede iluminar ciertos caminos para la resistencia y el establecimiento de un espacio desde donde sea posible ejercer una crítica a las formas de control y censura occidentales, lo cierto es que también es empleada por el capitalismo para:

- A) La regulación de la producción del pensamiento estético y cultural, a través de la regulación global de los sentidos y contenidos culturales comercializados.
- B) El sometimiento de los territorios mediante una especie de control semiótico sobre las cualidades y signos idiosincráticos, para posteriormente posicionar los propios y explotar los de los ajenos (*semioextractivismo*).
- C) La constitución de una hegemonía de archivo en la que están repartidos los lugares del original y la copia, el de los creadores/productores y el los de lectores/consumidores, y lo que debe ser recordado y lo que debe ser

⁶ Al respecto, revisar *Explosión de la mercadería china: counterfeit*, en la sección de anexos del presente estudio.

⁷ Existen “copiadores politizados”, es decir, aquellos grupos que, además de obtener un recurso pecuniario, politizan el pirataje con la finalidad específica de poner en circulación copias y contenidos *liberados* en un afán de contribuir a los diversos flujos encargados de acercar el conocimiento a los sectores más desfavorecidos, o al menos, volverlos accesibles en distintos aspectos (económico, político y cultural). Por supuesto, sin que esto signifique renunciar a un interés pecuniario. El caso más significativo es el de la piratería audiovisual (de cine y series televisivas), y el trabajo de los *fansubs*: traducciones, doblajes, subtítulos y anotaciones no oficiales sobre la imagen con la finalidad de contextualizar, situar o profundizar en algún aspecto.

olvidado, además de establecer lo que se consume –lee, mira, come, etc.–, y debe ser experimentado (la *alta definición*).

D) La edificación de un Archivo Corporativo (*superarchivo*) desde donde se pretende regular todo tipo de copias, y su producción.

La piratería es la cara oscura y necesaria del capitalismo, capaz de manipular y especular con símbolos y signos provenientes de diferentes territorios. Es el espejo en donde todas sus dinámicas de despojo, especulación y de control, se ven reflejadas, y a su vez, la efigie en cuya incineración el capitalismo se corona⁸.

Nuestro trabajo no pretende ignorar lo realizado tanto por etnólogos, economistas y antropólogos, sino nutrirse de sus trabajos, principalmente, de aquellos trabajos fuera del contexto mexicano que, desde nuestro punto de vista, son los que han presentado una preocupación mucho más seria por el fenómeno pirata y su relación con el discurso emergente que sobrefetichiza la creatividad y la innovación, sin caer en la exotización o pronta idealización de piratería. El presente estudio se suscribe a ese programa teórico, y pretende contribuir a él. La óptica de la lógica semiótica y el estudio de los objetos-copia y los procesos de su mutabilidad han sido indispensables en nuestro trabajo, sin necesariamente atarnos a un corpus limitado a priori, sino explorando la regularidad de algunas de sus operaciones en diferentes ámbitos.

2) La sombra inteligente del capitalismo

⁸ Adrian Johns señala que Tucídides empleaba el término *peiratos* para referirse a “los señores de la guerra en altamar”. Estos señores, a decir de este último, jugaron un papel clave en el desarrollo de las ciudades-estado de Grecia, y por lo tanto, de la civilización occidental misma. Después del levantamiento de Atenas, y la poca voluntad de los piratas para subyugarse y abandonar sus prácticas de guerra, sin gobierno y desafiantes, y de haber sido considerados héroes pasaron a ser considerados la antítesis de la civilización (Johns, 2009: 36, 36). Así es como se empezó a labrar la imagen del pirata, como algo que está más allá del juicio divino, y como un enemigo de la sociedad (*Hostis humani generis*: enemigos de toda la humanidad).

La piratería es un fenómeno que acopla todo tipo de producciones semióticas a los flujos regulados del capitalismo, tornándolos objetos susceptibles de explotación y reciclaje dentro del mismo. Se trata de un *capitalismo inteligente* cuya capacidad de discernimiento es paradójica porque emerge de su condición salvaje.

La *piratería* es paradójica, esquizofrénica: existe porque el sistema alberga, detona y permite la *copia* y sus tecnologías de reproducción en aras de un supuesto *conocimiento* y su *progreso*, como consumo integral, reificación y conservación del orden mismo. Pero que sin embargo, castiga y persigue la multiplicación o disposición de estos objetos para usufructo pecuniario o individual (cfr. Mansfield en Lessig, 2004: 17), toda vez que queda instaurado en piedra un régimen *autoral* de vigilancia sobre los prototipos o modelos, y sus descontentos.

La *piratería* es “ubicua a razón de que sus condiciones son ubicuas” (Karaganis: 2011): el capitalismo y la *cultura de masas* surgidos a partir del siglo XIX y consolidados durante el XX, instauraron como los criterios de realización lo *irrepetible* y *único* al mismo tiempo que se establecieron las unidades u objetos legitimados y autorizados para su consecución, capaces de acortar la distancia entre estos criterios y el sujeto del consumo, allende de si existen o no, las condiciones objetivas para su adquisición y realización.

Con la (re)aparición de un espíritu neoplatónico sobre *lo original*, y la ebullición de la ideología en torno a la novedad, la innovación y la creatividad que esgrimen las economías creativas (a finales del siglo XX y principios del XXI), ahora no se trata sólo de la adquisición del objeto por el objeto, sino de un consumo estimulado por la lógica autoencomiástica del capitalismo, es decir, de cualidades extrínsecas y celebratorias en torno al objeto. Se trata del consumo de *funciones-objetiles*. El *original* (supuesto original, mejor dicho), se ha convertido en el artefacto indispensable para un orden que se ha autodivinizado con ayuda de todas sus máquinas espectaculares.

En esta fase de abundancia económica, el resultado concentrado del trabajo social se torna apariencia y somete toda realidad a la apariencia, que ahora es su producto. El capital ha dejado de ser el centro que dirige el modo de producción; su acumulación se exhibe desde el centro hasta la periferia, en forma de objetos sensibles. Su rostro lo constituye la sociedad en toda su extensión (Debord, 2012: 59).

Se trata de un régimen cuya lógica vuelve a ser la de la acumulación por despojo, y la posterior especulación. Se trata de un capitalismo espec(ta)cular. La piratería, que emana de las transgresiones al orden *autoral*, arroja importantes indicios de un capitalismo que está pasando por una fase más clara de desmaterialización y *algoritmización*, es decir, no sólo la producción de contenidos inmateriales ha cobrado un lugar importante dentro de su régimen, sino también la des-codificación y traducción de todo lo existente a un código de registro que permita su administración.

3) Estudios sobre piratería

En cada estudio que existe sobre piratería opera una noción particular en torno al original y la copia, así como una posición política en torno a la idea de *autor/autoría* y la producción de objetos semióticos. Desde un punto de vista muy general, las *ideas* son concebidas como algo sin dueño (inaccesibles sino sólo a través de procesos y dinámicas productoras de efectos *–ad infinitum–*), y no son susceptibles de gobierno o explotación sino hasta su posterior *fijación*, “deviniendo expresivas cuando adquieren una constancia temporal y un alcance espacial que las convierte en marcas territoriales o territorializantes: firmas [estilos, cualidades, dispositivos, etc.]” (ver Deleuze y Guattari, 2008: 391, los corchetes son nuestros); de este modo, y en función de las operaciones de fijación y el tipo de materias semióticas que pretenda vigilar (y controlar), el régimen de *protección a los derechos de propiedad intelectual*, distribuye y coloca, con suma estrategia, cada uno de sus mecanismos panópticos. Estos mecanismos (ahora globalizados y en constante movimiento de reajuste), podrían ser divididos, según Laikwan Pang, en

patentes, marcas, tratados secretos y copyrights; la *patente*, se trata de un registro y mecanismo de protección para un proceso, método, combinación o camino teórico, que conlleve hacia un resultado/objeto/efecto “nuevo”, “útil”, “una invención o conocimiento que no es del todo obvio”, se trata de un contrato que establece el

derecho para hacer, usar y vender la invención en la absoluta exclusión de otros, durante el tiempo de la patente. El principio de la patente es recompensar la inversión de tiempo, dinero y esfuerzos asociados a la investigación (...) además alienta la rápida comercialización de las invenciones (...) creando injustas [y desleales] competencias (Pang, 2006: 17, los corchetes son nuestros);

una *marca (trademark)*,

señala el origen de los bienes mediante [un mecanismo que pretende hacer visibles las cualidades, estilos y movimientos individualizantes y de producción de diferencias que hagan posible] la identificación del artesano⁹ [o la instancia] que los produjo, confiere una ventaja de mercado (...) puede proteger a los dueños contra el uso de marcas similares y de cualquier confusión resultante¹⁰;

un *tratado secreto*, obedece a “información que es secreta o no es del conocimiento general –como la fórmula de la Coca Cola- que asigna a sus poseedores una posición de ventaja sobre sus competidores”¹¹; el *copyright*

es mucho más abstracto, cubre el campo de las mercancías culturales (...) y se refiere al derecho exclusivo del autor o poseedor del copyright para hacer copias del trabajo (...) este trabajo debe ser una expresión [un patrón de ideas], no así una idea simple, original y autorizada, y fijada en un medio tangible¹² (Pang, 2006: 18).

⁹ *ibidem*

¹⁰ *ibidem*, los corchetes son nuestros.

¹¹ *ibidem*

¹² Esta cuestión de la *tangibilidad* ha sido desbordada con la irrupción de medios de (re)producción digitales.

La patente, o la pretendida defensa y derecho de explotación de una invención/conocimiento que “no es obvio”; la persistente idea de una *esencia* programada y efectos mágicos “garantizados” por el patrón-marca (*trademark*); el patrón, fórmula o composición “*original*” como un secreto y el derecho a explotarlo como propietarios y “creadores”; y el copyright o el control sobre la (re)producción de un trabajo o materia que pretende reunir, en un mismo espacio, “originalidad” e “innovación”; plantean obvias y problemáticas contradicciones.

De este modo, la piratería, que emana de las infracciones y descontentos suscitados y producidos dentro de estos sistemas (que no son, en lo absoluto, puros, estáticos, y que también están en modificación constante), desborda toda definición legal o técnica que, respecto a la misma, se esgrima. Siendo insuficiente pensarla desde una sola disciplina, o perspectiva, en vista de todas las problemáticas que suscita en torno a una idea de *creatividad, originalidad, copia, posesión, residuo*, y sobre las tecnologías de (re)producción, etc.

Por un lado, es posible identificar está un ala de estudios etnográficos legales, cuyo trabajo atiende a formas de organización, prácticas, entornos y problemáticas piratas dentro de contextos informales e ilegales (fayucas, tianguis, mercados negros, etc.). Estudios valiosos, pero en ocasiones encerrados y mucho más preocupados por la comunicación de sus respectivos (y a veces fetichizados) trabajos de campo, que por conceptualizar, extender y abrir su mirada hacia problemáticas que concernirían a otras disciplinas del pensamiento, tales como la construcción social de los “originales” –o supuestos originales, como veremos más adelante-, la evolución de la copia y los mecanismos de intercepción, sustracción y modulación presentes en los artefactos y dispositivos piratas; aspectos que peligrosamente son concebidos como parte del orden de la obviedad, sin una idea clara de lo importante que es aterrizar y problematizar antedichos conceptos dentro de un estudio sobre piraterías, precisamente, porque en cada piratería las transformaciones, alteraciones o mutaciones que éstos experimentan, son las que

abren la discusión y dan cuenta de un fenómeno de carácter global en el que subyacen todo tipo de tensiones, conflictos y movimientos que corresponden a la estética, cultura popular, humanidades, la emergente distribución geopolítica de oficios, y a formas hegemónicas mucho más complejas, que son ahora posibles gracias a las condiciones, estadios y avances tecnológicos.

El rasgo más evidente de estos estudios es el carácter que le otorgan a los objetos como mercancías post-*fijación*, es decir como *expresiones*, firmas y estilos. Objetos cerrados. Preocupados más por el tránsito del objeto por la piratería, y no así por las afectaciones que éste experimenta dentro dichos circuitos ilegales. En donde, por supuesto, la piratería atañe a un orden parasitario de la producción creativa, sin necesariamente introducir nada nuevo (cfr. Pang, 2006). Como también lo expresara Pang, se trata de estudios que hacen énfasis a la producción, distribución y recepción de estos objetos (o “trabajos creativos”) (cfr. Pang, 2006: 4).

Por otra parte, está un ala que se inclina más hacia los *estudios de las influencias*, quienes sí se preocupan por las dinámicas de apropiación, mimesis, procesamiento y tratamiento de las ideas o sistemas conceptuales que fungieron como fuentes de inspiración y puntos de partida en la (re)construcción o (re)ensamblaje de los objetos literarios, audiovisuales, musicales o cinematográficos. Siendo el plagio una de las figuras que invitaban a pensar la piratería (en tanto evidente infracción ética a un esquema convenido de autor y propiedad). Estudios que no necesariamente se ocupaban de las mutaciones que experimentaban los soportes (o materiales de la fijación), ni los usos, ni tenían del todo presente el contexto, problemática o panorama social en el que se forjaron dichos objetos-copia. “Estudios [etno-legales y de las influencias] que no siempre dialogaban o interactuaban entre sí” (Pang, 2006: 4; los corchetes son nuestros), ni encontraban un objeto que les permitiera converger.

No obstante, con la explosión y abrupta inundación y circulación de falsificaciones por todas las calles de las ciudades más pobladas del planeta, la complicidad y connivencia de las autoridades y corporaciones con los organismos piratas (a pesar de la furiosa persecución, censura y destrucción de la que también son capaces), el arribo de las denominadas *tecnoculturas*, *culturas digitales*, y *creatividades/culturas colaborativas*, nosotros postularíamos un tercer momento de estos estudios, en donde no sólo se pretende la convergencia de las perspectivas *etno-legales* y de los estudios sobre la *influencia*, sino su escalada hacia la cibernética y la semiótica para pensar el mundo a través de antedichos entornos (tecnológicos y tecnologizantes), objetos, desplazamientos sígnicos, contradicciones e inestabilidades inyectadas (de manera intencionada o no) a los conceptos de autor, originalidad y creatividad, sostenidos y empleados por la máquina de máquinas para someter, estrangular y controlar a las máquinas territoriales productoras de sentido.

Un programa de estudios que tendría inicio con *La angustia de las influencias* de Harold Bloom, y el titánico (y polémico) trabajo *Pragmatic plagiarism* de Marilyn Randall, en donde esgrime una visión intelectual mucho más combativa del *plagiarismo*: ahora como una corriente que echa mano de la semiótica, semiología, literatura y la pragmática para adentrarse en las nociones de autoría (y autoridad), originalidad e imitación (Randall; 2001), y que no se restringe a los campos de los estudios literarios o cinematográficos, abriendo la posibilidad para el abordaje de las implicaciones y consecuencias sociales, y juegos de poder dentro todas estas operaciones (acusaciones enunciadas de plagio/piratería).

Podría considerarse a la intelectual china Laikwan Pang como continuadora de este proyecto, quien remarca la importancia del estudio de la condiciones *sociofilosóficas* subyacentes a cada acusación e infracción del régimen global de propiedad de autor, como una suerte de espejo en donde se refleja el oscuro sistema de control global, y siendo la primera en mantener una posición de crítica y de combate abierto hacia las *economías creativas*, sugiriendo latentes formas de

explotación, sometimiento -y nosotros agregaríamos- segregación y despojo. Mismas que el estudio de la piratería dibujará –nosotros remarcaremos, que no hay piratería, sino piraterías-, dentro de un entorno intelectual en donde todo es ciega celebración y buena fe para con susodicho modelo económico. Programa al que nosotros nos sumamos, con distancia crítica, a través del estudio de los *piratajes*, los *objetos-copia* y las máquinas piratas. Los piratajes, precisamente, atienden al llamado de Randall y Pang para pensar todo lo que implica una infracción o actividad como el plagio o la piratería (aspectos extratextuales que van de lo político, social, ético y tecnológico, hasta lo religioso), y el acto o las operaciones (de evocación, manipulación y evocación) del sentido en cuestión, remarcando que para materia cultural, hay un tipo de piratería. De ahí el énfasis puesto al estudio de los procesos de inflexión (torsión, modificación, sustitución o conmutación) presentes en cada pirataje.

Estos intelectuales elevarían la piratería a un campo de estudio y disertación, en donde cada contradicción del capitalismo resuena y se dispersa hacia un eje problemático maestro: la creciente restricción y *copyrightización* de la realidad es en sí mismo el impulso globalizador. Para el presente estudio se levantaron etnografías, dispararon fotografías, hubo un trabajo de revisión crítica de manifiestos y bibliografías especializadas, y se interactuó con los sujetos en cuestión (productores, distribuidores, consumidores y enemigos de la piratería). Sin embargo, ante el sobresaturado panorama etnografiante, decidimos que fuera la descomposición y el desprocesamiento de los objetos-copia y artefactos pirata, los que ocupasen un lugar central, énfasis puesto en la observación de movimientos y turbulencias semióticas suscitadas en los objetos, en aras de ofrecer un estudio desde donde pudiera ser detonado un campo de trabajo teórico a partir de las piraterías, como el prisma que proyectará las aparentemente viejas dinámicas de sujeción, sometimiento y despojo, propias del capitalismo, ahora reeditadas y recrudescidas dentro de las prácticas creativas y estéticas, reguladas y administradas desde y por él mismo.

Este estudio se distancia de lo que cualquier lector e investigador promedio podrá encontrar en internet, y que va de la visión centrada en la economía, a las culturas colaborativas y el activismo; posturas aparentemente teóricas (Lessig, 2004; Stallman, 1997; Lethem, 2009; Bey, 1991, 1995; entre otros), pero que esgrimen miradas obnubiladas y encantadas con una de las tantas posibilidades de la piratería: la hipotética liberación de contenidos, acceso libre e intercambio de ideas. También nos distanciamos de los antropólogos que, pese a sus extraordinarios trabajos, no alcanzaron a formular preguntas en torno a la piratería y el control a través de los supuestos originales, ni se detuvieron a pensar la repetición y la copia hasta sus últimas consecuencias (siendo la excepción el trabajo de Ravi Sundaram sobre los entornos piratas quien, como nosotros, es también tributario del trabajo de Brian Larkin¹³). Refrendamos el compromiso que la filosofía tiene de problematizar y poner en crisis antedichos postulados.

3.1) Deleuze

Como se verá más adelante¹⁴, las dinámicas y estrategias de mercado para posicionar todo tipo de productos (estrategias que van de lo legal a lo ilegal), los procesos de revalorización, reconversión y refuncionalización de todo tipo de materias y acontecimientos para su posterior explotación comercial, y las condiciones tecnológicas vigentes que favorecen la proliferación de copias y artefactos-pirata, no sólo han acortado la distancia que existía entre los supuestos “originales” y sus copias: la han colapsado, en el pleno de un sistema (esquizofrénico) que, mientras aprovecha y explota cada posibilidad brindada por estas condiciones tecnológicas, rinde (e impone) culto al “original” (o su fantasma), erigiendo todo tipo de restricciones. Mismos que evidencian, que no hay

¹³ En el caso mexicano, las lecturas que han hecho de Larkin y Sundaram, han sido desde el campo de la producción plástica, quien no titubeó en aprovechar la problemática para, de forma paradójica y desde el ámbito del espacio museístico canonizante, exponer una obra que terminó traducándose en la exotización (*kitschificada* y enlatada) del fenómeno, y una buena dosis de capital simbólico en sus currículums. Una crítica sin consecuencias sustanciales.

¹⁴ Capítulos 1 y 2.

conceptos puros de autor, autoría y originalidad (Pang, 2006). Sino pura copia, potencia mutante¹⁵.

De la misma manera en que, teóricamente, es imposible escindir las ideas de la expresión (el estilo y las formas que permiten su comunicación/transmisión), deviniendo ésta en otras ideas, “mutatis mutandis (...) puestas de maneras ligeramente diferentes, contenidos, formas”, *ad infinitum* (Pang, 2001: 21); es imposible procurar un control, principio y fin, sobre el hechizo de las influencias, y sobre aquello que devendrá, o no, una influencia.

Uno de los rasgos esquizofrénicos del capitalismo es, precisamente, explotar la inexistencia e inestabilidad de la originalidad que ha sido convenida a través de mecanismos de carácter social, comercial y político, construyendo todo tipo de dispositivos mediáticos y espectaculares que permitan la producción de “originales” artificiales¹⁶, y sus vías de autenticación y deseo, para posteriormente dispersarlos sobre la población. Mientras que, por otro lado, insemina todo tipo de dualismos rígidos (original/copia, viejo/nuevo, superficie/profundidad, etc.), con el afán de que nada detenga sus maquinarias, y defender un poco más que antedichos “originales” artificiales (hegemonías, lugares de privilegio, posiciones-autor, etc.).

Esta operación contradictoria (pero productiva), puede ser observada en las estrategias de conversión, y reconversión, en y de las mercancías, propias del *branding* (un marketing sofisticado¹⁷). El *branding* es, a decir de Celia Lury¹⁸, una plataforma o set de relaciones en donde confluyen múltiples relaciones (de

¹⁵ “Lo profundo, lo sin fondo (...) las formas se descomponen cuando se reflejan en él; todo lo modelado de deshace” (Deleuze, 2009: 406).

¹⁶ O *espectralizados*, como podrá estudiarse en la segunda parte del presente estudio.

¹⁷ Adam Advirsson argumenta que las brands/marcas, son en sí mismas formas de capitalismo informacional que produce, gobierna y evalúa la comunicación y la información.(Ver Aronczy y Powers, 2010:13).

¹⁸ Socióloga cuya obra, *Brands* continua con el trabajo de archivo realizado por Naomi Klein que, paradójicamente y de la misma manera que sucedió con esta última, contribuyó al recrudescimiento de la denominada *cultura de la auto-representación y promoción*, y, de las *estrategias de Brand*, aspectos que, de manera moderada, también critica.

consumidores, distribuidores y corporaciones), siendo el *objeto-mercancía* (o la cualidad comercializada) algo variable (y no así, algo precisamente fijo e inmutable), con múltiples dimensiones a lo largo de su sustituibilidad¹⁹/sustentabilidad (Cfr. Lury, 2004). Relaciones y movimientos cuya información favorece y es nutricia para el desarrollo (y mayor eficacia) de la maquinaria que las produce. Relaciones que, en sus cruces, producen a la *marca* (Cfr. Celia Lury, 2004); una mercancía que no se restringe a lo material, y que abarca un set de promesas e imágenes (mágicas, tentadoras, de auto-realización). Añadiríamos que, precisamente, son los elementos del contexto, tales como los usos y las modificaciones que estos experimentan -información de los objetos que, en ocasiones, es proporcionada a las corporaciones por la piratería-, los que afectan y modifican a los “supuestos” originales (en un contrato de intercambio de información entre consumidores, distribuidores, productores y corporaciones, que no deja de ser vertical), permitiendo su adaptabilidad y ubicuidad, e instalándose en los imaginarios de las personas.

En síntesis, este tipo de nociones y herramientas teóricas, exhiben la habilidad del capitalismo para acumular rizomas de sentido, modificaciones, influencias y exabruptos, para (re)capitalizarlos, a su vez que, insemina todo tipo de dualismos (y sus aparentes salidas que no conducen sino al mismo lugar, verbigracia en dualismo entre lo “viejo y lo nuevo” con el que opera la “innovación”). Quiebres y aparentes contradicciones que dibujan la capacidad mutante del capitalismo.

Precisamente es Gilles Deleuze quien, desde temprana época (en su *Diferencia y repetición* y la *Lógica del Sentido*) advertía la complejidad de dichas operaciones, y postulaba un programa de estudios semióticos que, mediante la observación y conceptualización de los efectos, torsiones y acontecimientos suscitados por todos estos movimientos (en apariencia contradictorios), cruces e

¹⁹ En términos generales, la capacidad y disposición de los consumidores para sustituir un producto por otro en respuesta a un cambio en el precio relativo.

influencias mutuas que experimentaban sus componentes, fuera posible construir lo que posteriormente enunciaría, en colaboración de Félix Guattari, como *máquinas*: aparatos conceptuales que atañen a procesos de semiotización (codificación, descodificación, desterritorialización, etc.), dinámicas de flujos (torsiones, variaciones, mutaciones, etc.) y agenciamientos (afectos, funciones, negociaciones, tensiones, etc.); que a su vez dan paso a otras máquinas conceptuales, etc. (Deleuze y Guattari, 2008; Deleuze, 2011; Guattari, 2013).

Por ello, toda vez que el estudio de las piraterías es también el estudio de los usos que el capitalismo hace del “original” como medio de control -en el pleno de las economías creativas-, consideramos que las herramientas proporcionadas por la teoría deleuzeana permiten encarar estos dualismos y oposiciones programadas (original/copia, adentro/afuera, superficie/profundidad, etc.), y pensar la proteica dinámica de los *piratajes* y la producción de *efectos*.

Deleuze instaba a abandonar este ámbito, que era el de la representación, enfatizando la importancia del estudio de la cualidad errática y caótica de los movimientos del sentido, así como los efectos y residuos provocados por los mismos. Como otros pensadores (Jean Baudrillard, Roland Barthes o Michel Foucault²⁰) sostenía que pensar el movimiento era pensar las relaciones, combinaciones y tensiones, que contribuirían no solamente al derrocamiento de la impronta platónica, y con ello el reinado de los binarismos de “lo originario y sus derivados, lo original y su cortejo, el fundamento y lo fundado, que anima las jerarquías de una teología representativa” (2009: 393), sino que permitiría, además, pensar dinámicas de sujeción, producción de diferencias, control y segregación. El empleo de la teoría deleuzeana está encaminada a exhibir todos esos movimientos oscuros de un capitalismo que emplea todo tipo de espectros,

²⁰ “Mientras los teóricos marxistas se concentran en las circunstancias sociales externas que influyen en el trabajo, los posestructuralistas mantienen una estructura interna de diferencias en textualidad y creen que todos los significados están basados en existencias previas y su continua reproducción” (Pang, 2006: 27).

y estrategias de alta complejidad, cuyos panópticos y fauces devoradoras han ido en progresiva escala.

4) Estrategia de aproximación

Dado que se trata de un fenómeno que no se reduce necesariamente al ámbito de lo informal, ni de lo material e inmaterial, sino de un problema que emerge de los desfases y contradicciones del capitalismo y la modernidad, que siempre está latente en todo tipo de producciones, y presente en cada acto transgresor y de disputa por el sentido y su uso, en la posesión, conocimiento y experiencia en juego dentro del establecimiento de toda posición-autor, y en las disputas y oposiciones a los usos programados establecidos para dichos objetos, además de los engaños y mecanismos distintos de absorción, decidimos recurrir a la semiótica y al trabajo de realizado por filosofía francesa de la última parte del siglo XX. Como demostraremos, la piratería ha brindado al capitalismo las herramientas para el sometimiento, explotación y el despojo de todo tipo materias semióticas. Por ello el estudio se centra en la conceptualización de ciertas operaciones, sino presentes en todas las piraterías, recurrentes dentro de las mismas.

La piratería es pensada como latencia, posibilidad o ubicuidad dentro de un sistema que la produce, emplea a su conveniencia y al mismo tiempo la persigue, dentro de un capitalismo en progresivo tránsito hacia la especulación, hecho que se traduce en transformaciones de todo tipo, y que recrudece la vigilancia sobre *patentes* y *copyrights*, entre otras cosas. Optamos por observar algunas piraterías, sin necesariamente atarnos a una mirada rígida o inclinarnos sólo por una, debido a que, como explica Derrida (2012: 144), el cuerpo de nuestro objeto de estudio “no es perceptible, ni visible”, yace diluido sobre otros cuerpos (institucionales, estéticos, jurídicos e informales) siendo sólo posible aprehender sus efectos, dibujarlos, conceptualizarlos y operacionalizarlos con el propósito de ofrecer un panorama sobre su relación con la máquina capitalista y el ascenso de una

ideología que fetichiza la creatividad, la innovación, la novedad y la experiencia tecnológica.

El presente estudio incursiona dentro de una parte del insondable mundo de las piraterías, con el propósito de conceptualizar sus quiebres, movimientos y operaciones, a partir de la observación de las transformaciones y distorsiones experimentadas en la degradación, adecuación, extracción, desterritorialización y reterritorialización de los componentes semióticos de un mismo objeto en el acontecer de su copia. A este proceso lo postulamos como pirataje. Estos piratajes efectos que a su vez detonan otros objetos-copia (alterando la producción), *ad infinitum*.

El pirataje obedece al estudio y descomposición de las operaciones de *fijación* (desterritorialización y reterritorialización) que persigue el régimen vigente, así como a la descomposición de los objetos producidos y copiados que, como veremos, no necesariamente se trata de algo en sí mismo ilegal, como *a priori*, sino ilegalizado (a través de restricciones y discursos políticos y comerciales temporales): pues, como más adelante quedará claro, cada uno de estos piratajes atiende a un objeto o materia específica, y cada uno presenta aspectos y dinámicas particulares. No hay piratería sino piraterías.

A través de estos piratajes, postulamos una suerte de clave de lectura para las semióticas que subyacen dentro de distintos fenómenos piratas, la cual hemos postulado como lógica del pirataje. Dada la naturaleza de la piratería en relación al capitalismo contemporáneo, este estudio es también una clave de lectura para todos esos fenómenos que emergen de los desfases, conflictos y tensiones con los regímenes de control y vigilancia, dentro de un proyecto de modernidad que ha resucitado la mirada neo-platónica y religiosa en torno a lo *original* y las formas en las que son experimentadas las tecnologías.

El estudio se compone de cinco partes:

- I. REFORMULANDO LA PIRATERÍA. Explora la problemática relación entre la copia y su *original*. La progresiva re-divinización de la imagen y el “original” en occidente (que posibilitaría el nacimiento de la imagen-marca, y otros avatares), los posteriores conflictos y transformaciones que experimentaron dichas nociones durante la era de la reproducción técnica, y el surgimiento de los objetos-copia. Se pone especial acento en la sentencia de *la muerte del original* y el empoderamiento de la copia, proclamada en distintos momentos del pensamiento y desde distintas miradas. Tras este necesario recorrido, se postula el proceso de *pirataje* y su lógica, dinámicas y estrategias, con miras a abordar algunos objetos-copia, y posteriormente, sus efectos.
- II. ESPECTROS DE LA PIRATERÍA. Tras ser proclamado muerto el *original*, y no habiendo más *original*, el capitalismo recurre a su espectralización para dar paso a nuevas figuras de fetichización, ahora como un régimen invisible de control. Espectros que no son susceptibles de ser pirateados. Esta invisibilidad estalla en nitidez cuando se estudian los efectos que provocan algunos piratajes, así como las estrategias de degradación, adecuación y reconversión de materiales para, a su vez, ser nuevamente reconvertidos dentro de los objetos copia.
- III. EL ESPEJO PIRATA DE LA MODERNIDAD. Los estiramientos de los piratajes arrojan importantes indicios sobre la manera en la que se comporta el capitalismo. Con regresos, revisiones, repeticiones, acudiendo a las piraterías para nutrirse de información y así poder adaptarse: *loopizante*. Este capitalismo, busca establecer un control de archivo (*superarchivo*) desde donde le sea posible administrar los sentidos, las experiencias, la memoria. Este superarchivo se traduce también en el control de la copia (y sus virtudes). Para ello emplea impulsos (de digitalización/algoritmización). El surgimiento de las economías creativas, el *Soft Power* y la especulación del signo significó también el surgimiento del *semioextractivismo*, una operación de sometimiento,

explotación y despojo semiótico. Finalmente, se explora el *vaporwave*, género estético del primer quindenio del siglo XXI, que retoma algunas de las prácticas, piratajes y estrategias presentes en la piratería para esgrimir una de las más potentes críticas a la producción de deseos y las promesas hechas en cada objeto del capitalismo. Género que fue devorado vivo y desactivado con prontitud por las corporaciones de media.

IV. CONSIDERACIONES FINALES.

V. ANEXOS²¹

²¹ El presente estudio incluye un disco de materiales digitales: videos, artículos, música; que atienden a algunas de las problemáticas desarrolladas en el mismo.

PRIMERA PARTE: REFORMULANDO LA PIRATERÍA

Capítulo 1. El original y la copia

1.1 La pregunta por el original

La fascinación por lo “original”, el objeto cero, único, irrepetible e inmutable, tiene su arraigo en la cultura occidental de la imagen, hoy sobrestimulada por un proyecto de modernidad que fetichiza la “creatividad”²² y las estrategias de mercadotecnia que buscan posicionar ciertas *imágenes-marca* como signos de lo legal, permitido y autorizado, que asignan a sus poseedores valores convenidos socialmente²³ (Klein, 2014). Para aproximarnos a este arraigo detengámonos un momento en algunos aspectos de la vida de las imágenes, asignada por procesos orientados a la construcción de la divinidad (en donde la espiritualidad y lo mágico funcionan como su sostén), así como en los diversos mecanismos asignados a la imagen con propósitos de comunicación y control (establecimiento vertical y memorialista de los pueblos). Mística que, posteriormente, heredarían los alquimistas del mercado.

1.2 La divinización de la imagen y el surgimiento del “original” en occidente

Para comprender cómo el “original” obtuvo su status de sagrado y divino frente a la copia, instaurando el culto al original/marca, resulta necesario hacer un recorrido parcial sobre algunas nociones de la tradición filosófica occidental. Pues son las que en un primer momento sistematizan y organizan los mecanismos de la cual surge la imagen (y la copia) como un mecanismo mediador entre el hombre y las fuerzas de la naturaleza (la divinidad). En un segundo momento, se pone especial atención a la emergencia de instancias terrenales que median entre lo intangible, el cosmos y otros hombres, dando pie a un resurgimiento o

²² Ver. Capítulo 3

²³ “Los objetos son portadores de significaciones sociales, ajustadas a las variaciones económicas [portadores de una jerarquía cultural y social]” (Baudrillard, 2009: 13).

reconversión de lo original; y por último, el surgimiento del totalitarismo del autor, el original y el “creador”.

En un primer momento la *imagen* fungió como el artefacto teúrgico para establecer un vínculo con las fuerzas de la naturaleza y el cosmos, infinitamente superiores al ser humano. A su vez, fue depositaria de deidades varias, sin necesariamente suplantarlas. Estas *imágenes* tenían el propósito instaurar todo tipo de relaciones armónicas con el universo, procurar el equilibrio y, entre otras cosas, asegurar la continuidad de las sociedades que las producían. La *imagen*, era un instrumento de aprendizaje y mediación que permitía el pensamiento y la inferencia sin necesariamente quedar cegados por el deslumbrante resplandor de la *luz* que Platón describía, en el mito de la caverna, como fascinante y peligrosa.

Sin embargo, habría que enfatizar que, en tanto la divinidad y la majestuosidad del cosmos y la naturaleza eran consideradas inalcanzables e irrepresentables, la *imagen*, en sí misma, era considerada una copia (un modelo, un prototipo): “un haz de cualidades sensibles que el devenir deshace rápidamente” (Besançon, 2003: 42)²⁴. El original era imposible, y por ende, la respectiva jerarquía entre original y copia era inexistente: la divinidad estaba reservada para el cosmos, contemplar el cosmos y la naturaleza era contemplar a los dioses²⁵.

Para Platón, el mundo material era “una ‘gran huella’ en la que nacen, viven y desaparecen oscuras imágenes enviadas por las Formas” (Besançon, 2003), “conjuntos organizados” del mundo inteligible (Besançon, 2003): conceptos inmutables, inalcanzables, individuales y eternos; la mimesis y la copia resultante

²⁴ El trabajo de Alain Besançon, entre otros, es uno de los más sugerentes para el estudio de los procesos de sacralización, posterior control (persecución) de imágenes. Retomado en este estudio, precisamente, por tratarse de un obra que no descuido en ningún momento la cuestión del poder, dentro de estos intercambios visuales.

²⁵ Como veremos más adelante, el original es refundado cuando la *contemplación* es puesta en crisis en la *aproximación*.

de la búsqueda de la adecuación de los objetos sensibles²⁶ al resplandor de dichas Formas -y el conocimiento que esto implica-, descubriría la condición efímera de la copia.

Como tal, la copia era imperfecta, y como ejercicio, su renovación y aparición era, paradójicamente, incesante. Para cada Forma/Idea, había una visión, una intuición, un método de aproximación y de búsqueda. Ninguna copia es superior a otra, sino pura diferencia: un ejercicio de reconstrucción dotado de la fluidez y velocidad, un ir y venir, que como veremos más adelante, otorga a la copia el don del congelamiento y la capacidad de seccionar y fragmentar el cosmos. Cualidades que paradójicamente habían sido negadas para la copia en la aseveración de la inmutabilidad de los modelos o códigos de las que parten (y persiguen): “hay que *aprender* los objetos, es decir, multiplicar sobre ellos los puntos de vista posibles. El objeto mismo es la síntesis de todas esas apariciones” (Sartre, 2005: 17)²⁷.

La copia guarda una entrañable relación con la búsqueda del conocimiento (*luz*) y los métodos o caminos para el descubrimiento y la exploración del universo. Es, además, un vehículo para las habilidades técnicas y los elementos semióticos que conducen hacia los conocimientos específicos de los territorios, y para la evocación de ideas o modelos/códigos, a los cuales no cancela en su fijación material, permitiendo todo tipo de intercambios, mutaciones o transformaciones: como señala Gilles Deleuze (2011), en su *Lógica del sentido*, la relación entre idea, imagen y copia, está fundada en la posibilidad de la distinción y la diferencia sin original.

No obstante, mientras el sistema filosófico platónico da cuenta y demarca la distancia entre lo divino y los hombres, estableciendo que lo original era

²⁶ “Los objetos sensibles son las imágenes de esos modelos eternos” (Besançon, 2003:45).

²⁷ El texto *Lo imaginario* de Jean-Paul Sartre, es una de las obras más prolíficas del filósofo, primero, porque a pesar de tratarse de estudio fenomenológico, su interlocutor es el signo; segundo, porque también está preocupado por la construcción de la posicionalidad (acto posicional) de la imagen, y su relación con los objetos.

inalcanzable y que todo que lo existía en el mundo no eran sino copias de modelos y códigos celestiales, aunque no sería el único, Aristóteles, a pesar de que afirmaba que la obra humana era incomparable a la de la naturaleza (Besançon, 2003), “situaba en el mismo nivel la producción de las cosas, el proceso natural y el proceso artístico (...) diferentes, pero con relación a lo real están en el mismo plano” (Besançon, 2003: 58). Estableciendo “el *logos* – que era también la afirmación de la superioridad del hombre por sobre otros animales a causa de su raciocinio²⁸ - en el origen de toda producción, natural y de artefactos”²⁹, y dando pie a la figura del artista/artesano, quien estando dirigido por susodicho logos, se transformaba ahora en un creador. El estallido de esta operación tiene por consecuencia la edificación de todo tipo de mitos alrededor del acto creativo, y el creador (artista o artesano), como el mediador entre la dimensión inteligible, inalcanzable y divina, y el mundo de los mortales.

Este sistema filosófico da cuenta de lo que Alain Besançon denominaría *teomorfización* de la especie humana, es decir, la fijación de las cualidades divinas de la naturaleza en los rostros y cuerpos de hombres y mujeres, fenómeno del que occidente no guarda ninguna exclusividad pues algo que está presente en la historia de las civilizaciones humanas. Esta combinación podía o no asignar rasgos naturales y animales a las representaciones e imágenes sobre estas fuerzas divinas, ahora con un nombre y rostro, como siendo una muestra de la perfección y de unas cualidades o atribuciones fantásticas y sobrenaturales.

Con esta explosión de figuras y divinidades sobrenaturales con nombre, surgirían los artistas, quienes, como mediadores de lo divino e intangible, ahora se atribuían todo tipo de insospechadas cualidades mágicas e intelectualizadas con la finalidad de individualizar sus obras y distinguirse de otros artistas, erigiéndose como creadores con nombre y seña, y por ende, como propietarios y existencias

²⁸ Aristóteles retomaba a Anaxágoras: “Tiene manos porque es el más inteligente, pues la mano es una herramienta [y añade Aristóteles, una herramienta universal]; y la naturaleza, como lo haría un hombre sabio, siempre atribuye cada órgano a quien es capaz de servirse de él” (Aristóteles en Besançon, 2003: 60).

²⁹ (Cfr. Besançon, 2003: 58)

productoras de conceptos, contenidos y obras de carácter “original”. En efecto, si las ideas en un inicio carecían de propietarios en tanto pertenecientes al mundo de lo intangible, orden inalcanzable y divino, ahora que pueden ser fijadas, moldeadas y adaptadas a un contexto particular a través del trabajo y las manos de una persona perteneciente a este mundo y con el raciocinio y habilidades suficientes, pasan a ser propiedad de un autor o inventor (Cfr. Boon, 2010, 21).

Detengámonos un instante en el concepto de la *contemplación*, cualidad natural de los dioses a quienes permite admirar, con mucho más facilidad que los hombres, la perfección del cosmos, cualidad que además es imitada por el hombre, quien, señala Aristóteles, busca “participar en la dicha divina imitando la actividad divina, que es la contemplación” (Aristóteles en Besançon, 2003: 28). Así, en la observación del mundo y la naturaleza, que a diferencia del hombre “no tienen objetivo, les basta con ser” y “están infinitamente por encima” del mismo (Besançon, 2003, 28), el hombre persigue la comprensión, el conocimiento y la dominación de las materias divinas, buscando suplantar o asignarse un lugar en lo alto: “al hombre le queda contemplar para semejarse al objeto de su contemplación, adecuarse al cosmos y llegar a ser tan divino como permite la naturaleza humana” (Besançon, 2003, 28). El artista entonces, es la conexión entre la naturaleza y su posterior fijación plástica, él transparenta los códigos de la naturaleza que no están al alcance sino para quien perfecciona la *contemplación*, cualidad de los dioses: ha nacido el mito del autor.

La emergencia de la *originalidad* como una convención y artefacto de fabricación social, deja al descubierto los métodos para el establecimiento y conservación de ciertas jerarquías (la posición del artista frente a los demás, las monarquías, autoridades, etc.), delineando formas insospechadas de dominación y control en cuestión de la producción de materias semióticas e intelectuales. La imagen nos permite profundizar en esta concepción sobre lo “original” y la “originalidad”.

Como hemos estudiado, la imagen guarda virtudes para el conocimiento y la educación, la imagen “presupone un saber concreto sin imagen y sin palabras (...) encierra un acto de creencia o acto posicional” (Sartre, 2005 :17, 23), puede evocar “el objeto como inexistente, como ausente, como existente en otro lugar” (Sartre, 2005:23), y, cualidad explosiva, puede ‘neutralizar’ o suspender toda afirmación, normalidad y creencia (Cfr. Sartre, 2005:23). Su inmediatez permite su instrumentalización en la formación y emancipación de quienes la emplean, pero, inesperadamente, su funcionalización en el ejercicio de la duda y la política genera escozor entre quienes detentan de ella su poder de alcance, velocidad de tránsito y, principalmente, sus atributos divinizantes para el perpetuamiento de sus jerarquías, posiciones, y modos de existencia favorables para la preservación de las elites, etc.

La imagen como instrumento de educación y dominación tienen por consecuencia la obsesiva vigilancia (e imposición) de los soportes permitidos para la misma; de ahí que aquellos soportes que desafíen esta distribución de espacios para la misma (la calle, las paredes de una avenida, una cueva, un libro), así como al sentido hegemónico insembrado en la misma, sean perseguidos a través de todos los mecanismos del sistema en cuestión. Se impone una única dirección operativa para la fijación de lo inmaterial, la imagen, la experienciación de la misma, y para su producción y consumo, es decir, el filtro de lo original y la “originalidad” por sobre las copias sucedáneas, prohibidas e inferiores.

Esto es lo que comprendió Calígula cuando pretendió su deificación en vida, Domiciano, quien se hizo llamar *dominus* y *deus*, y Aureliano, *deus* y *dominus natus*, instaurando el culto personal al Dios vivo (Cfr. Besançon, 2003: 81). También lo entendieron los dictadores de la América Latina y el África, para quienes la imagen aseguraba su estatuto de omnipresencia y fungía como el mecanismo espectral de su vigilancia y dominio sobre unas masas que tenían que pretender que no había pasado nada. Todos ellos, en su momento, oprimieron

magos³⁰, religiosos, políticos, intelectuales y disidentes que ponían en duda su imagen y las formas impuestas de interpretación, experimentación y reproducción de la realidad, además de la respectiva persecución y prohibición de técnicas y sistemas filosóficos no sometidos ni completamente dominados. A esto se le denomina *Culto imperial de la imagen*, y sus secuelas y mutaciones ahora están presentes en lo que hemos denominado *Culto capitalístico*³¹ del “original”.

En resumen, la noción occidental de imagen nos descubre, en un primer momento, la negociación y relación que guardaba el hombre con las formas primigenias y caóticas de una naturaleza que lo superaba en todos los aspectos, acudiendo a mecanismos de representación y mediación de todo tipo (rituales, religiosos, políticos, etc.), sin necesariamente suplantar dichas fuerzas, concibiendo la propia imagen como una copia de modelos o códigos de un orden intangible. En otro momento, la imagen suplanta lo divino para instaurar formas de reproducción social, dando un giro -y una dimensión terrenal- a la noción de lo “original” y detentando la convención social del signo-Dios, para imponer métodos e instancias permitidas y legitimadas como mediadoras entre lo intangible y material, y por ende, un dispositivo de denostación, estigmatización y persecución de la copia, entendida esta como un no-original. Como tal, ahora la copia podía ser degradada en la copia de la copia, fetichizando el instante o momento de creatividad en la que el artesano o artista había sido iluminado con una idea, y su respectiva fijación material, siendo la imitación del objeto producido durante dicha fijación material la “corrupción” de la idea fijada y un agravio para el ahora autor de ella. Por último, el original lleva consigo una jerarquía fantasmagórica, y guarda una relación estrecha con las nociones de “creador” (el heredero de las atribuciones mágicas y fantásticas entre lo terrenal y lo sobrenatural-celestial), la

³⁰ “Augusto mandó quemar los libros adivinatorios, Tiberio relegó a Cerdeña a cuatro mil astrólogos, Vespasiano desterró de Roma a todos [los magos] de su reino (si bien conservó junto a él al más célebre, Barbillus), a fin de quitar a los ciudadanos el medio de suputar las posibilidades de un complot” (Alexandrian, 2014:23).

³¹ Empleamos el término Capitalístico, para referirlo como uno de los dispositivos maquínicos de lo que Félix Guattari denomina *Capitalismo Mundial Integrado* (CMI): un conjunto de máquinas desterritorializadas que sostienen a las nuevas potencias, fundando núcleos insospechados de explotación.

“innovación” y la novedad. La copia, la imitación y el original revelan importantes aspectos del poder (Cox, 2008).

Aunque esto será abordado con mucho mayor detenimiento en el capítulo tercero del presente trabajo, habremos de mencionar que las consecuencias de la divinización y culto a lo “original”/“originalidad” encuentran hoy su resonancia en un proyecto de modernidad en ascenso, del que emergen insospechadas formas hegemónicas de reproducción y distribución geopolítica de los oficios: las economías creativas. La figura del genio reaparece, y con él, una serie de mitos, como la idea distorsionada de que el arte y los actos “creativos” permiten estar en contacto con sensibilidades superiores (Home, 1995), justificando todo tipo de despojos y segregaciones, desustancializando lo que hasta el siglo XX había sido concebido como creatividad, improvisación, novedad e innovación. Esta modalidad económica instauro mecanismos de vigilancia y control global en torno a la producción material e inmaterial. La piratería, en tanto un fenómeno concerniente a la infracción de toda autoría legal y la disputa al uso de dichos productos, así como sus sentidos, arroja componentes interesantes sobre dicha modernidad. Estamos pues ante el surgimiento de un régimen originalista-autenticista³².

* * *

Si bien, la concepción del “original” (objeto, imagen o mercancía) ha atravesado por varios momentos, profundamente relacionados con las transformaciones (sociales, políticas y culturales) de la experiencia religiosa occidental, mismos que han derivado en la divinización del “original”, la influencia de oriente en sus cosmogonías politeístas, y la posterior ruptura con éstas en el establecimiento de un Dios único “receloso de otros dioses y de él mismo” (Melot, 2010), también arrojan luz en torno a lo “original” y la figura del autor en occidente. A continuación dedicaremos unos párrafos a esta problemática.

³² Ver 1.2) *Espectralización del original: el surgimiento de la copia en la era del capitalismo especular*.

Lo “original” se encuentra relacionado con la noción occidental de *imagen*³³, en tanto ésta, como así la definen J. P. Sartre (2005), Phillipe Dubois (2010) y Michel Melot (2010), no se trata de una cosa, sino de una relación, y es “siempre imagen de algo o de alguien sin que por ello sea su copia”³⁴; la imagen remite a un código, memoria, o un conjunto de operaciones simbólicas que la anteceden, delimitan y permiten ser nombrada, atiborrando de existencia lo que, aparentemente, es inestabilidad –e ilusión-:

toda imagen –que encuentra sus modelos en una memoria anterior al lenguaje- es necesariamente portadora de un código cuya clave raras veces nos es dada (...) la realidad cercada deviene imagen. Escapa a lo real por el hecho de ser seccionada y seleccionada. La imagen es un fragmento de vida arrancado a lo real (Melot, 2010: 19).

Dicha relación se constituye en objeto: el carácter *fantasmal* de la imagen desaparece en el momento en el que ésta es fijada materialmente (pero sólo parcialmente). Y sólo después de su interrogación, contextualización y desinvertimiento mágico, esta nos permite hacer conjeturas sobre el modelo o los modelos que la preceden.

Este *modelo* o código que posibilita fijar la imagen³⁵ en formas o alegorías materiales, es precisamente, lo que Occidente remarcó frente a la “apertura” característica de “los modelos” (léase en plural) orientales, que según Melot (2010), posibilitaban la proliferación de imágenes sin necesariamente sustituirse entre sí. Las múltiples formas que las culturas orientales tenían para fijarlos materialmente daban cuenta de que en sus sociedades, las imágenes “no tenían

³³ Imagen, del latín *imago*: efigie, apariencia, sueño (Melot, 2010).

³⁴ Melot (2010)

³⁵ Representaciones reales o imaginarias que corresponden a las que uno mismo se forja sobre tal o cual aspecto de la realidad (Melot, 2010: 11)

poseedores ni autores”³⁶, en donde éste “ejercicio a la vez espontáneo y dominado que conduce a la producción de la imagen” (Melot, 2010) no contradecía la cosmogonía que regía sus mundos ni contravenía a sus formas de organización social, prueba de ello son sus religiones politeístas, que son “pródigas en imágenes (...) cada dios tenía la suya y las de sus leyendas” (Melot, 2010: 31):

la imagen extrae su fuerza de convicción de un vínculo que parece natural, fundado desde tiempo inmemorial, con un modelo que puede ser imaginario y no ser más que el fruto de un deseo. La imagen atestigua, ya sólo por su relación formal, la veracidad y la existencia de un más allá esperado. (Melot, 2010: 27).

La sed y el deseo por lo *uno* de Occidente, la obsesión por (acumularlo y) reducirlo todo a una fuerza única y todopoderosa, y la invención de unos mediadores entre esa fuerza sobrenatural y el mundo material, es lo que posibilitaría el surgimiento de la *auctoritas*: instancias totalitarias y autorizadas por una creencia o sistema religioso³⁷ que las ponía como partícipes de la verdad universal y la totalidad del *Logos* (cfr. Randall, 2001: 31), invistiéndose de un poder político que distaba de ser sobrenatural.

Se podría decir que las creencias y los sistemas religiosos que empoderaban al *auctor*, han sido sustituidos por otro tipo de promesas (la *gloria*, el ascenso meteórico a un *panteón* internacional/*Universal* de *referencias*, el respeto, remuneración económica, el éxito y la visibilidad) para dar pauta al autor, figura que al paso de los siglos ha sido fetichizada y es ahora señalada como una codiciada posición capaz de “*originar verdad y/o discursos autorizados (...) la relación íntima entre el autor y el discurso es la condición de autenticidad, y lo que garantiza su *autoría**” (Randall, 2001: 32).

³⁶ En tales representaciones, la realidad se mezclaba con la ficción: dioses y demonios daban una visión del origen y desarrollo de unas culturas antiquísimas tales como la hindú y la china.

³⁷ *Religión*, en términos de Feuerbach (2013): sensualismos y místicas hacia la divinización y la consecución de la inmortalidad, así como formas concretas de experimentar y concebir lo inmaterial y lo real.

Esta tensión entre occidente y oriente, dadas sus respectivas concepciones sobre la copia y el modelo, volvería a ser evidente con la explosión de la mercadería falsificada de origen asiático inundando las calles de todo el planeta y minando las posiciones sacralizadas de la marca y lo “original” (así como las pretensiones de realce de sus compradores). Y por supuesto, se traducirá en mecanismos mucho más agresivos de vigilancia y control. Volveremos sobre esto más adelante³⁸.

La aparición de la reproductibilidad técnica introduce otro modo de interpretar/producir el código: la reproductibilidad técnica, cuyo doble filo consiste tanto en dar cuenta de una impronta “originaria” de lo que es reproducido de forma masiva, así como de negar esta “originalidad” enfatizando que, precisamente, una de las bondades de la reproductibilidad técnica es la *contemplación* (Benjamin, 2008, 2012) del original, misma que descubre aspectos antes inadvertidos o imposibles de apreciar debido a la fugacidad de la mirada; aspectos que desestabilizan la noción misma de “original”³⁹.

1.3) El original en la era de la reproducción técnica

Lo “original”, señala Benjamin, deviene de un *aquí y ahora*, de un lugar y tiempo específicos en la (re)producción de una obra/idea, en la que, también se involucran las fuerzas productivas e intelectuales de un lugar o territorio, pues para Benjamin, en lo “original” radican los vestigios o restos de un acto o técnica creadora encargada de transformar o adaptar la naturaleza de la materia a una idea o canon establecido socialmente: la reproducción técnica descubre del original su *incompletud*⁴⁰, pero, sólo mediante su destrucción e intervención, en el momento en que éste es copiado y reproducido (*la destrucción de la denominada*

³⁸ Ver anexos.

³⁹ Concebida en occidente como la noción mecanismo de detentación del poder.

⁴⁰ Empleada por Benjamin para referir lo incompleto como una cualidad constituyente.

aura)⁴¹. Puesto que no hay origen o conocimiento esencial y puro del mismo, sólo interpretaciones convenientemente determinadas por los grupos hegemónicos vigentes [“carece de modelo (...) la interpretación es lo que pone e impone los signos, lo que juega con ellos, lo que introduce diferencias radicales (las de la palabra y el sentido) en las diferencias primeras del caos” (Foucault, 2012: 226, 234)]. Copiarlo es interpretarlo y caotizarlo, aniquilarlo perpetuamente.

Para Walter Benjamin, el original es ya, en sí mismo, una “copia”, “imagen de una imagen”⁴², en donde “las mitologías y los mitos, todos los fundadores de religiones, e incluso las religiones en su conjunto... esperan su luminosa resurrección, mientras los héroes se agolpan en las puertas” (Benjamin, 2008: 15). Es decir, lo concebido como lo original se debe a una idea que depende y es antecedita por la repetición o reproducción, que siempre la modifican o transforman, derivando en nuevas materialidades o sentidos para ésta idea o bien, derivando en otras ideas. Hablaríamos entonces no de un original, sino de un *supuesto original* -entrecomillaremos la palabra original cuando nos refiramos a ese supuesto original-. Esta *idea*, por lo tanto, no sería sin la repetición ni la técnica que la han fijado en un objeto cualquiera, como siendo un “original”. La recurrente relación que Benjamin establece entre lo nuevo, lo original y la copia representa una dialéctica ineludible en toda representación, que es, en sí misma, constituyente de todo sentido y hacer social e histórico (además, constituyente de todo régimen escópico) (Ver Benjamin, 2012).

Lo original u originario, para Benjamin, entonces, son aquellos elementos que de los contextos asigna a la “idea” un carácter y peso específico (desde tramas de sentido, juegos, disputas, y condicionamientos endémico/territoriales particulares); es decir, lo originario u “original” es relativo y está condicionado por las dinámicas materiales de (re)producción, y no siempre obedece a un mismo patrón de cualidades: el original no es universal ni se puede universalizar.

⁴¹ “En la época de la reproductibilidad técnica, lo que queda dañado de la obra de arte, eso mismo es su *aura*” (Benjamin, 2008: 14)

⁴² “ilusión, error y mentira” (Foucault, 2012: 239)

Benjamin asocia la originalidad con lo que el define como *aura*, es decir: “una trama particular de espacio y tiempo: la aparición irrepetible de una lejanía por cercana que ésta pueda hallarse” (Benjamin, 2008: 16). La originalidad es en sí misma incompletud, residual y platónica; *copia* antecedida por otras situaciones y condiciones particulares.

Como así lo señalaba Michel Melot sobre la supuesta originalidad de la imagen, “toda imagen –encuentra sus modelos en una memoria anterior al lenguaje- es necesariamente de un código cuya clave sólo raras veces se nos da” (Melot, 2010: 19); y dicho código se nos revela cuando la imagen o “el original” son destruidos, en otras palabras, cuando el *aura* que reviste dicho “original” se ve destruida en su intervención o reproducción, pues a decir de Benjamin, en dicho momento se ofusca algo irrepetible, único y casi sagrado (la *tradición*). Para Benjamin, “la ‘irrepetibilidad’ de una obra es idéntica a su integración con el contexto de la tradición (...) tradición que es, por supuesto, algo absolutamente vivo, mutable de manera extraordinaria” (Benjamin, 2008:17). La tradición es aquello que delinea y hace visibles los contornos de una obra o idea específica, sin necesariamente clausurar su potencia o fertilidad. La tradición no es algo cerrado y agotado en sí misma.

La reproducción técnica, es definida como el *distanciamiento* y la *aproximación* que permiten al sujeto la suspensión de la velocidad de los “originales”: *congelamiento* de la fugacidad del objeto que permite su contemplación y devuelve la incompletud del sentido al sujeto, incitándolo a crear e inscribir su propia opinión (lectura, interpretaciones) e historia particular dentro una historia “general” que le es impuesta. La copia, en este sentido, involucra una forma de conocimiento sobre lo que se destruye, transforma o se ve envuelto en el acto de copiar: superar lo irrepetible es “apoderarse del objeto desde la distancia más corta de la imagen (...) en la copia” (Benjamin, 2008: 16):

las tareas que en las épocas de cambio se le plantean al aparato perceptor humano no cabe en absoluto resolverlas por la vía de la mera óptica, es decir, la *contemplación*. Poco a poco irán siendo cumplidas, bajo la guía de la recepción táctil [e inmediata], por la repetición y la costumbre (Benjamin, 2004; subrayado y corchetes son nuestros).

Benjamin extirpa al Dios único el original para desplazar su custodia al espectador y re-productor, y al aniquilar/hundir lo original en la copia, reclama al Dios tiránico la imagen para reasignar al hombre su indeterminación creadora (opuesta a la completitud que erróneamente busca en la semejanza con ese Dios). Es decir, Benjamin niega la posibilidad de un único origen u original y piensa la copia como aquello que permite explorar y conocer, de lo establecido como "original", aspectos que antes resultaban inaccesibles a éste, a través de la *aproximación* -mediante la reproducción técnica "puede poner a la copia en situaciones que no están al alcance del que es el propio original" (Benjamin, 2008: 13)-. Esta es una virtud de la piratería de carácter digital, y más propiamente, del proceso de digitalización pirata: VHSs, música, libros, fotografías, entre otros.... Ahora inmortalizados y traducidos a un algoritmo con capacidad de iteración.

La *aproximación* es lo que hizo posible en un momento arrebatarse el poder de la imagen a los dioses, "aproximar (...) es un deseo tan apasionante como el que representa su tendencia a intentar la superación de lo irreplicable de cualquier dato en su concreta reproductibilidad" (Benjamin, 2008:16). Copiar es también aproximar. Copiar, como se ha dicho, involucra un proceso de conocimiento en (y sobre) lo que es copiado mediante su reproductibilidad técnica, y por ende, significa que la copia no es simplemente un objeto que "degrada" el aura o la originalidad de un objeto copiado, porque el original resulta en sí mismo una copia (es imposible, de entre un conjunto de copias, distinguir el original): "no hay más que experiencia, y ningún fundamento ontológico", Foucault, 2012: 228). Copiar, en dado caso, es caotizar, *devenir-loco* (Deleuze, 2011). La tecnología es la expresión histórica de la representación sin lo representado, el *origen*, entonces, se ve borrado. *Aproximar* es transformar (*aproximar*, es también lo inmediato, es

apropiar), *distanciarse* es contemplar, copiar o reproducir involucra la cuestión táctil y el aprendizaje.

Si como hemos visto, a través de la historia, la *copia* y el *original* han sido dos momentos de un mismo proceso en el que la reproductibilidad técnica permite, a través de la copia, la contemplación de ciertos aspectos de los “originales” anteriormente imperceptibles o pasados por alto, pareciera que, en este momento, existiera una homologación entre la imagen y lo original, en el que la copia aparece como algo ajeno al proceso, que “degrada” y daña lo que se dice es inalterable y corresponde a una traducción única: la *marca*. Lo cierto es que el problema de la *piratería* invita a repensar dichas categorías [*aproximación, degradación, tactilidad, copiar*] para comprender su dinámica y mimesis, y que precisamente, hablar de original y copia es hablar prácticamente de un mismo proceso de producción sígnica.

Como veremos más adelante, la *degradación* se traduce en posibilidades de significación, transformación y adaptación, y como puede apreciarse con ciertos objetos-mercancía tanto materiales como digitales (como la imagen, el texto, las películas, la música, el software, ropa, comida, cosméticos, etc.), también se trata de una operación que, a fuerza de *piratajes*, democratiza el acceso a estos objetos, en una era “originalista”, persecutoria y criminalizante, de la ostentación, la exclusividad/segregación y la “alta fidelidad” y “certificación”.

El capitalismo contemporáneo ha sabido apropiarse del poder de la imagen para posicionar una idea de experiencia validada, legítima -y además “original” (Bodei: 2009)- a través de los objetos que éste coloca en el mercado como los intermediarios “adecuados” y “autorizados”, bajo supuesto de una promesa social que se adquiere junto con la mercancía o mercadería que se compra: un libro, una película, un software, música, ropa, *gadgets*, mobiliario, etc.: objetos-mercancía que, como dice Benjamin, son de vida fugaz y caducan pronto para ser reemplazados por otros objetos, en un ciclo que pareciera interminable y

corrosivo. Copias investidas del *espectro* que atraviesa el capitalismo contemporáneo: una idea de poder laxo y efímero que sólo puede ejercerse a través de la ostentación y la “bulimia adquisitiva, de la exagerada inclinación a satisfacer necesidades sustancialmente superfluas” (Bodei, 2009: 91). Sin embargo, lo cierto es que la fruición del objeto-copia no se ve anulada, y por ende, no deja de producirse, pues, éste es constitutivo del objeto-original. La piratería es la expresión más álgida de un mercado de signos que devora y se apropia signos de las más diversas regiones del mundo para someterlo a las lógicas de lo que Guattari ya enunciaba como *Capitalismo Semiótico* (o *Capitalismo Mundial Único*) (Guattari, 2013, 1996).

Por lo pronto, debe quedar claro que la idea del original como algo impoluto, inalterable e investido de autoridad legal, es un producto de las aceleradas relaciones de producción y el desfase entre oferta y la demanda, en el que, como lo sugería Sartre en el *San Genet, mártir y comediante*, se invita al acto de consumo, pero se excluye al mismo tiempo de la producción de nuevos sentidos, maniatando al consumidor a unos usos y canales establecidos por las corporaciones, renunciando a toda capacidad creativa en aras de rendir pleitesía a un grupo de emisores canonizados y legitimados, con el curso de la historia en sus manos. Este individuo excluido, sin embargo, ha demostrado oposición, y la piratería, en una de sus modalidades paradójicas (pues no renuncia del todo al *modus operandi* del capitalismo ni a la idea de acumular fortunas) puede ser leída como una suerte de desafío hacia un régimen. Por supuesto, la piratería es un régimen constitutivo al régimen de mercado vigente.

1.4) El original ha muerto: la estocada peirceana

Este breve (pero necesario) apartado tiene el propósito de exhibir del *original* su nulidad o muerte, y de sus pretendidos “signos-continuadores” su carácter de signos establecidos dentro de una serie de procesos hegemónicos y de convención social, con propósitos de regulación y control tanto de lo establecido y

el porvenir de las producciones de todo tipo. Para este propósito hemos recurrido al pensamiento del filósofo norteamericano Charles S. Peirce. Específicamente a algunos de sus trabajos sobre el enigma y el azar, en donde la problemática sobre la posibilidad, siquiera, de enunciar un origen (y la continuación o fijación del mismo), es esgrimida con un poco más de claridad, arrojando importantes pistas sobre el estatuto contemporáneo (comercial, cultural y sociopolítico) de “lo original” y “la originalidad”.

“El original”, lo que es interpretado como cero o unidad de la que emergen signos *continuadores* y tributarios a un pretendido horizonte o haz originador, es realmente una *tendencia* inaugurada en el *hábito* y la convención, y no así una originalidad ontológica [pues es siempre perspectiva e inacabada (Foucault, 2012: 228)]; es decir, lo que se concibe como punto de partida y “origen” se funda en “la tendencia a repetir cualquier acción que ha sido ejecutada antes” (Peirce, 2012a :270), repetición que una vez cristalizada como hábito, suspende de la semiosis su cualidad demoniaca, es decir, la aparición de nuevos signos que caotizarían y pondrían en cuestión las estructuras y el poder o los poderes que sostienen al “original” convenido; así como a quienes detentan o se asignan de susodicho “original” el don y lugar privilegiado de su producción/creación (y su poder), estableciendo sistemas de interrelaciones y todo tipo de convenciones micropolíticas que “autorizan” y legitiman a unas tendencias (repeticiones) inauguradas en el hábito (y la convención) por sobre otras, haciendo posible la producción de “signos-continuadores”.

Es decir, se regula esta continuación. Se reduce a un código operativo de evocación, posesión, fijación, suprimiendo de la producción semiotizante los elementos que pudiesen desbordar de los cauces del control lo que se ha establecido como “original”. El mecanismo de este control es el *pricing* (las estructuras que permiten la fijación de precios a nivel internacional para los mismos objetos), la *propiedad intelectual*, así como la producción *certificada* (regulada, y legal) de la marca o el “autor”. Este código operativo encuentra un

avatar en el “sistema de citación” que no sólo regula todo tipo de materias semióticas sino que garantiza la perpetuidad del nombre del autor en la línea del tiempo, así como las retribuciones de todo tipo (simbólicas y económicas). Lógica autoencomiástica que se ve recrudescida en lo que Naomi Klein (en uno de los trabajos más claros y distópicos sobre las marcas, de finales del siglo XX, *No logo*) señala como un “clima de privatización cultural y lingüística que se está creando con la persecución abierta basada en el *copyright* y las marcas” (Klein, 2014: 219); las marcas buscan posicionarse como sinónimos del género del producto (y de las funciones posibles de ese producto): *Sony* = videojuegos, *Kellogg's* = cereal de maíz, *Microsoft* = software, *Nikon* = cámaras fotográficas, *Apple* = computadoras, *Sico (Reckitt Benckiser)* = Sexo, comprar en *Amazon* es en sí mismo el entretenimiento (más allá de lo comprado); los espacios y posibilidades mismas (que van más allá de la marca y el objeto) se ven devorados por las marcas y la imposición de una idea de lujo, creando todo tipo de pseudonecesidades y pseudosoluciones (Debord, 2012). Control semiótico por asociación, indicios de un proyecto de dominación más amplio. Volveremos sobre este aspecto capítulos más adelante.

Peirce postula que no hay original, argumenta que incluso en la constante (o los signos continuadores y que provienen de un mismo “origen”), lo que inviste a un objeto o signo de “originalidad” es el proceso (social) por el cual ha llegado a tener el valor preciso que tiene (Peirce, 2012a :271, 294): “el interés, el juego, la lucha (...) son su soporte permanente, perpetuo, inevitable”, (Foucault, 2012: 228). Y no obstante, el valor de la constante se ve afectado por el azar y las dinámicas exteriores del espacio, lo que transforma por completo los signos y a aquello que se concibe como su “origen” o constancia: “hay una tendencia original y elemental de las cosas a adquirir propiedades determinadas, a tomar hábitos. Ése es el elemento tercero o mediador entre el azar, que produce eventos Primeros y originales, y la ley que produce” (Peirce, 2012a: 288). Lo “original” en tanto signo empleado para ejercer el acto de ‘*distinción*’ social es relativo a otras tramas relacionales.

Peirce entiende a lo Primero como autoreferencial y suficiente, “vívido y consciente”; “presente inmediato” que “precede a toda síntesis y a toda diferenciación: no tiene unidad ni partes” (Peirce, 2012a: 292), “iniciador”, y no así fundante, en tanto real y existente. “Original”, espontáneo y libre “en tanto que, de otra manera, es segundo con respecto a una causa determinante” (*ibid.*). Lo primero es Sensación.

Lo segundo, es aquello que no puede existir sin lo primero. “Lo segundo genuino sufre y sin embargo resiste como materia muerta, cuya existencia consiste en su inercia (...) para que lo Segundo tenga la Finalidad que, como hemos visto, le pertenece, tiene que estar determinado por lo primero de manera inamovible, y ser fijado a partir de ahí, de modo que la fijeza inalterable se convierta en uno de sus atributos (*ibid.*)”, algo que está ahí, que no puede desaparecer con el pensamiento y que estoy forzado a reconocer como un objeto o un segundo junto a mí⁴³. Lo segundo es reacción.

Mientras que lo Primero se presenta, aparentemente, como un plano de immanencia, en donde todo ocurre y es a su vez, únicamente vivencial y no aprehensible, lo segundo, consiste en su inercia y es determinado, de manera inamovible, por el “hecho bruto” de lo primero. “La primeridad es tan frágil que no se la puede tocar sin arruinarla, pero la de segundo es eminentemente dura y tangible [una cosa no puede ser otra, negativa o independiente sin un primero respecto al cual o a partir del cual ser otra, negativa o independiente]” (Peirce, 2012a: 292, 293).

“Lo tercero, por su propia naturaleza, es relativo y eso es lo que siempre estamos pensando (...) lo que tiende un puente entre lo primero y lo último absolutos y los pone en relación” (Peirce, 2012a :294, 293), lo tercero es la convención, siendo esta posibilidad *hábito/convención* y ley de repetición de un mismo esquema/diagrama/código. Lo tercero es acción (y proceso): “una relación,

⁴³ (Peirce, 2012a: 293)

en relación a otros conjuntos relacionales” (Peirce, 2012a), que permite el hábito, y el signo consensuado. Lo “original” en relación al fenómeno de iteración del pirataje (proceso que produce piraterías, como veremos más adelante) es entonces político y socialmente convenido, y no así una condición ontológica y fundante. *El original está muerto*.

En oposición a un diagrama de relaciones y procesos que posibilitan el signo “original” (que no es unitario ni universal), podríamos pensar la copia como lo que no es unitario en el pleno de su acontecer y constancia, *repetición* que no trae consigo la mismidad sino que conlleva a “eventos improbables variando los medios bajo circunstancias variables” (Peirce, 2012a :267). La copia, así, es también disruptiva y no precisamente continuadora o un fenómeno de imitación que subsume al “original”. La copia en sí misma es un Signo nuevo respecto aquel del que se ha desprendido como multiplicación o derivación. La copia es un acontecimiento.

La idea de la copia como acontecimiento está latente en el pensamiento francés de finales de siglo XX (Deleuze, Baudrillard, Derrida). Con Peirce pretendemos enfatizar la no existencia del original más allá de una tensa relación política, comercial y social. El original está muerto, y sin embargo, es invocado como espectro. Sobrenaturalizado con propósitos de regulación mundial y del establecimiento de un *superarchivo* de referencias, velado por gobiernos y corporaciones⁴⁴, a través del cual se busca administrar la experiencia, creatividad y la producción y distribución de todo tipo de materias semióticas. Impulso archivístico que también se traduce en un impulso de digitalización y algoritmización⁴⁵.

⁴⁴ Ver Cohen, Jared y Eric Schmidt (2013). *The new digital age: Reshaping the future of people, Nations, and Bussines*. Nueva York: Doubleday, 2013.

⁴⁵ Volveremos sobre esta problemática más adelante.

Capítulo 2. Piratajes, piraterías y máquinas piratas



Fig. 2.1, *Shanzhai*. Primero como la cultura popular de la copia de carácter daoísta, propia de la China, que no tenía más finalidad que la del exhibir las capacidades y argucias de sus ciudadanos para imitar cualquier cosa que se propusieran. Después, como la cultura que detonaría la proliferación de mercaderías falsificadas de origen asiático. Hoy, revisionada por artistas, autores y fotógrafos varios para, de forma paradójica, re-mercantilizarla.

2.1) Piratería ≠ Pirataje

Si bien, podemos hablar de que, tras la aniquilación constante no queda “del original” más que residuos de su fantasma (y sobre esto volveremos más tarde), la falta de oportunidades, la desigualdad de acceso a todo tipo de objetos-mercancías materiales e inmateriales, y el paradójico bombardeo de artefactos-deseo y novedades investidas de invasivas campañas publicitarias que prometen de los mismos más de lo que en realidad son, hacen que el “original” resurja, huya y permanezca a lo largo y ancho de la cultura global como latencia y fetiche,

adulado en el pleno de la explosión de la mercadería falsificada asiática, los *counterfeits*, y el clamor de los chinos por el *Shanzhai* (la cultura de la copia de las provincias chinas)⁴⁶. Su cualidad de ausencia e inaprehensión se debe también a la mutación constante de esta convencionalidad, que no es sino la propia cualidad proteica de la copia y la ubicuidad de las condiciones que hacen posible la proliferación de la piratería.

Es necesario distinguir entre piratería y *pirataje*: mientras que la piratería es pensada como flujo, el pirataje es el dispositivo maquinal que lo produce, funda y transforma. Cada piratería (sea de lo que sea) es antecedida y contiene un *pirataje* distinto. Esta relación es lo que hemos concebido como *máquina pirata*.

El pirataje obedece a un proceso de copia que no sólo re-produce y replica los flujos regulados del capitalismo, sino que los *inflexiona* (o tuerce) para dar origen a otros flujos, paralelos o parasitarios de los mismos;

Bernard Cache define la inflexión, o el punto de inflexión, como una singularidad intrínseca (...) no remite coordenadas extrínsecas, máximo y mínimo (...) no está arriba ni abajo, ni a la derecha ni a la izquierda, no es regresión ni progresión (...) la inflexión en sí misma es inseparable de una variación infinita o de una curvatura infinitamente variable (...) todo cambia cuando se hace intervenir la fluctuación más bien que la homotecia⁴⁷ interna (...) la inflexión misma deviene turbulenta, al mismo tiempo que su variación se abre a la fluctuación (Deleuze, 1989: 25, 27, 28).

El pirataje puede ser definido como un dispositivo del que habremos de especificar tres aspectos: a) *intercepción*, que posibilita el estudio del establecimiento de la piratería como flujo maquinal en tanto latencia radicada en cualquier forma de producción (todo puede ser *copiado*, *todo puede ser pirateado*); b) *replicación/inflexión*. Replicación, que como lo expresa el término en la genética, permite pensar el dinamismo de las estructuras, códigos y procesos de

⁴⁶ Ver anexos.

⁴⁷ La homotecia, término geométrico trabajado por Cache y empleado por Deleuze, para referirse al punto en el espacio que se ve alterado.

producción, al mismo tiempo que permite profundizar en los estatutos del modelo y la *copia*, que dentro del régimen vigente (o regímenes vigentes) de producción técnica, las (tecno)sociedades de conocimiento comportan. Esto debido a que, aquello que es propenso a ser pirateado es susceptible a ser *inflexionado* de distintas maneras, de acuerdo el flujo interceptado.

La inflexión es una operación iterativa y caotizante que opera sobre los componentes, singularidades, rasgos, códigos y flujos significantes de un objeto semiótico, cualquiera que sea éste. La inflexión puede alterar, torcer o provocar curvaturas en los flujos y materias interceptadas a las que pretende duplicar o multiplicar, sin necesariamente aniquilarlos. C) *Intervención y sabotaje*, aspecto que facilitará el estudio de las dimensiones sociales y los alcances políticos que la piratería comporta, es decir, de si es capaz o no, de establecer *lugar de enunciación*, *liberar* ciertos espacios⁴⁸, u oponer resistencia, y de qué maneras y en qué condiciones podría hacerlo, entre otras cosas.

De este modo, el *pirataje* no es inflexionado de la misma manera dentro del ámbito literario, el ámbito digital o dentro de la producción objetual: debe darse cuenta del estatuto de ‘copia’, ‘imitación’, ‘simulacro’ o ‘replicación’ presente en el tipo de piratería (que se está estudiando), según el campo de producción que está siendo objeto de la inflexión del *pirataje*⁴⁹. El *pirataje* develaría aquellas operaciones semióticas más comunes que se suscitan en los distintos campos de la piratería en tanto ésta también se compone de diversas estratagemas para burlar el control de aquello que se copia, reproduce o replica ilegalmente, y que

⁴⁸ Usos, conocimientos, materiales, etc.

⁴⁹ Piénsese, por ejemplo, en el “*counterfeit*”: aquel objeto, falsificación o copia, que emplea para su producción las estéticas, estilos o fórmulas técnicas de un *producto* o *marca registrada* sin permiso de los propietarios del “concepto” -o creadores del mismo-, y que resulta un objeto masivo que como fenómeno no se reduce al mero acto de mimesis, pues, como lo señala Marcus Boon (2010) en su obra “*In praise of copying*”, algunos de estos objetos son elaborados dentro de las mismas fábricas donde se manufacturan los “originales”, bajo contratos internacionales (o con cierta complicidad oficial), para después venderlos como falsificaciones o *counterfeits* dentro del comercio informal; se trata pues, de una *inflexión* de flujos (en tanto extracción) y no estrictamente de diferencias de calidad, en tanto duplicación del código que la máquina “autorizada” corta.

atiende una función o fruición buscada por aquél que adquiere un *objeto-pirata*.

El *pirataje*, entonces, funge como el dispositivo o proceso maquinal, cuyo despliegue intercepta tal o cual flujo regulado, “oficial” e instituido, al que replica, copia, multiplica e interviene. La *piratería*, entonces, es ese flujo replicado y posteriormente instaurado por el proceso de *pirataje*, y alude a distintas estrategias de copia, replicación y liberación, que obedece a la materialidad y naturaleza de lo replicado.

La *piratería* aparece como *antiproducción*, que no significa total oposición o estancamiento del sistema, sino en los términos que la establecen Deleuze y Guattari, *producción de producción*⁵⁰; es decir, producción plegada dentro de la producción capitalista, que no sólo la emula, sino que la propaga y transforma, en tanto funge como dispositivo que devela, de forma simultánea, nuevas formas de *acceso, regulación y control social*.

2.2) Reformulando la piratería

La semiótica tiene como objeto de análisis las condiciones de producción/enunciación, construcción, disputa, fijación, circulación y aprehensión del sentido: las posibilidades expresivas de la materia, los fenómenos de decodificación y recodificación, y de desterritorialización y reterritorialización del sentido⁵¹. También se ocupa de la singularidad del deseo que descubre y hace visibles, dentro de acontecimientos nuevos o ya conocidos, elementos inéditos⁵².

⁵⁰ “Las formas de producción social también implican una pausa improductiva inengendada, un elemento de antiproducción acoplado, al proceso” (Deleuze y Guattari, 1985: 18).

⁵¹ Como así también señala Eliseo Verón, la semiótica se ocupa de “las relaciones entre producción de sentido, la construcción de lo real, y el funcionamiento de la sociedad” (Verón, 1998: 120).

⁵² Entre otras cosas, Félix Guattari señala que tanto la semiótica como la semiología se ocupan, además de las formas producción material y deseante, de “la singularidad del deseo, las mutaciones históricas, el acontecimiento ‘que viene del fuera’, la emergencia de nuevas ramificaciones máqunicas, el surgimiento de lo que llamaremos *máquinas concretas*” (2013: 63).

El pirataje, es un proceso de interceptación y replicación de los códigos, propiedades y elementos particulares que aloja distintos tipos de estrategias u operaciones que hacen posible la confección de objetos o artefactos que retoman de unos supuestos “originales”, con la intención de copiar o imitar, algunos de sus códigos y cualidades indícales. Esto tiene efectos colaterales e inesperados: la degradación y distorsión del supuesto original, y la consecución de efectos similares a los ofertados o establecidos socialmente en el original, en algunos casos, se producen efectos nuevos y autovalidados en la efervescencia cultural de los mismos (*frucción*).

La lógica semiótica devela de la condición maquínica de la piratería su capacidad para irrumpir sobre todo resquicio (material e inmaterial) de producción, para posteriormente, alterar y transformar la dimensión social, estética y política de aquellos objetos sobre los que irrumpe para extraer sus códigos o propiedades, asimilarlas, y posteriormente fijarlas en otros objetos o mercancías, reintroduciendo nuevos códigos y propiedades.

La piratería como una máquina semiótica (inmaterial y material) de descodificación y desterritorialización, recodificación y reterritorialización, irrumpe mediante operaciones de lo más diverso sobre los lugares y los objetos menos esperados: no sólo *piratea*, copia o itera una mercancía (sea cual sea) sino también opera sobre las patentes, objetos orgánicos, materialidades, ideas y la vida misma.

La piratería no es estrictamente material ni se reduce a los objetos físicos: lo que es susceptible de *ser pirateado* puede ser tanto de carácter material como inmaterial, desde un objeto (ropa, accesorios, calzado, alimentos) un acceso (bases de datos, cuentas de videojuegos u otros productos audiovisuales, servicios en línea) o una idea (una convicción, creencia depositada en un soporte material, etc). Todas, necesidades distintas, creadas dentro de las sociedades de consumo contemporánea.

La cualidad maquínica de la piratería invita a reflexionar sobre nuevas formas de absorción, control y adaptación de las ideas o terrenos no regulados⁵³, un *paracapitalismo* que tergiversa las nociones de *acumulación*, *adquisición* y *regulación* de lo *material* (así como las nociones de su posesión, consumo, duración y residualidad) y no solamente establece nuevas modalidades de generación de ganancia, complementarias o diferentes, a las presentadas en el esquema capitalista formal.

Los procedimientos de codificación, así como los modos de semiotización presentes en el fenómeno de la piratería despejarán dinámicas hegemónicas de sometimiento, extracción, explotación y control de los recursos inmateriales de un contexto específico (Guattari, 2013; Lethem, 2009). La piratería no se contrapone al capitalismo: es una variante maquinal complementaria que realiza funciones de reconocimiento, neutralización, absorción e intervención de las ideas, novedades, alteraciones y mutaciones, que permiten la adaptación o pronta respuesta del capitalismo a situaciones y territorios nuevos o desconocidos para el mismo.

El pirataje de las propiedades que socialmente han sido investidas con la etiqueta de “originales” y “legítimas”, pone en crisis los esquemas éticos validados por el capitalismo, en tanto que a este proceso recurren tanto instancias reguladas

⁵³ Rodolphe Durand y Jean-Philippe Vergne (2010) denominan “*zonas grises*”, a las zonas o campos productivos emergentes, todavía sin legislación o completa regulación, como lo es el caso de la clonación humana, el de los productos transgénicos, y entre otros, la innovación y las tecnologías. Surgen en cada periodo importante de descubrimiento y mutación del capitalismo (como sucedió en la imprenta, el descubrimiento de las Américas y la progresiva conectividad-contigüidad global consustancial al desarrollo técnico de las telecomunicaciones, la aparición de la investigación genética, etc.): *zonas grises*, donde la regulación está ausente, y se prestan para ensayar todo tipo de mecanismos de control. Zonas de inespecificidad que suponen no sólo la relación directa de la piratería con las industrias culturales (Adorno y Horkheimer, 1998) y la repetición, en tanto que se trata de un fenómeno de replicación de flujos “oficiales”, “canónicos” o “autorizados”, sino también de un fenómeno de reajuste y reacción, tanto a nivel individual como colectivo, a las agendas políticas, y hacia la monopolización de los lugares de elocución y a los modos de vida instaurados tras el advenimiento de susodichos cambios o descubrimientos –a nivel social, político y tecnológico-, en tanto que “cada tecnología constituye un modelo de comportamiento” (Román Gubern 2009: 89), desde los artefactos más simples (la silla, la cuchara, etc.) hasta los de mayor complejidad (el televisor, la radio, el microondas, etc.).

y legales, así como los ámbitos clandestinos e ilegales: dado a que la realización técnica de dicho pirataje mantiene una distancia muy estrecha entre el “original” y la “copia” (es posible copiar o reproducir con exactitud un objeto) para las instancias reguladoras del capitalismo contemporáneo se trata de una cuestión “legal” y no así estética. El problema de fondo, aparentemente, estriba en la primacía cronológica de validación y reconocimiento que posteriormente otorga a un sujeto o instancia de producción el “derecho” a explotar una obra, idea u objeto, y no así en la calidad, pues la copia o reproducción puede estar ejecutada con magistral minucia hasta el punto de eliminar del artefacto u objeto pirata los restos de imperfección que le distinguirían, contundentemente, del “original” (Ver. Cap. 2).

Sin embargo, una lectura más atenta revelaría de este supuesto la idea de un original en sí mismo, es decir un ‘primero’ temporal y discursivo, y no así un acuerdo originante o un “real”⁵⁴, de existencia indefinida, y establecido por un conjunto de comunidades o grupos sociales. Tal y como señalaba Charles Sanders Peirce de lo *real*: “lo real e irreal constan de aquellas –cogniciones- que la comunidad seguirá siempre reafirmando en un tiempo suficientemente futuro; y de aquellas que, bajo las mismas condiciones, seguirá siempre negando” (Peirce, 1988: 119); es decir, que lo que hoy es validado y enunciado como “original” (se trate de objetos semióticos distintos) no tendría porque seguir siéndolo mañana en tanto sostenido en una convicción política (y comercial). El “original” es porque existen las condiciones para la posterior y constante afirmación de lo que este objeto representa: poder, legitimidad, status, pertenencia, etc. (Bodei: 2013).

Similar al *Capitalismo Mundial Integrado*, denominado así por Guattari debido a que su complejidad maquínica está compuesta por *procesos de procesos* -en donde unos y otros se corresponden y le otorgan al capitalismo una capacidad reactiva y adaptativa-, el capitalismo que ha engendrado a la piratería pretende

⁵⁴ Según Charles Sanders Peirce, lo real es una construcción discursiva determinada, que es a su vez ilimitada y no hay principio ni fin.

hacerse del control de los sentidos, propiedades y peculiaridades semióticas endémicas de los territorios en posición desfavorable dentro de la hegemonía autoral y política, para posteriormente capitalizarlos e instalar a ciertos países como vectores no sólo del mercado, sino de lo que puede ser enunciado y pensado cultural, artística e intelectualmente sin importar si ellos son, o no, los creadores de dichos sentidos, propiedades o peculiaridades semióticas: en otras palabras, esta modalidad de capitalismo pretende hacerse del control y administración de los elementos inmateriales endémicos, de la memoria e imaginación creativa (así como de las lecturas que los hombres hacen tanto de estos acontecimientos creativos, del mundo y la vida misma), sin importar que tipo de ingenierías sociales o tecnologías tengan que crear, diseminar o imponer.

Es por ello, que la *fruición* del objeto pirata hace posible resignificar el discurso que mantiene intacto el de la hegemonía autoral, canónica y validada por el mercado, para apropiarse, transformar e iterar nuevos usos y propiedades para esos objetos. La fruición es potenciada en el *deseo* de los sujetos, en donde si la aparente falsedad del objeto pirata, como así lo expresara Peirce, “no puede nunca llegar a descubrirse, y cuyo error por tanto es absolutamente incognizable” este objeto deja de contener error alguno, y la distinción entre éste y el original, queda suspendida en tanto no existen condiciones lógicas para su distinción. Por otro lado, de ser consciente el individuo de que el objeto en cuestión se trata de una copia, el objeto se ve potenciado en su deseo, permitiendo ejercer una distinción agresiva entre el objeto-copia y el objeto-original, derivando en un nuevo objeto que a pesar de carecer del guiño y la aceptación legal y consensuada, ha adquirido una función personalizada e individualizante para el sujeto que lo ostenta (auténtica semiosis rupturante).

2.3) Para una lógica del pirataje

A partir del pensamiento peirceano, podríamos hablar de tres aspectos o niveles de semiosis presentes en las operaciones que componen los piratajes, y

las maneras en las que el objeto-signo remite a un supuesto original (o *fanerón*, a decir de Peirce “la totalidad colectiva de lo que de algún modo o en algún sentido tiene presente la mente, sin considerar en absoluto si se corresponde con algo real o no”) , sin necesariamente bloquearse el uno al otro, pues pueden ser interpretados como momentos o estadios de un mismo proceso, y pueden estar presentes dentro de un mismo pirataje:

2.3.1.- El primero, *indicial*, en donde estaría contemplada la composición (inmaterial) o las cualidades intempestivas⁵⁵ de los objeto-signo (en sí mismos): aquellos elementos que hacen que un objeto sea lo que es, y cómo es leído (“es signo para algún pensamiento que lo interpreta” 1988: 101) y validado como objeto-copia (de manera consciente o no, pues su cualidad de copia puede pasar desapercibida): es un momento autorreferencial que suministra información, que no afirma ni dice nada del objeto, y que remite a la instancia de la sensación “vivida y consciente” de un “presente inmediato” que precede “toda síntesis y a toda diferenciación: no tiene unidad ni partes” (Peirce, 2012: 292). El objeto es.

2.3.2- Segundo, la instancia *analógica*, en donde se realizan inferencias tomando en consideración los posibles mapas de las semiosis sígnicas, para establecer las propiedades u operaciones que se encuentran contenidos en el objeto-copia con respecto a un supuesto-original del que parte, y a su vez, definir cuáles son esas cualidades materiales que lo hacen una copia respecto a un original. En otros términos, es aquí donde puede establecerse el análisis diferencial entre ambos objetos, “original” y copia, y en donde se puede señalar y prestar atención a las referencias y/o propiedades que componen los objetos: el cómo están “cortados” (en términos de Deleuze y Guattari, codificados) y cómo es que son *intervenidos* (de manera material o inmaterial), es decir, qué tipo de *dispositivos* o *estrategias* albergan los objetos copia. Inferencia lógica comparativa y material. La copia es disruptiva y no continuadora del primero o supuesto original que le precede, similar al *objeto dinámico* que Eliseo Verón ve en Peirce: “desbordamiento del signo por

⁵⁵ “Aquellos cuyo ser esencial, de primeridad, es ser segundos” (Peirce, 1988:164).

el objeto, desbordamiento que también debe estar representado en el signo, en el *objeto-dinámico*” (1998: 118). La copia consigue su estatuto y existencia propia diferenciándose del original, o lo que es que lo mismo, el original, no podría pregonar esta supuesta condición sin la copia.

2.3.3- Tercero, aquí se contempla la composición material [esquemática] (“*divisiones según la forma y no según las cualidades de la materia*” Peirce, 2012) y los *efectos* políticos, estéticos y socioculturales que potencian e invisten de un sentido a la copia (y al fenómeno de la piratería), mediante diversas estrategias y dispositivos semióticos de disuasión, engaño o seducción⁵⁶: es decir cómo está constituido o cómo es empleado o instrumentalizado el objeto-copia para ostentar o aparentar la posesión x o y cualidad social depositada en el supuesto original, la evocación y la búsqueda del *efecto* oficial y legitimado socialmente, además de las remuneraciones de ocupar un lugar de “originalidad”, construido socialmente, etc.: “una relación, en relación a otros conjuntos relacionales” (Peirce, 2012a), aquello que permite el hábito y el signo consensuado, la convención simbólica que posibilitaría pensar la copia en relación al supuesto original y sus posibles mutaciones o desvíos, así como la relación de estas transformaciones con el entorno cultural. La cualidad simbólica “una vez surgida se difunde entre las gentes. Su significación crece con el uso y la experiencia (...) un símbolo es un signo que perdería la característica que hace de él un signo de no haber un interpretante” (Peirce, 1988: 158); es así que, en tanto sostenido por un contexto social, el signo que emerge como copia en el proceso de pirataje, transforma y genera nuevos sentidos, usos y materialidades para el supuesto original del cual ha partido o eclosionado.

Ninguno de estos tres aspectos es excluyente entre sí. Suponen, además, nuevas e incesantes relaciones significantes contenidas en los objetos-copia. La construcción de estos niveles pretende fortalecer la base de nuestro análisis, sin

⁵⁶ Como expone Jean Baudrillard (2012) en *La precesión de los simulacros*, la *disuasión* es parte del juego de apariencias y simulacros que busca producir realidad (y un orden).

necesariamente enfrascarnos en la búsqueda un *objeto puro* para cada uno de estos niveles; por el contrario, a partir de estos, y del estudio tanto de manifiestos y tratados piratas, así como algunos de sus objetos materiales, se pretende construir algunas de las categorías presentes en los procesos semióticos que atraviesan los distintos fenómenos o expresiones de la piratería contemporánea. A estos procesos los hemos llamado *piratajes*.

2.4) Piratajeⁿ

El proceso que precede a los distintos tipos de piraterías, así como a las estrategias semióticas⁵⁷ presentes dentro de los mismos -adecuación, extracción y degradación -, es el de *pirataje*, compuesto de varias fases: *intercepción* de los flujos de información, semióticos, materiales, económicos, etc., y la posterior *extracción*, *replicación/inflexión* o *conversión (intervención)* de sus propiedades con la finalidad de re-crear a los supuestos originales o algunos de sus atributos, derivando en diferentes *objetos-copia*. Este supuesto *original* es establecido socialmente y funge como una suerte de *representamen* del que se parte para producir otros signos. Siendo predominante alguna de estas etapas (intercepción, extracción, replicación⁵⁸ o intervención), dependiendo de la piratería estudiada.

Llevado a un extremo (accidental o intencionalmente) este proceso tiene como efecto el sabotaje –una lógica de aceleración: “hipersimulación experimental del engaño visual” (Baudrillard, 2012: 35) que desestabiliza el principio que rige la producción de sentido vigente, la realidad y el “mundo jerárquicamente escenificado” (*ibídem*), negando las posiciones de *creador*, *autor*, *lector*, *consumidor* o *espectador*⁵⁹ -, interviniendo corrosivamente a los supuestos originales para dar pie a otros objetos. Esta lógica pone en crisis las relaciones

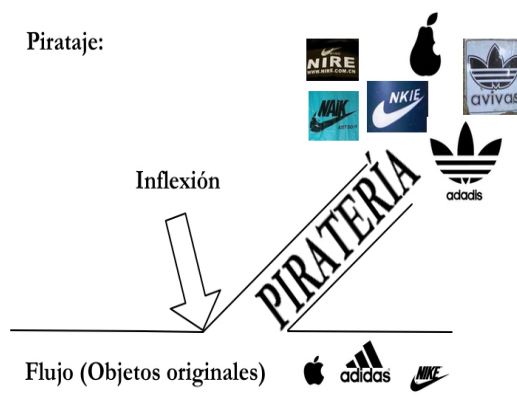
⁵⁷ Les llamamos *estrategias semióticas*, que preceden y posibilitan las distintas *intervenciones sobre la materialidad*, en los distintos fenómenos piratas. Si bien identificamos una lógica del pirataje que atraviesa todas las piraterías, es cierto que lo pirateado en las distintas máquinas piratas no siempre es lo mismo, y no siempre comporta las mismas estrategias.

⁵⁸ Como ya lo hemos dicho, con *replicación* acudimos a la genética para pensar el dinamismo de las estructuras y procesos de producción, así como los distintos estatutos de la *copia*.

⁵⁹ O haciendo obvia su artificialidad.

mediante las cuales se establecen los parámetros de diferenciación entre un original y una copia⁶⁰. El sabotaje, como la fruición, es uno de los efectos latentes dentro de cada una de las fases del proceso de pirataje.

El pirataje ejerce una suerte de *inflexión*, torcedura, curvatura o rizoma sobre el flujo⁶¹ que intercepta (sea de la naturaleza que sea), mapeando sus componentes, atributos, códigos o propiedades. Posteriormente duplica (y multiplica) al *objeto* del que parte o



interviene, sin necesariamente aniquilarlo. **2.2.- Pirataje de logotipos.**

De ser el caso, lo descompone y sabotea.

Inflexión *maquinizante* en tanto que, como lo expresan Deleuze y Guattari (1985), funge como un sistema de *cortes* (o interruptor de paso) en donde lo producido en el corte contiene residuos de los códigos que ha cortado, así como una serie de dimensiones y variables, las cuales pueden ser nuevamente cortadas, reproducidas e iteradas, o bien, intervenidas o modificadas. El corte a su vez es una máquina -con lógicas y atributos propios-, que produce a otros objetos-copia. El *pirataje* no se inflexiona de la misma manera dentro del ámbito literario, tecnológico, digital o de la producción objetual: debe darse cuenta del estatuto de la 'copia', 'imitación' o 'replicación' que comporta la piratería en cuestión, según el

⁶⁰ Tal lógica no es contraria ni diferente a la del capitalismo, sino su expresión salvaje.

⁶¹ Un flujo, es una *cadena significativa* "hecha de signos, pero estos signos no son en sí mismos significantes (...) los signos aquí son de cualquier naturaleza, indiferentes a su soporte (¿o es soporte el que les es indiferente?)" (Deleuze y Guattari, 1985: 44), indiferentes en tanto que cada corte es a su vez es la inseminación parcial de los códigos de las máquinas que remiten a otras máquinas. Cadenas de formación abierta y polívoca. Los flujos son cadenas significantes compuestas de los *excedentes* de la producción de producción, cuya materialidad no se reduce estrictamente a las mismas cosas, pueden existir flujos literarios, auditivos, visuales, gustativos, estéticos, ideológicos, etc. Los flujos son a su vez máquinas que cortan e iteran parcial o totalmente sus códigos, alterando tanto la "naturaleza" de los mismos, como lo que es "cortado" [proceso que puede ser infinito: "el registro recae sobre la producción, pero la propia producción de registro es producida por la producción de producción" Deleuze y Guattari: 1985: 25)].

campo productivo que es objeto del acto de *pirataje*. Es el proceso de pirataje el que instaura a las piraterías (flujos replicados). Cada especie de piratería supone una máquina, atravesada por la lógica del pirataje, que la produce.

2.5) Fases del proceso del pirataje

Cada *pirataje* es un proceso singular compuesto de tres fases, de las cuales una puede estar más acentuada que otra, dependiendo la naturaleza de la copia y la piratería en cuestión⁶²:

(a) *Intercepción de flujos* (significantes, materiales o inmateriales).

(b) Extracción, imitación o replicación⁶³ de las propiedades semióticas de dichos flujos. (denominaremos a esta fase como de *replicación/inflexión*)

(c) Intervención de las propiedades semióticas del objeto en cuestión (oficial, legítimo o canónico) o los flujos en los que estos circulan, es decir modificar o alterar la función o uso para que el fue diseñado (sin el reconocimiento oficial o “certificación” de la instancia reguladora que posee el control del mismo), o, mediante la confección de un dispositivo de adecuación, dilución o extracción, llevar a cabo la reproducción técnica (total o parcial) de dichas propiedades. La ganancia siempre está de por medio (trátase de la intervención llevada al sabotaje –espionaje-, o de la vendimia de la mercadería robada o pirateada). La intervención puede ser gradual o total y da cuenta de la materialidad del objeto, teniendo como consecuencia la alteración directa del original o la instancia interceptada, o bien, su distorsión. Esta fase exhibe de la piratería su componente sociocultural⁶⁴.

* * *

⁶² Puesto que bien pueden retomar desde sólo algunos elementos de los objetos o mercaderías focalizadas, hasta la totalidad de los mismos

⁶³ En términos de genética, el dinamismo y código informático del objeto que permite su duplicación (una copia idéntica).

⁶⁴ Debido a su relación con el sabotaje y su elemento político

El *pirataje* devela las estrategias y las operaciones semióticas más comunes que se suscitan en los distintos campos de la piratería: diversas estratagemas para burlar el control de aquello que se copia, reproduce o replica ilegalmente, y que provee de una función o fruición (intencional o accidental) al ejecutor de dicho proceso de pirataje, o al adquisidor del *objeto-pirata* producido. El fenómeno de la piratería no sólo atañe a la percepción y la edificación de imaginarios sociales legitimados y permitidos, sino también a formas auténticas de suspensión y rizomatización de las investiduras de sentido con las que fueron recubiertos los supuestos originales, potenciando a la copia y separándose del modelo dual del mimetismo “dependiente de una lógica binaria, para fenómenos de muy diferente naturaleza” (Deleuze y Guattari, 2009:39). Realizando a la copia por encima del modelo binario original-copia, de lo verdadero y lo falso, de lo uno y lo otro, es.

Elevarse de lo condicionado a la condición para concebir la condición como simple posibilidad de lo condicionado (...) lo verdadero y lo falso permanecen indiferentes al principio que no determina la posibilidad del uno si no es dejándolo subsistir en su antigua relación con el otro (...) nos remitiremos de lo condicionado a la condición, pero también de la condición a lo condicionado (Deleuze, 2011: 46).

La piratería es la expresión más tangible de la aniquilación no sólo de la dualidad *original-copia*, sino el signo del advenimiento de lo que Deleuze (1989) denominaría *función-objetil*⁶⁵, y la proliferación de todo tipo de *efectos* con consecuencias materiales de todas dimensiones. Asignando a la copia una condición de pura posibilidad, sin jerarquías ni diagramación posible⁶⁶. Sobre este aspecto, ahondaremos en el siguiente capítulo.

El *pirataje* puede ser pensado como proceso, o conjunto de elementos y

⁶⁵ Lo que también Jean Baudrillard apuntaba en *El intercambio simbólico y la muerte* (1980) como la codificación/algoritmización del objeto (nuevos estatutos para el objeto y la experiencia con y del mismo).

⁶⁶ La copia se realiza en su nihilización, autonomización que ruptura con el modelo que la engendró en la contemplación.

operaciones que cumplen con una función específica subyacente a los procesos de producción material e inmaterial, y a los distintos flujos que circulan en las denominadas sociedades de conocimiento. Es una máquina que engendra piraterías, compuesta por tres momentos: *intercepción*, *inflexión/replicación* e *intervención*.

a) Intercepción

En un primer momento el *pirataje*, como proceso, *intercepta* los flujos semióticos, materiales e inmateriales, develando de los mismos sus regularidades o códigos rotos: se trata de un mapeo indicial e icónico sobre aquello que se pretende copiar e integrar a la máquina de flujos piratas. Como expresa Deleuze, “los flujos reciben una cualidad propia en función del código” (2005:112); los flujos están siempre en relación con otros flujos, y en este orden, lo interceptado es interceptado con miras a su absorción y consecuente regulación, sin necesariamente dejar de relacionarlo y mezclarlo con otros códigos y flujos.

Esta fase revela que la piratería no siempre opera con la burda intención de realizar una copia de aquello sobre lo que se ha posado, sino que se trata de un fenómeno de reconocimiento y análisis de los territorios (nuevos o sin regulación), materias, sentidos, deseos, necesidades, en donde cumple con una función para el sistema que la sostiene, contrario a lo que se piensa de ella como un *fenómeno maligno que interrumpe el mercado, el progreso, la creatividad universal y competencia democrática*.

Esto supone, como antes exponíamos, la identificación de la composición y las cualidades intempestivas de los objetos (es decir, aquellos caracteres icónicos⁶⁷ que acaparan la atención de los sujetos, permitiéndolos distinguir y diferenciar entre el original y los objetos alterados que derivan del mismo). Este aspecto del pirataje remite a la condición maquínica de la piratería y una función de taxonomización, identificación, absorción, ensayo y posterior regulación, para la

⁶⁷ “Un icono es un signo que poseería la característica que lo hace significativo, aun cuando su objeto no tuviera existencia alguna” (Peirce, 1988: 158).

máquina de máquinas que la sostiene, en este caso, un capitalismo de flujos, reactivo y voraz.

b) Replicación/inflexión

La *replicación*, implica un conjunto de operaciones que hacen posible el corte, y/o la *inflexión*, de los flujos semióticos interceptados para la posterior ejecución de la copia: aquí opera la *analogía* que permite la *esquemmatización* de aquello que se va a *cortar* -o fue *cortado*-, es decir, la dinámica y los procesos de producción que han fundado una suerte de máquina o interruptor de paso (que corta y deja pasar) (Deleuze y Guattari, 1985: 42), en donde el corte no sólo imprime o deja rastros del código del flujo que corta sobre lo que deja pasar (“el producir está injertado en el producto” Deleuze y Guattari, 1985: 15), sino que el hecho mismo de la fragmentación es lo que impone y condiciona la resustancialización/reterritorialización de lo cortado (fundando máquinas piratas de todos tipos). Esta fase es la de la copia y el proyecto (las posibilidades múltiples de lo inflexionado).

Por otro lado, la *inflexión* nos remite a la naturaleza particular del flujo o código que ha sido interceptado por la máquina pirata. *Inflexión*, significa, literalmente “torcedura”, y es “inseparable de una variación infinita o de una curvatura infinitamente variable” (Deleuze, 1989:27); la *inflexión* altera, tuerce y provoca curvaturas en los flujos que intercepta, o bien, sobre los componentes, cualidades, códigos o propiedades del objeto –o flujo significativo- interceptado, al que duplica, copia o multiplica, sin necesariamente aniquilarlo.

La inflexión favorece *N* posibilidades de plasmar, en otro objeto o flujo, las propiedades semióticas del supuesto original interceptado, que permiten identificarlo a pesar de su recomposición: como lo expresa Bernard Cache (1995), la *inflexión* implica un momento de abstracción que proyecta el conjunto de las posibilidades imaginativas de lo abstraído: “en este sentido, inflexión representa la totalidad de posibilidades, así como la apertura, receptividad, o anticipación” (Cache, 1995:16). Por ello, es necesario tener en consideración que para cada

piratería existe un *pirataje* específico: lo que se ve *inflexionado* dentro del ámbito literario (que va del plagio a la producción de copias ilegales de los manuscritos o de sus avatares digitales, *Ebooks*) no es igual dentro del ámbito digital (el despliegue de diversas estrategias para facilitar el acceso a los objetos, la modificación e intervención de los *hardwares* o *softwares*) o dentro de la producción objetual (la producción técnica de copias, el despliegue de estrategias de sustracción de objetos-originales para ser puestos a la venta en lugares no contemplados por sus fabricantes). La inflexión obedece a la naturaleza relacional del flujo interceptado: debe darse cuenta pues, del estatuto de ‘copia’, ‘imitación’, ‘simulacro’ o ‘replicación’ que el tipo de piratería estudiada comporte. Debe estar presente la cuestión ¿qué es lo que realmente se está pirateando?.

c) Intervención

El tercer momento, *intervención*, implica la manipulación material o inmaterial (esquemática) de las propiedades del objeto semiótico interceptado para ser fijadas en un objeto otro, o copia. Es posterior al proceso de *replicación e inflexión* (las cualidades, códigos y flujos del objeto intervenido identificadas y mapeadas), y su ejecución puede ser parcial o total. Parcial: la evocación, dilución o degradación de las propiedades del objeto intervenido, mediante diversos dispositivos semióticos realizados en los objetos-copia; y total: la reproducción de una copia exacta a través de sofisticados mecanismos técnicos⁶⁸. La intervención opera sobre los objetos o los flujos. No sólo está presente el factor de la ganancia (trátase del sabotaje o de la vendimia de la mercadería robada o pirateada) sino también el político y cultural (quienes y para qué usan y producen piratería)⁶⁹.

⁶⁸ Significaría conocer los procesos, mecanismos y técnicas que los produjeron: “el montaje y la codificación exigen efectivamente que el receptor desarme y descodifique el mismo proceso” (Baudrillard, 1980: 74).

⁶⁹ La piratería es usada como canal para posicionar y dar a conocer marcas, objetos-mercaderías, etc., antes de que arriben las versiones auténticas: la piratería “introduce el producto [ideas], discursos, deseos] en un nuevo mercado antes de que la auténtica versión arribe. Los consumidores que carecen de poder adquisitivo, son también entrenados para desear *marcas*. La piratería llena fácilmente esta brecha entre el deseo de consumo y el poder de adquisición [real], aunque esto permite a los piratas devorar la primera oleada de lucro [y aprovechar y extractivizar todas las estrategias de marketing y proyección en *media*, antes de que arribe el merchandising

La intervención puede provocar varios efectos posibles: entre ellos la fruición que reivindica a la copia frente a un original, el sabotaje – que queda de manifiesto en el desprestigio a la instancia intervenida, la anulación simbólica del lujo del acceso/compra legal y la supuesta exclusividad del objeto-; efectos calculados o accidentales en estrecha relación con la creación/destrucción y la politización (o radicalización) de la piratería (*pyros*).

Podría decirse que el primer momento [(a) *Intercepción*], maquinal, da cuenta de las relaciones que posibilitarían la construcción analítica de la máquina pirata que ha dado paso al objeto-copia que está siendo analizado, su relación con otras máquinas piratas y con la máquina de máquinas capitalista; mientras que el segundo momento [(b) *inflexión/replicación*], da cuenta de las *N* formas de extracción que a su vez asignan singularidad a cada proceso de pirataje develando la trama maquinaria de cada *corte* o inflexión subyacentes en la copia. Y el último [(c) *intervención*], la realización material de los dos anteriores que descubre de lo copiado las condiciones del entorno cultural y material que lo

“original”, parasitando sus momentos más altos]” (Laikwan Pang, 2006: 96, los corchetes son nuestros). En el caso mexicano podríamos mencionar el caso de la piratería de anime, encargada de diseminar y dar a conocer un sin fin de objetos-comunicativos, a pesar de no haber sido transmitidos en canales de televisión abierta o de paga. Diseminación que posteriormente capitalizan las corporaciones (y sus tiendas virtuales), vendiendo todo tipo de objetos “de colección” a precios sumamente prohibitivos, explotando las pasiones de algunos consumidores pirata. Sucede también con sus Scores (música incidental) o OST (Original Soundtracks), dispersos y replicados a través de plataformas *peer to peer*, o en la piratería de discos, de fácil adquisición, y cuya posición e instalación en el imaginario de los consumidores (gracias a los flujos piratas), hoy ha sido reaprovechado por los corporativos para ofrecer/comerciar conciertos “oficiales” (o al menos, con su visto aprobatorio), de scores de series de anime que se dieron a conocer a través a plataformas *peer to peer* o el comercio informal. Es el caso de *Elfen Lied*, anime del que se ofreció un concierto en la Ciudad de México (2016), dentro de un recinto cultural perteneciente al Estado (*Sala Silvestre Revueltas del Centro Cultural Ollin Yoliztli*), y que fue posible gracias a distintas plataformas y colectivos de *fandom* (en realidad se trata de organismos de *Social Media Marketing*), instancias comerciales “legales” (GENCO -los productores de la serie-, *Crunchyroll* –plataforma digital de anime-, y otras organizaciones e instancias apagadas al modelo de economías creativas que comercializan programas educativos), y otros avatares políticos (personajes oscuros sumamente ligados a las políticas culturales-comerciales de la embajada del Japón). Evento que, entre otras cosas, fue posible gracias a todas las baterías de *Soft Power* japonés que en ese momento preparaban el megaevento de los *Juegos Olímpicos de Tokio 2020*, que han recrudescido todas sus estrategias (y que, en los hechos, no piensan los flujos piratas como su enemigos, a pesar de discurso de hierro). Ver disco de materiales digitales.

originaron, además de la sofisticación (o ausencia de ésta) del artefacto o dispositivo radicado en el objeto-copia que está interceptando y extrayendo las propiedades legitimadas y canonizadas comercial y socialmente.

2.6) Estrategias

Lo que proponemos es pensar el pirataje como un proceso que atraviesa todas las piraterías y cuya descomposición a manos del analista ofrecería posibilidades de estudio sobre el contexto, las dinámicas de flujos, producción y modalidades en las que son distribuidos los conocimientos, mercancías culturales, los lugares de elocución y recepción del sentido, así como las funciones-autor y las funciones-lector presentes⁷⁰. El estudio de las piraterías, su regulación y la producción cultural descubre las dinámicas hegemónicas de sometimiento, explotación, extracción y saqueo cultural. Es importante entender el contexto globalizado, y tener presentes tanto las éticas de negocios y demás aspectos del derecho sobre la propiedad intelectual, sin embargo, nosotros subrayamos la necesidad de entender las dinámicas de flujos que preceden a los objetos y fenómenos piratas, desde el estudio crítico de la cultura de la copia, el mapeo y posterior deconstrucción de sus objetos. La piratería es útil al capitalismo que la sostiene, genera y se alimenta de las *zonas grises* que la misma engendra, revolucionando el sistema.

Partiendo de la descomposición de los objetos-piratas se pretende descifrar el proceso de pirataje que los originó, e identificar y estudiar algunas de sus estrategias semióticas: distorsión, degradación y adecuación. Estas estrategias pueden alterar el objeto o flujo interceptado, o bien, aniquilar al objeto y redireccionar los flujos. Estas categorías pueden ser interventivas o no-interventivas, es decir, involucran técnicas que han modificado o transformado por

⁷⁰ Función-autor: unidades de acontecimiento, lugares (socialmente contruidos) de autoridad o posiciones de enunciación privilegiadas e investidas del mito de la creatividad/originalidad (platónica). (ver Foucault, 2010). Función-lector: aquellas destinadas únicamente al consumo de estos materiales sin necesariamente haber sido partícipes en el proceso creativo de su producción -o que al menos no recibieron ninguna retribución de ningún tipo, y despojados de su poder autoral-. Consumidores necesarios para sostener los privilegios de la función-autor.

completo los objetos “originales” copiados, o no, y pueden llegar a crear nuevos objetos, develando aspectos interesantes de sus dinámicas de flujos. Gran parte de estas categorías pueden estar presentes en distintos objetos-copia, dejando ver que estos objetos no son “puros”. Habremos de recordar que la piratería que parasita los flujos, lucra con ellos sin precisamente retribuir ganancia alguna a la instancia interceptada, pero que dentro de la gama de efectos posibles, además de la del lucro, esta presente la intención de mermar las condiciones objetivas que hicieron posible el original (sabotaje), y entre otras más, la de absorción y normalización de las novedades y procesos de producción informales a sus maquinarias.

Estas estrategias, atravesadas por los tres momentos del proceso de pirataje (intercepción, replicación/ inflexión e intervención), están presentes en varios fenómenos y objetos piratas: estrategias de degradación, adecuación y extracción.

2.6.1) Estrategias de degradación

Introducción de elementos extraños o ajenos al objeto original, o la respectiva omisión de algunos elementos (presentes en el original), transformando la calidad del mismo, o bien, adulterando o mutando sus propiedades. En la pretensión de hacerse pasar por el original, los elementos o propiedades del original pueden ser transferidos y re-ensamblados en la copia con total desorden [intercambiando y superponiendo las propiedades del mismo], transformando, mejorando y/o degradando (accidental o conscientemente) su composición o esquema y sin precisamente dejar de connotarlo.

Estas estrategias distorsionan, ralentizan o aceleran, adulteran, estiran o contraen, corroen y descomponen la materialidad del objetos, en donde la copia, como expresa Baudrillard “puede aparecer de esta forma como la parodia del original, su versión irónica y grotesca” (Baudrillard, 2000: 44). “La ‘deformación’

(...) un arte que tiene por base la realidad visual” (Carlo Belli, 2013: 12)⁷¹.

2.6.2) Estrategias de adecuación

Ensambla, con elementos de menor calidad, un similar al original. Los objetos son *trasladados* a un formato o soporte similar, donde la narración y códigos del objeto no son aniquilados o alterados, sino adecuados⁷². Se privilegia la búsqueda de la equivalencia a través de procedimientos técnicos de imitación, con la intención de reproducir las cualidades indícales e icónicas de un objeto, poniendo especial atención a los detalles de su composición: en otras palabras, se trata de una reducción de las diferencias entre el objeto copiado y el objeto reproducido para ofrecer una copia exacta o inexacta⁷³.

Deslizamientos dentro de la composición del objeto-copia que buscan hacerlo pasar por otro (el original), el efecto buscado es la asociación de sus rasgos o propiedades más distintivas, difuminando las diferencias matizadas por el error y la imperfección⁷⁴.

Estas estrategias pueden *reproducir* exactamente los procedimientos técnicos o artesanales de los objetos sin necesariamente igualar las materialidades o la supuesta calidad de las mismas⁷⁵, detonan la alusión, semantizan e invisten un objeto por contigüidad o asociación (como aquellos objetos que se exhiben en los tenderos de los tianguis informales), persiguen la imitación. Es decir, existen gracias a los originales y no buscan suplantarlos sino

⁷¹ Ejemplos: películas piratas y sus *lags*; se interrumpen, se mezclan (o el final, u otra escena significativa de desfragmenta para colarse en la estructura visual de la película, rompiendo la narrativa), salta, se pausan, se callan, obligan al espectador a involucrarse, transformando su experiencia.

⁷² Pueden también obedecer a necesidades de todo tipo, ajustándose a lo que el consumidor busca, sea ideológico o material, para expresar algo o para satisfacer una necesidad real de primer orden.

⁷³ Ejemplos de copias inexactas: Joyería, perfumes, imágenes (dinero), calzado, ropa, alcohol.

⁷⁴ Ejem: visible en los logos, empaques y diseños de las imitaciones. También puede ocurrir en la composición estética: música (*sampling/Scratch*), fotografía o cine.

⁷⁵ Ejem. litografías, películas, música, libros, videojuegos, “clones”.

semioextractivizarlos y semioexplotarlos⁷⁶.

2.6.3) Estrategias de extracción

Es quizá la faceta más compleja y significativa de las piraterías semióticas. Estas estrategias pueden ser definidas como dinámicas de usufructo y capitalización de las distintas propiedades y recursos semióticos endémicos de contextos culturales específicos y sus objetos, que las modalidades de la industria y los sistemas culturales hegemónicos utilizan para impulsar su productividad (o renovar su *stock* con propósitos de sujeción y expansión). Si bien, no es posible hablar de un original⁷⁷, es posible hablar de elementos y propiedades sánicas, producto de la semiotización del entorno realizada por los sujetos que lo habitan: elementos y propiedades que no son puros, pero que con el paso del tiempo fundan el entorno cultural, asignando a los sujetos formas idiosincráticas y signos particulares (mas no inmutables) para referir su mundo.

La extracción, consiste en la separación de las ideas, códigos y propiedades semióticas que asignan cierta singularidad a un objeto (material o inmaterial), para posteriormente ser colocadas en la composición o los códigos de otro objeto. El proceso de pirataje, en este caso, decodifica y extrae la información del objeto pirateado, y reterritorializa las cualidades o propiedades de dicho objeto.

⁷⁶ Aunque hablaremos de estas operaciones más adelante, con semioextractivismo y semioexplotación nos referimos a procesos de subsunción y despojo de carácter semiótico. Haciendo un símil con la noción antropogeográfica de extractivismo, postulamos y replanteamos el concepto para dar cuenta de una serie procesos de refuncionalización y revalorización cuya ganancia no va para aquellos sujetos que originaron o “crearon” las materias en cuestión, sino para una instancia tercera que las parasita y capitaliza a través de distintos métodos y artilugios, que contemplan lo legal y lo ilegal.

⁷⁷ “El original”, lo que es interpretado como cero o unidad de la que emergen signos *continuadores* y tributarios a ese origen, es realmente una *tendencia* inaugurada en el *hábito* y no así una originalidad ontológica; es decir, aquello que se concibe como punto de partida y “origen” es fundado en “la tendencia a repetir cualquier acción que ha sido ejecutada antes” (Peirce, 2012a :270), repetición que una vez cristalizada como hábito, suspende la semiosis (es decir, la aparición de nuevos signos), estableciendo sistemas de interrelaciones y convenciones sociales que posibilitan, a dichas tendencias inauguradas en el hábito, la producción de “signos-continuadores” (Ver apartado 1.4.- *El original ha muerto: la estocada peirceana*, del presente trabajo). Peirce (1988) distingue tres tipos de cualidades o propiedades semióticas primeras: 1) cualidad “original” simple (cualidades originantes de otras interpretaciones sobre estas mismas cualidades); 2) cualidad esencialmente relativa (de índole icónica, donde se resalta la relación: “semejanzas, o iconos, que sirven para transmitir ideas de las cosas que representan simplemente imitándolas” (Peirce, 2012a: 54); 3) modo en el que se piensa y representa (el estilo).

Esta dinámica de absorción capitaliza la antigüedad, trabajo invertido o singularidad de dichos códigos y propiedades, haciéndolas pasar como “creación” propia y adjudicándose el derecho a su usufructo (en todas sus dimensiones)⁷⁸. Esta categoría operatoria está presente en el fenómeno del *semioextractivismo* y *semioexplotación* (facetas de una suerte de *saqueo cultural*) y en el plagio: “el libre uso de creaciones y estilos del tercer mundo por artistas más privilegiados (y mejor pagados)” (Lethem, 2009: 34).

* * *

Estas estrategias descontextualizan, sacan del entorno significativo al producto (epocal, técnico, cultural), invisibilizando a sus verdaderos creadores, para ser puesto en otro entorno o flujo y comercializarlo como otra mercadería más. Está presente la sustracción, es decir, el tomar sin autorización, y de forma directa, un elemento u objeto de la instancia de producción natural⁷⁹ o autorizada que lo ensambla u origina, para posteriormente ser colocado en un lugar que no se tenía pensando para su venta o adquisición. En el capítulo 5 de la presente tesis se detalla con mucho mayor detenimiento los conceptos de semioextractivismo y semioexplotación.

⁷⁸ Ejemplos: fórmulas herbolarias patentadas y capitalizadas por las farmacéuticas; la apropiación que hace la industria hollywoodense de las estéticas y las historias del arte mangaka asiático y las técnicas de filmación de artes marciales inventadas por la *Shaw Brothers*.

⁷⁹ En el sentido que Deleuze y Guattari (1985) emplean para referirse a la producción (convenida) de naturaleza (Naturaleza-Producción, p. 25), como *producción de producción*: “según el sentido de la palabra ‘proceso’, el registro recae sobre la producción, pero la propia producción de registro es producida por la producción de producción. Del mismo modo el consumo es la continuación del registro, pero la producción de consumo es producida por y en la producción de registro” (1985, 24). Es decir, aquello de la realidad que se da por hecho, “milagroseado”, como normalidad, y que posee lógicas precisas de producción que influyen en otro tipo de producciones-registros; regímenes ocultos que operan juntos para construir una realidad específica. Por naturaleza, y siguiendo a Marx, los autores entienden un aspecto de producción de producción concebida como dada (pero que no es inmutable ni transformable), y está sujeta a condiciones materiales e históricas precisas.

2DA PARTE: ESPECTROS DE LA PIRATERÍA

Capítulo 3. Piratería fantasmática

La *modernidad pirata* es fantasmática, se vincula a un desfase (más no distanciamiento) entre los capitalismo y el proyecto moderno, con condiciones de jerarquización, segregación y distribución desigual de los avances tecnológicos cuya consecución se debe a la búsqueda de la ganancia y poder y no así a los ideales de conocimiento desinteresado, igualdad, libertad y fraternidad. Las *modernidades piratas* están en todos lados, son la expresión y los procesos resultantes de la tensión existente entre los nuevos regímenes de control semiótico anclados en un proyecto neo-platónico que fetichiza “la creatividad”, la “innovación” y la “originalidad”, y, las posibilidades reales de acceso (a la educación, la novedad, los beneficios de dicho impulso tecnologizante y la posición de autor, etc.), el disentimiento a un impulso de “transparentización” que prohíbe y persigue el anonimato (ver “políticas del nombre” de la web “social” Facebook⁸⁰), y los descontentos provocados por los derechos de autor y de propiedad intelectual.

Las *modernidades piratas* son todos aquellos procesos, mecanismos y acontecimientos de tensión, conflicto, descontento, traducción, connivencia o resistencia a los regímenes de *copyrightización* del mundo (palpables en los impulsos de algoritmización/digitalización: un ansía corporativista por traducirlo todo a cantidades de información manipulables, y la posibilidad latente de patentar hasta el absurdo), y el consecuente control sobre todo tipo de experiencia, conocimiento y la producción semiótica. Sucede en todos lados, desborda las lateralidades y eleva a la superficie las profundidades de las lógicas del capitalismo: “devoración, destripamiento, adsorción” (Deleuze, 2011: 249), perpetuo movimiento, flujo y acontecimiento.

⁸⁰ A) https://es-es.facebook.com/help/159096464162185?helpref=faq_content, B) <https://es-es.facebook.com/help/112146705538576?helpref=topq>

Este carácter fantasmático también está presente dentro de los objetos-copia que circulan dentro de los flujos piratas, en su mutabilidad y en la difuminación de sus límites. Es dentro de la piratería donde la copia se realiza por encima del esquema dual original-copia, de lo verdadero y lo falso, de lo uno y lo otro, no sólo revelando su condición de objeto de las profundidades, como fantasma, sino también arrojando importante información de las mismas sobre la superficie: que la distinción y diferencias entre “original y la copia” se trata tan sólo de un convencionalismo de denominaciones intercambiables de un mismo momento de la producción. No hay original, sigue muerto. Un fantasma, apunta Gilles Deleuze, se trata de un conjunto de información de las profundidades sobre la superficie: códigos, deslizamientos, sueños y pesadillas; “se caracteriza por su ausencia (...) que va a la par de la presencia” (2011: 250). Coincidiendo con Jacques Derrida: elementos que hacen evidente lo que no es evidente, disposiciones semióticas y de enunciación, de disputas, producción, aniquilación y usos del sentido: “régimen visible de lo invisible” (2012:117). Acontecimientos en donde la realidad se desgarrar, se eviscera, y exhibe todo tipo de operaciones semiotizantes que la hacen funcionar.

Tanto la *hantologie*⁸¹ derrideana, como el programa de estudios de *Lógica del sentido* deleuzeano, presentan no sólo similitudes, sino que se pueden considerar como momentos un mismo programa de estudios semióticos, útil, cuando la naturaleza de nuestro objeto es caótica y cuyos mecanismos no son del todo visibles (a pesar de que así lo sean sus consecuencias y afectaciones). En tanto que lo que nos concierne son los objeto-copias producidos por máquinas

⁸¹ Traducida también como *fantología*, sin embargo, creemos que la familiaridad de la palabra con el término anglosajón *haunted* y la posibilidad de traducirlo como embrujo, hechizo o encantamiento, ponen énfasis en dinámicas “sobrenaturales” (y de lo imposible –o difícilmente contempladas/traducidas por la razón moderna-), es decir, efectos visibles adjudicados a mecanismos que no son del todo visibles y que carecen de traducción precisa, que sin embargo, terminan afectando e influyendo en la producción del sentido. Con ello, Derrida inaugura una interesante vena semiótica sobre una modernidad repleta de novedades y transformaciones, con entidades sobrenaturales, inteligencias artificiales y rumores empleados como artefactos de manipulación y control de masas (como el *Accidente de Roswell*), de disuasiones (como ya lo trabajaba Baudrillard, en 1978, dentro su *Cultura y Simulacro*) y de un impulso de digitalización y algoritmización (una transición de un régimen espiritual a uno electrónico) en ascenso. Con esto, pretendemos restituir el término al campo de la sociosemiótica.

específicas de pirataje (ancladas a su vez en todo tipo de estrategias), y que ya no hay más original que el que los poderosos decretan por convención pragmática política, comercial y cultural, con propósitos firmes de distinción y hegemonía (de conservación de lugares –de usufructo y- de autor privilegiados de elocución y visibilidad), siendo la copia pura posibilidad (siendo difícil establecer una jerarquización entre las mismas), hemos decidido prestar atención los *efectos-copia*. No sólo como los que nos pueden dar elementos para pensar la semiótica del fenómeno, sino como lo veremos posteriormente, al mismo capitalismo y sus proyectos.

Entre otros, recurrimos a Baudrillard, Derrida y Deleuze porque entendida la proliferación de copias como el síntoma de la pan-semiotización, que apunta sino a la pura posibilidad, simulacro y potencia (y el capitalismo supo leer esto, mudando todo su esquema a un régimen de especulación), es de vital importancia pensar el acontecer de la copia, sus efectos y sus dinámicas de mutación y distorsión, así como las transformaciones que estas implican para la experiencia.

3.1) Los polos del simulacro

Jean Baudrillard (2012) escribe que el simulacro es fertilidad, riesgo y conmutación demoniaca. Impronta que hereda de la abierta oposición de la copia (y los copistas) hacia la *Idea* platónica que cortaba los ropajes divinos que, mediante unas copias a las que a través de todo tipo de mapas y retóricas se les hacía pasar por “originales”, investían a unos cuantos. Simulacro del “creador”, pues, con el totalitarismo religioso que esto conllevaba.

El valor (político) asignado por el influjo histórico, contextual, y situacional a dichos originales y sus creadores, además de toda la *proskynesis* (un ritual de sumisión, reconocimiento y diferenciación de status entre pares)⁸² erigida e

⁸² Desde una perspectiva griega, la *proskynesis* o “postración”, era un signo de esclavitud (Ver, Herodoto, Libro VII, 1985:179). Herodoto, explica, que se trataba de un ritual de sumisión/adoración, entre pares, miembros o conocedores de un mismo código (o de al menos una

impuesta en torno al acto fetichizado de la creatividad (restringido –al menos nominalmente- a unos cuantos), fue lo que provocó la ira de los filósofos y pensadores (algunos de ellos, paradójicamente, también en posiciones privilegiadas de producción intelectual y pensamiento) quienes teorizaron contra los mismos invocando de la copia su potencial destructivo e indeterminado.

Derrocar, o levantarse contra los residuos del platonismo significa negar la primacía de un original sobre la copia, de un modelo sobre la imagen, acudir al reino de los simulacros y de los reflejos (Cfr. Deleuze, 2009: 115). “El platonismo está dominado por la idea de una distinción a efectuar entre ‘la cosa misma’ y los simulacros” (Deleuze, 2009: 115). La negación del original en la potenciación de la copia es también la negación de la figura instrumentalizada de la “creatividad”, para restituirla a las mayorías como un proceso de interrelación y traducción de todo tipo de fuerzas y tensiones internas y externas (cósmicas, ambientales, sociales, políticas, etc.): no hay nadie ajeno al acto de creación. Y la novedad, como algo fijado mediante “rasgos que establecemos como pertinentes, de las continuidades que admitimos [o estamos dispuestos a admitir] o de las exclusiones que practicamos [o estamos dispuestos a practicar] (...) operaciones que varían según las épocas y los tipos de discursos” (Foucault, 2010: 25). En la copia caben la dimensión tética y antitética de lo copiado; siendo verdaderas todas (el sentido es), no hay novedad.

gestualidad ritual que empleaban también aquellos que pretendían acceder un grupo) en donde si dos persas del mismo rango se encontraban al pasar, se besaban en los labios a modo de saludo; si, por el contrario, alguno de los dos era de rango ligeramente inferior, besaba al otro en la mejilla; y si uno de los dos era de un rango muy inferior, se postraba/inclinaba (prosternaba) frente al otro (y podía o no, besar sus túnicas). De un modo ritualizado, algo similar sucedía en la corte persa: *proskynesis-adoratio, ritual de carácter espontáneo o esporádico, institucional, individual o colectivo, pero de carácter regulado* (cfr. Bravo, 1997:86): la *proskynesis* más conocida, era la “inclinación para poder besar el extremo inferior del manto purpurado; privilegio reservado a los *proximi*, miembros de la *consistorioum*”. Dependiendo su rango, estos gestos iban de la postración, arrodillamiento y arquear el cuerpo, hasta el beso, físico o enviado a modo de gesto. Más de esto en Bravo Castañeda, Gonzalo (1997). *El ritual de la proskynesis y su significado político y religioso en la Roma Imperial*. Gerión. Revista de Historia Antigua, 15, 177. O una síntesis apegada en (<https://es.wikipedia.org/wiki/Proskynesis>, consultado en 2016)

El simulacro es la *Idea* devorada por la copia, “cada cosa sólo existe en la medida que vuelve, copia de una infinidad de copias que no dejan de subsistir ni original ni origen (...) la cosa está reducida a la diferencia que la descuartiza [la inflexión, de la inflexión, de la inflexión...]” (Deleuze, 2011: 115). Esto pone en crisis toda nuestra cultura lineal y acumulativa (cfr. Baudrillard, 2012) sentada en la idea de originalidad, innovación y virgen creatividad.

Baudrillard advertía del simulacro sus virtudes: el congelamiento (atemporalidad), o cualidad de inmortalizar, y operar desde un presente eterno, contra un régimen totalitario de referencias (pasado), y de la especulación (futuro), además del ensayo de todo tipo de experiencias y la dilatación de los sentidos y las libidos. Sin embargo, también veía un aspecto distópico, subyacente a su misma condición caótica. La posibilidad de que ya nada sea lo que dice ser, la aniquilación de toda referencia:

un mundo de la simulación, de alucinación de la verdad, de chantaje a lo real, de asesinato de toda forma simbólica y de su retrospectión histórica e histórica (...) la sociedad entera está irremediabilmente contaminada por el espejo de la locura que ella misma ha colocado ante sí (2012: 23).

Cuya cándida expresión están en toda esa publicidad de finales de siglo XX sobre *softwares* que prometían más de lo que en realidad eran, que no reparaban en explicar las habilidades y conocimientos técnicos requeridos para un funcionamiento medianamente óptimo, pero que sin embargo eran ofertados como los descubrimientos (a nivel de la teoría heliocéntrica) de una humanidad experimentada y evolucionada que estaba por entrar a un prometedor nuevo milenio (ver, *The Video Toaster Card*⁸³), o en la proliferación de alimentos sustitutos (químicos que buscan igualar un sabor), rebajados o diluidos (la mezcla de los componentes de la materia ofertada con otro tipo de sustancias químicas), y adulterados (pueden contener elementos nocivos para el consumidor,

⁸³ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=seznQmDp2pU>. Consultado en 2016.

medicamentos discontinuados por su toxicidad, o bien, placebos reempaquetados que no atacarían en absoluto el problema que se busca contrarrestar), con propósitos de maximización de la ganancia.

Y la cara nada amable de este postulado del simulacro, el impulso de sustitución de lo que no tiene doble por un doble artificial: el planeta y la sustitución de lo humano por su doble inmortal (a costa de la vida de las otras especies): “el hombre es la única de todas las especies que trata de construir su doble inmortal, completando así la selección natural con una selección artificial, que le confiere un privilegio absoluto” (Baudrillard, 2000: 40). Paradójico ensayo de la supervivencia a costa de la aniquilación real del planeta y las especies sobre él, palpable en los discursos sobre cambio climático negacionistas⁸⁴, y en un impulso algorítmico/digitalizante, que pretende tener registro de absolutamente todo lo que existe en el planeta tierra (como una suerte de *superarchivo*, que a su vez funja como una memoria gigantesca) a costa de la aniquilación de lo registrado.

⁸⁴ Mismos con los que el ahora presidente electo de los Estados Unidos de Norteamérica, Donald J. Trump (2016), enardeció a las turbas de la *deep america*, con especial predilección a creer que no sólo el resto del mundo conspira contra ellos, sino también sociedades secretas, y entidades sobrenaturales o divinas, de todo tipo (illuminatis, anunnakis, extraterrestres, reptilianos, masones, etc.).
<http://www.elmundo.es/internacional/2016/11/09/58236dede2704ebc6a8b4575.html> . Consultado en 2016.



3.1.- Simulacro y aniquilación. *Paradójico ensayo de la supervivencia a costa de la aniquilación real del planeta*. En la imagen, el proceso de enlatamiento de la vida del mar como alimento básico para el humano, en donde la especie aniquilada es sustituida por un avatar digital de aspecto humanizado, gustoso de ser sacrificado y devorado por núcleos familiares. Las imágenes son retomadas de la producción y contenidos generados (sin afán de lucro) por usuarios de todas latitudes del planeta, y que se inscriben en la corriente estética *vaporwave* (emergida en los alrededores del año 2011), misma que recupera las filosofías y estéticas piratas para apuntalar un discurso crítico en torno al capitalismo, la publicidad, sus lógicas y sus (timos-)promesas. Volveremos sobre el mismo en el capítulo 5 del presente trabajo.

La superproducción de simulacros, argumenta Baudrillard, “para nuestra siniestra irrisión (...) [también] son una forma de exterminio” (2012: 28). La resucitación artificial de lo aniquilado/devorado en este proceso de simulación, puede maniobrar los códigos de lo digitalizado o absorbido, esterilizando/sanitizando toda posibilidad contestaría de agresión. Es así como los museos están repletos de armoniosa mitologías, con narraciones desactivadas (y ahora ofertadas como una mercancía turística, desustancializada), con ambiguas explicaciones sobre los motivos que llevaron a la edificación de los museos –que casi siempre omiten la cuestión colonial o centralista, y los criterios con los que decidieron montar sus archivos-. Dentro del simulacro, “todos los valores son allí exaltados (...) embalsamados y pacificados” (Baudrillard, 2011: 30).

Este aspecto, caótico, explosivo del simulacro, asigna una impronta peligrosa a la máquina pirata (*lógica del sabotaje*). Es Deleuze quien atenúa su matiz anárquico y errante, y el que lo reconduce a la problemática del sentido, sin necesariamente cancelar o entrar en contradicción con el trabajo de Baudrillard. Por el contrario, mientras que Baudrillard tenía una visión más o menos crítica del problema del simulacro y la copia, óptica necesaria en una época de incesantes transformaciones tecnológicas que afectarían las esferas de lo político, legal/ilegal, estético y cultural [“vivimos en un mundo de ensayo perpetuo (McLuhan), dotado de respuestas más o menos automáticas (...) al hilo de una alucinación técnica (...) de peligro artificial mediante las cuales cada uno se reta a existir” (Baudrillard, 2000: 57)], Deleuze absorbe la problemática del simulacro, la copia y el acontecimiento para escribir su proyecto *Lógica del sentido* (continuando con su trabajo realizado en *Diferencia y repetición*, un programa que pretende estirar la semiótica hacia nichos descentrados y poco ortodoxos del pensamiento, haciendo uso de todo tipo de estrategias filosóficas, en donde entre otros, el *détournement* que le inyecta a la escolástica tiene un peso considerable), quizá preparando el terreno para la pregunta ¿En dichas condiciones de pan-virtualidad y proclamada la decapitación del original, a qué tipo de lógica recurrirá el sistema de sistemas

capitalista quien también comprendió, dadas condiciones de reproductibilidad técnica, que ya no había más original?

Es una pregunta cuya respuesta será siempre insuficiente, pero Deleuze nos señala un horizonte muy sugerente: la descodificación y recodificación del modelo, la desterritorialización/reterritorialización de todo tipo de flujos (materiales e inmateriales) y el acontecimiento como medida del sentido. Aunque ya no era posible hablar de un original, en cambio si lo era para los simulacros y copias que al menos lo produjesen como efecto y a sabiendas de su inminente derrumbe (incorporando a su lógica la misma destrucción): el acontecimiento-especulativo que abraza una lógica similar a la del blitzkrieg (*destrucción creativa*⁸⁵) y sentaba un precedente para un capitalismo del desastre especulativo, que desmaterializaría sus fábricas y recrudescería algunos aspectos del proyecto moderno. Este sería (con toda certeza) una época de acontecimientos, fugacidades, virtualidades y confrontación cibernética.

Siendo destituido el original por el Modelo, y este a su vez por el simulacro, “cada cosa sólo existe en la medida que vuelve, copia de una infinidad de una infinidad de copias que no dejan de substituir ni original ni origen” (Deleuze, 2009: 115); adviene la pura diferencia y los poderes alteradores de la repetición se develan:

cuando la identidad de las cosas se disuelve, el ser se escapa, alcanza univocidad y se pone a girar en torno a lo diferente. Lo que es o vuelve no tiene ninguna identidad previa y constituida: la cosa está reducida a la diferencia que la descuartiza y a todas las diferencias implicadas en esta, por las cuales pasa (Deleuze, 2009: 115).

⁸⁵ Joseph Schumpeter retoma el concepto *destrucción creativa* del trabajo Werner Sombart, para enfatizar un mecanismo económico que contempla el hundimiento, la autodestrucción de la empresa y de las demás, en aras de explorar nuevas materias de explotación, especulación y ganancia, destinadas a ser destruidas en susodicha lógica.

Cualidad salvaje y acechadora del simulacro⁸⁶ por la cual Deleuze se decanta, no sólo para explicar las lógicas que comenzaban a proliferar dentro del entorno preciso que le tocó habitar, sino en la búsqueda de estrategias de oposición, resistencia y sabotaje. De allí su tratado sobre la promiscuidad del sentido y dinámicas anarquizantes de las materias semióticas de todos tipos, intitulado: *Lógica del sentido*⁸⁷.

3.2) Efectos-copia: el advenimiento de los fantasmas y de la función-objeto

“Elevarse de lo condicionado a la condición para concebir la condición como simple posibilidad de lo condicionado” (Deleuze, 2011: 46), sustraer el Modelo, corroer los parámetros de determinación entre original y copia: hechicería demoniaca para fagocitar al original. Elevarse a lo condicionado, remplazar al modelo mismo: Copia^N.

La abolición del original (uno) por el modelo (uno^N), la abolición del modelo (uno^N) por la copia, y la de la copia por el simulacro, suponen la explosiva proliferación de un nuevo tipo de copias, influyéndose las unas a las otras, sin necesariamente cancelarse o aniquilarse, sugiriendo estatutos mutables, altamente volátiles, degenerativos o potenciadores para las mismas: “no ya como forma de posibilidad conceptual, sino como materia o ‘estrato’ ideal

⁸⁶ Mientras que Baudrillard acude a distintos fenómenos tecnológicos, culturales y científicos de la época para señalar los dos aspectos del simulacro (uno fructífero y otro distópico).

⁸⁷ Siendo toda profundidad superficie, no hay sino reacciones, afectaciones, pura promiscuidad. Colapsan los dualismos, que sin embargo, el capitalismo, ha decidido embalsamar y enclavar en sus sistemas de vigilancia y control (copyright y *función-autor*), *haciéndolos pasar como legislaciones “naturales” y altamente situadas dentro de un sistema positivista; un sistema de creencias* (cfr. Pang, 2006: 43) que funge como el pilar de una hegemonía fantasmática cuyas consecuencias (segregación y sometimiento) son más que reales. La piratería hace evidentes todas estas operaciones. De ahí que, sea menester, pensar cada una de estas operaciones duales (que son las que los piratajes aniquilan, estiran, tuercen o llevan al enloquecimiento y la anarquía), mismas que la máquina de máquina capitalísticas emplea como parte de una sofisticada batería de dominación, siempre desde una posición de tercero o *nómada*. Si bien Deleuze las aniquila, no es un efecto de realización mágica, por el contrario, lo postula así porque incita al estudio de su persistencia, los procesos de su cancelación, o bien, de su invocación/fabricación, ahora como fantasmas. Aspecto que otros filósofos, como Jean Baudrillard y Jacques Derrida, entendieron a la perfección, extendiendo su programa, y esgrimiendo su preocupación en varias de sus obras. De allí la pertinencia de pensar un fenómeno como el pirataje tanto para la filosofía, la comunicación y la sociología.

[efecto/fantasma], es decir, no ya como significación sino como sentido” (Deleuze, 2011: 46; los corchetes son nuestros). Todo está ya en ella, no habiendo más real porque fue aniquilado (se trata de todas las posibilidades a la vez). Copias-efectos que fundan otras copias-efectos, mecánica “subterránea entre lo que recibe la acción de la Idea y lo que se sustrae a esta acción. No es la distinción del Modelo y la copia, sino la de las copias y los simulacros. El puro devenir, lo ilimitado, es la materia del simulacro en tanto que impregna a la vez el modelo y copia” (Deleuze, 2011:46).

Este nuevo tipo copia, es pura posibilidad, “signo en tanto interioriza las condiciones de su propia repetición (...) ha captado una disparidad, constituyente en la cosa que destituye del rango de modelo” (Deleuze 2009 :115). No importa la falsedad ni lo verdadero, como efecto-sentido, es. Incluso la misma apariencia, es –es decir, también se trata de un efecto programado y calculado por sus hechiceros-. “El sentido (...) es completamente indiferente tanto a lo particular como a lo general, a lo singular como a lo universal, a lo personal como a lo impersonal” (Deleuze, 2011: 47).

Puesto que estas copias no pueden ser contenidas del todo, y en vista de la volatilidad las mismas, sólo es posible aprehenderlas como acontecimientos fantasmáticos/ “*incorporales*”, es decir, a través del estudio de lo que Deleuze llamaría *datum*: “cuerpos, mezclas, cualidades y cantidades, relaciones (...) *imágenes particulares que deben ‘representar’* el estado de cosas [modos de ser/ perspectivas]” (2011:39) a las que son asociadas. Composición fantasmática o carácter infinitivo, que no es determinante para su aparición. Lo *incorporal*, para Deleuze, se trata de un *efecto*. Y por *efecto*, entiéndase la síntesis (inacabada e indeterminada) de asociaciones detonadas por las relaciones de la composición semiótica del objeto en cuestión, y un entorno semiótico/semiotizante (que arroja e incorporan nuevos elementos), ejerciendo influencia los unos sobre los otros, y derivando en nuevos efectos. “Efectos que se podrían llamar fantasmas (independientemente de la terminología estoica)” (Deleuze, 2011:34).

Es así que, no habiendo origen y proclamado muerto el original, además del desbordamiento de la copia misma por esta suerte de copias oscuras potenciadas en el simulacro, el capitalismo se ha encargado de emplear todas sus hechicerías y máquinas para producir copias de supuestos originales, *espectralizadas*: fantasmas, promesas fantasmagóricas sobre lujo, novedad, exclusividad, inmortalidad (gloria, reputación, fama) e infinito (la mayor parte de la producción humana se centra en una idea fantasmagórica de *recursos infinitos e inagotables*). Ha optado por cambiar su producción de objetos a *funciones-objetiles*: *causas* [cosas, propósitos, intenciones], información, usos programados: estos *efectos* no son cuerpos, sino *incorporales* (Cfr. Deleuze, 2011: 30). *Novedades objetiles*. El nuevo objeto del capitalismo es la *función-objetil*. Si bien, sabe que se trata de un fantasma que pronto se desvanecerá en el aire, permanecerá el tiempo suficiente hasta que un nuevo fantasma lo sustituya, permitiendo la especulación pecuniaria y generando cuantiosas ganancias.

El nuevo estatuto del objeto ya no relaciona éste con un molde especial, es decir, con una forma materia, sino con una modulación temporal que implica tanto una puesta en variación continua de la materia como un desarrollo continuo de la forma (Deleuze, 2012: 30).

El capitalismo optó por mercantilizar acontecimientos, un “modo de producción del fantasma que, a su vez, es un modo de producción fantasmático” (Derrida, 2012: 113). Producción espectral que, como bien señala Derrida, se ancla en un régimen espectral que puede rayar en totalitarismos de lo invisible.

La complejidad de la piratería radica en las operaciones semióticas de los piratajes de estos fantasmas y sus funciones-objetiles, operaciones y piratajes que se nos revelan como se nos descubre el infinito del cosmos ante nuestra corta vida, pero que sin embargo, es posible leer tres momentos de dicho proceso de pirataje (intercepción, replicación/inflexión), tres estrategias (adecuación, distorsión por degradación y extracción), y una gama de efectos-copia detonados

por estas dinámicas. Procesos, estrategias y efectos que se conmutan y es imposible anclarlos en un objeto puro.

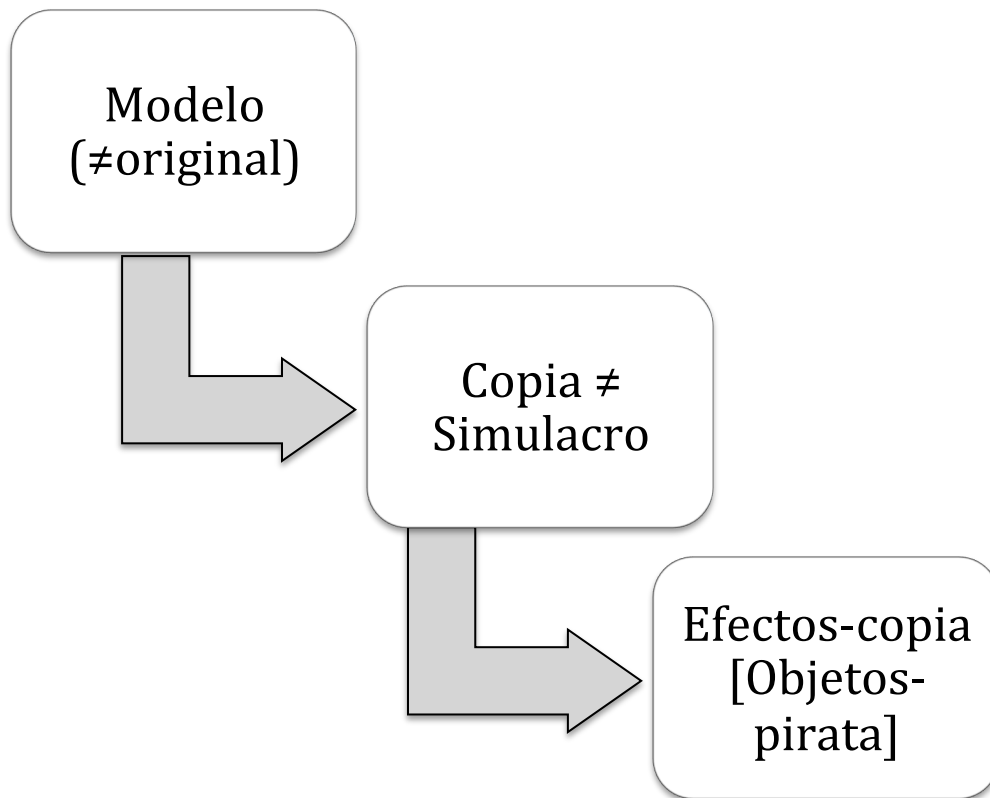
“El fantasma”, apunta Deleuze, “se expresa en un juego de transformaciones” (2011, 252). Acontecer que no es estático y puede estar repleto de ruido y distorsión.

El fantasma-acontecimiento se distingue del estado de cosas correspondiente, real o posible (...) goza de un alta independencia respecto de los objetos y de una extrema movilidad, de una extrema inconstancia en las imágenes que forma (Deleuze, 2011: 252, 320).

Las copias que mercantiliza el capitalismo como supuestos originales, están investidas de este acontecer-fantasmático, que corresponde a ciertas intensidades del contexto en las que las produce, y con las cuales, tanto diseñadores y corporaciones creen y calculan que pueden producir ganancias. Que sin embargo, en el momento en el que son pirateados, detona otros efectos-copia o modos de ser de la copia (los llamaremos *objetos-copia*), es decir, desdoblamientos y reacciones de toda índole, esperados e inesperados, que pueden transformar la realidad, usos y concepciones, modificando la experiencia. (Es así como las corporaciones argumentan todo tipo de “degradaciones” y mutaciones en sus objetos, algunos, capaces de dañar severamente su imagen y uso comercial).

Para leer estos procesos de caotización del acontecimiento-fantasma, así como las tensiones ideológicas y dinámicas de poder presentes en los acontecimientos-fantasmas, trátase de un supuesto original o un *objeto-copia* (efectos-copia), es necesario deconstruir (des-montar y re-montar conceptual y críticamente): mezclas, cualidades y cantidades, translaciones, traducciones, tensiones, relaciones, conflictos, velocidades, evocaciones, estiramientos, sumisiones o sometimientos, empalmamientos, diluciones, degradaciones, y todo tipo de transformaciones esperadas e inesperadas, cada una de estas

operaciones “no son cualidades y propiedades físicas, sino atributos lógicos o dialécticos” (Deleuze, 2011: 30). Es importante prestar atención particular al “tipo de conexión sujeto-objeto, el tipo de conjunción activo-pasivo, el tipo de disyunción afirmación-negación, el tipo de temporalización del que es capaz cada uno” (Deleuze, 2011: 253), pues cada uno estos piratajes y los objetos-copias producidos por ellos representa el lugar de un acontecimiento fantasmático que la involucra, a su vez, a varios sujetos –el supuesto original, el pirataje y el consumidor, los usos, y todo tipo de alteraciones esperadas e inesperadas-.



Cuadro 1. De cómo estalló el objeto-copia.

3.3) Maquinas piratas o la orgía de los efectos

El acontecimiento-fantasma es sólo la expresión que es detonada en superficie por los movimientos de los objetos de las profundidades, es decir, los simulacros (Deleuze, 2011:255). Nuestro problema de análisis no se ancla en un solo objeto o un solo lugar, porque significaría mutilar la dinámica de mutación y trastocamientos. Sin embargo, es preciso traer a colación algunos, sin afán de determinación del mismo. El objeto-copia de nuestro estudio aparecía en tianguis, santuarios comerciales *piratas* de la Ciudad de México (galerías, plazas de la tecnología, *frikiplazas*), centros comerciales, andenes y vagones del metro, universidades, protestas callejeras, medios de comunicación (y en cada nuevo escándalo mediático de plagio que aparecía), en la tecnocultura, discos piratas, PDFs, dinámicas del mercado local y global, y al doblar la calle, exhibiendo su proteica forma.



3.2 La furiosa manía de los *Angry Birds*, en un principio un juego para celulares popular entre jóvenes y oficinistas por la simplicidad de su mecánica, cuyas réplicas posteriormente, inundaron los comercios informales y las páginas de compra, venta y pagos en la internet (imágenes de 2013).



Fig. 3.3.- "Robert Cop 2", el bootleg-doppelgänger de Robocop.



Fig. 3.4.-Dragon Ball meets Chuck Norris. Son Goku, el ícono de la serie Dragon Ball de ciberpunk y fantasía japonesa sobre artes marciales, ataques de destrucción masiva y supervillanos biotecnológicos y espaciales de los años 80s y 90s, junto al ícono de las películas de acción (muy popular en la internet), Chuck Norris, en un inédito juguete de artesmarciales.



Fig. 3.5. Figura no oficial de Bruce Lee, en su inconclusa película de *Game of Death*, proyectada post-mortem.



Fig. 3.6. Bootlegs de los luchadores mexicanos, *Máscara año 2000*, y *Perro Aguayo*, con su típico chaleco de piel de chivo.

Cada objeto-copia representa el surgimiento de una nueva composición, que a su vez se mezcla con otros objetos, disposiciones tecnológicas y la atmósfera del contexto, reconfigurando o torciendo sus elementos, cualidades y cantidades. Las funciones y acciones del objeto mutan, derivando en nuevas disgregaciones de sus usos, potencias y materialidades. Ninguna mezcla es igual, pues como ya se ha dicho, juega el elemento diabólico del simulacro, derivando en inesperadas e inéditas combinaciones, cada una más auténtica que la otra y que los supuestos originales.

La ejecución del *pirataje* representa un corte sobre lo que intercepta, cortar no significa aniquilar el atributo, sino inflexionar del mismo una manera de ser, es decir, torcerlo o extraerlo y re-inyectarlo con turbulencia, reconducirlo (Cfr. Deleuze, 2011: 31), con el propósito producir un efecto, que puede retribuir (o no) a la instancia que ejecuta este pirataje, o bien, también puede tratarse de un efecto totalmente fuera de control. Como explicábamos, cada pirataje obedece a un tipo particular de flujo (cadenas significantes compuestas de los *excedentes* de la producción de producción, cuya materialidad no se reduce estrictamente a las mismas cosas, pueden existir flujos literarios, auditivos, visuales, gustativos, estéticos, ideológicos, etc.), y funda un tipo específico de piratería.

Estos objetos-copia pueden fungir como sustitutos para alguien que (voluntariamente), los busca en remplazo económico de otros objetos “legales”, con el propósito de inscribirse dentro de un discurso en boga o de su interés (como la moda), o bien, para solventar una necesidad (que puede ir desde lo más básico e indispensable para la supervivencia –como los artículos de higiene, alimentos o los medicamentos-) hasta la curiosidad intelectual (libros, películas o música).

Una “representación falsa”, por ejemplo, es definida literalmente como un objeto de “contrabando”, “replicas falsas” o una “copia sin autorización”. La réplica en este caso, aunque no siempre, puede ser exacta (*clónica*), desplazando el problema de la piratería hacia una cuestión legal y no precisamente de calidad, pues la réplica puede estar ejecutada con bastante minucia siendo imposible distinguir entre una y otra sino por pequeños deslices que evidencian la condición de “inauténtica” y “falsedad” del objeto-pirata en cuestión, tal y como sucede con las réplicas idénticas labradas por falsificadores de arte, o con aquellos objetos, propias del gran mito de occidente del siglo XX, como la supuesta fórmula “ultrasecreta” de la de la *Coca Cola*.



Fig. 3.7

Réplicas de Coca-Cola (*Coke*). En los tres presentes casos, la diferencia entre la fórmula química original y la ofertada en susodichos productos estriba una minuciosa operación de degradación con finalidad de buscar un sabor semejante al original (y patentado), a su vez que, tergiversan los diseños de los recipientes, jugando con los colores y elementos. Como explicábamos, a la piratería también recurren grandes capitales, y no es exclusiva de talleres exclusivos o de *Robin Hoods* trasnochados. Si bien, no se trata de una réplica exacta ni de un producto aparentemente ilegal, semioextractivizan el posicionamiento de Coca-Cola (*Coke*) dentro de la cultura colectiva (además de su maquinaria publicitaria), para si no confundir al comprador, lucir como una opción más económica.

Marcus Boon, en su obra *In Praise of Copy* da cuenta de cómo estos objetos-copia también pueden provenir de la sobreproducción de instancias “legales” u “oficiales” para su posterior inyección en circuitos informales. Esta producción puede ser ilegal y recurrir a la extracción y contrabando (en donde lo interceptado es la ruta de distribución para reconducirlo a otros flujos), o bien, tratarse de saldos y residuos de modas con *lag* (desfase), como calzado, ropa, enseres de cocina, farmacéutica, cosméticos, entre otros, inyectadas en el mercado informal con complicidad de las fábricas. El denominado *counterfeit*⁸⁸ objeto natural de la piratería (que si embargo no es toda “la” piratería) es un objeto-copia que circula dentro de medios informales y que para el sistema legal-originalista encarna, de algún modo, la ilegalidad ora porque pueden ser empleados para timar y engañar a alguien más haciéndolo pasar un objeto que no es, ora porque encarnan la competencia “desleal” y ventajosa toda vez que no hay impuestos de por medio, ora por la supresión de las normas de calidad (que se puede tornar un efecto nocivo/dañino).

Existe una especie de objeto-copia, que es especialmente peculiar puesto que encarna algunas de las tesis más sombrías sobre el simulacro que postulaba Jean Baudrillard: el riesgo de que ya nada sea lo que dice ser y la aniquilación de toda su referencia, trayendo consigo efectos desestabilizadores y turbulentos, un objeto cuyo acontecer está en el “espacio cuya curvatura ya no es lo de lo real, ni la verdad (...) suplantación de lo real por los signos de lo real (...) una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo” (Baudrillard, 2011, 11): la copia nociva. Simulacro a pequeña escala de la cara oculta con la que operan los avatares “legales” y “establecidos” del capitalismo.

Objetos cuya degradación va hasta la aniquilación de aquello que busca suplantar como *similar* o *genérico* (mercancías que pretenden ser una opción más económica de una misma materia, código, fórmula o sustancia), y que, además de los medicamentos, el alcohol y el tabaco, su apoteosis está en la invasión de comida falsa alrededor del mundo; hecha con sintéticos o elementos ajenos y

⁸⁸ Ver anexos.

poco comunes (como la basura, la pintura, la carne de rata o caballo). La lista de falsificados es larga: melones, sandías, *ramen*, agua embotellada, aceites, leche en polvo, fideos chinos, arroz, carne tratada de rata o caballo maquillada como *nuggets*, carne de res o de cordero, carne para hamburguesas, etc.



Fig. 3.8 Proceso de falsificación de una clara y yema de huevo.

Un reciclaje de todo aquello que ha sido expulsado de la producción capitalista (como el aceite para autos, el alquitrán, el cartón y el plástico), residuos, desperdicios y errores de la máquina que pueden ser reintegrados a través de las máquinas piratas. Retomados con el mismo *leitmotiv* del capitalismo especulativo: la máxima ganancia a costa de la ínfima calidad y el máximo riesgo; turbio reflejo culto a lo “legal” y “originalista” y sus santuarios ceremoniales, centros comerciales repletos de comida degradada “legal”, aditivos prohibidos, carne adulterada, bebidas alcohólicas falsificadas inyectadas en los cargamentos previamente inspeccionados⁸⁹, medicamentos caducados re-etiquetados o puestos “en oferta”; la omisión del etiquetado y la optimización del desperdicio (palpable en las nueces cuyas cascaras son vueltas a unir, y la nuez, ahora es reemplazada por una piedra: vendes la nuez, vendes la cascara⁹⁰).

Un objeto que puede devorar a su consumidor (y que, paradójicamente, están más vivas que sus “originales” o modelos de inspiración) escupiendo de golpe el haz de contradicciones. Todo el poder destructivo de la adulteración que evidencia la fragilidad (o nulidad) de la barrera entre lo legal y el ilegalismo. La

⁸⁹ Ver por ejemplo, <https://www.theguardian.com/world/2014/feb/07/fake-food-scandal-revealed-tests-products-mislabelled> (2016).

⁹⁰ Ver fig. 3.12

mercantilización de productos y objetos retirados del mercado porque las condiciones de su producción no son del todo salubres (pescados extraídos de aguas contaminadas y hechos pasar como de criadero), y la re-mercantilización de sustancias y materias que fueron retiradas del mercado por su alto contenido cancerígeno y riesgoso para la salud (cosméticos, cremas para el cuerpo y medicamentos), ahora como ofertas y simulacro de acceso a las promesas y deseos de las utopías fabricadas desde rascacielos. Réplicas mutantes, reactivas al contexto, que una vez que han pasado por un proceso de adulteración se adhieren nuevas cualidades que no fueron escritas ni imaginadas para ellas.



Fig. 3.9. Máquina falsificadora de arroz.



Fig. 3.10. Proceso de elaboración de una lechuga de cera. Estos videos sobre el arte de hacer falsa comida para exhibición, de manera amarillista fueron tomados como por "videotutoriales", muy populares en las provincias de China y el Este Asiático, tras la histeria que desataron los envenenamientos causados por el consumo de la fórmula láctea para bebés falsificada. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/3648583.stm>



3.11. Falsa carne de res hecha con carne de caballo pintada.



Fig. 3. 12. Falsa nuez sabor roca.



Fig. 3.13. Inyección de colorantes a una sandía

Las estrategia de adecuación (exitosa o no) representa, en sí misma, una acción transformadora que altera o enloquece las cualidades y cantidades de los elementos semióticos presentes en la composición de aquello que pretende ser adecuado, deslizándolos, evocándolos con juegos y regates, imitando sus trayectorias y fabricando la atmosfera que los rodea. Es también, una estrategia (gradada) de recreación: adjudica por contigüidad un elemento semiótico que detona el efecto de familiaridad propio de un signo que ya ha sido posicionado mediante diversas estrategias de mercadotecnia y a través de la “gestión cultural” corporativista –*Soft Power*-; un videojuego pirata dentro una estantería del comercio informal, maquillada con otros logos y objetos auténticos, tiene más probabilidades dar con un *target*; un celular expuesto dentro una vitrina con algunas tabletas, teléfonos y cámaras fotográficas de lujo puede pasar como otro artículo tecnológico de lujo a un buen precio; una copia de *iPhone* expuesto con otras copias de *iPhone* diluye (al menos ilusoriamente) la probabilidad de error y descompostura, invistiéndose de una garantía similar a la que proporciona la producción en serie a los “originales”⁹¹; las mismas tiendas y corporaciones de *brand* emplean esta estrategia de contigüidad frente a los flujos del comercio informal para imponer, por contraste y mediante una superchería de carácter moral (“te ves mal comprando piratería”), el culto comercial por la novedad y el original; se trata pues de una estrategia de parasitaje semioextractivista, dispositivos-repositorios diseñados para disuadir y engañar a través de la re-conducción de las fuerzas semióticas de lo que es pirateado a su copia.

La estrategias de degradación, por otro lado, no significan la aniquilación total de los elementos que son inflexionados por el pirataje (estilo, materiales, logos, función), por el contrario, se trata de distorsionarlos, alterar su velocidad y su tamaño (con finalidades varias, como la transmisión, la pronta circulación, el acceso, etc.), estirarlos o contraerlos mediante la descomposición/recomposición,

⁹¹ Con la serie pirata el individuo busca hacerse de una copia, que de entre la inmensidad de copias, carezca de los menos errores posibles. Con la serie original, el individuo espera que, de entre una inmensidad supuestamente inspeccionada, no tenga el infortunio de toparse con alguna copia que lleve consigo algún error involuntario de fábrica, o humano. Probabilidad, virtud de la serie.

que si bien puede derivar en su corrosión, esto no es necesariamente aniquilar de tajo lo transmitido. Pues precisamente, la degradación es una disgregación de modos de ser de un acontecimiento-fantasma mismo: “con el riesgo de el acontecimiento representado en el fantasma sea captado como otro individuo, o más bien como, una serie de otros individuos por los que pasa (...) disuelto” (Deleuze, 2011: 251).



3.14. Avatares piratas de Godzilla.

En las estrategias de extracción pueden suscribirse algunas operaciones de *sustracción* (una modalidad de intervención) parcial o total de los elementos de aquello que es objeto de un pirataje. La desterritorialización y la reterritorialización de los códigos y flujos, operaciones latentes también en las operaciones de semioexplotación y el semioextractivismo, corporativo o de sistema cultural a sistema cultural, sentando hegemonías de todos tipos. Operaciones que involucran aspectos como el poder, la explotación, el sometimiento y la dominación codificadas, o el despojo.

Estas operaciones obedecen a una forma más agresiva de pirataje, pues hay de por medio no sólo el usufructo, sino, antedicho, la explotación, el

ilegalismo, el timo, y la sustracción. Sus avatares van desde el plagio, el *necrocomercio* (tráfico de drogas, armas, pornografía de todos tipos, órganos y prostitución); podríamos adscribir también a las intercepciones (mano armada) de camiones o vehículos oficiales de transporte de mercancías con la intención de sustraer y cambiar el rumbo de las mismas, el establecimiento de espacios de acumulación y redistribución de bienes piratas (bodegas), operaciones de tráfico hormiga, y las distintas operaciones de compra de mercancías en el extranjero (a menor precio y minando a quienes deciden -o se ven obligados- a sujetarse a los regímenes hacendarios) con la finalidad de burlar algunos impuestos en las aduanas y posteriormente revenderlos en las denominadas *fayucas -plazas de la tecnología*, tianguis, *frikiplazas*, etc.- (ver Sandra Alarcón, 2008).

La hechura de los objetos-copias, y sus deslizamientos (hacia una fase de lo siniestro que a su vez bifurca lo familiar en algo extraño, cómico o inaudito), ha erigido todo tipo de para-especializaciones: talleres de reparación (de objetos obsoletos o caducados por decreto corporativo –viejas televisiones, videocaseteras, radios, computadoras, cámaras fotográficas, etc.-), talleres que se encargan de fusionar objetos o producir soportes o infraestructuras piratas (mochilas con pantallas o bocinas de alta potencia para los vagoneros, bicicletas que a su vez se transforman en dispositivos para afilar cuchillos, diseño de tendedores para puestos de tianguis, talleres para hackear consolas para que puedan leer emuladores piratas, talleres para desbloquear celulares –encontrados, robados, o bloqueados por accidente-, reparación de gadgets a costa de adaptarles componentes no oficiales y degradados –como sucede con las interfaces táctiles de tabletas y celulares-, programas para extraer música o películas de sus soportes “originales”, talleres de digitalización de fotografías, VHSs o viejos *cassettes* de música o grabaciones varias de la radio o, mediante grabadoras portátiles, de conciertos, conferencias o sonidos ambientales). Y no sólo se especializan las infraestructuras, sino también surgen nuevas modalidades de fetichización, formas religiosas que se traducen en nuevas experiencias sobre lo tecnológico y sus regímenes culturales, y en nuevas disposiciones o mecanismos de fetichización o lectura de los objetos-copia piratas.

Uno de estos casos se encuentra presente el *bootleg*: vocablo anglosajón que se usa para referirse a una “versión” no autorizada de un objeto cualquiera. El bootleg es un objeto que resulta de la superposición, colusión o mezcla de los contenido o conjuntos de signos o códigos ya instituidos, y que puede resultar en efectos devastadores o cautivantes. Acontecimiento en donde es posible que elementos antagónicos o inesperados se den lugar en él, asignándole un atributo inédito. Uno de los elementos que pueden estar presentes en este fenómeno es la clandestinidad y lo efímero: grabaciones y registros audiovisuales no contemplados y al margen del acontecimiento oficial o dejados fuera de la oficialidad por la naturaleza de sus contenidos (que van desde lo políticamente inconveniente, hasta la pobreza de la trama o su realización), digitalización y circulación “ilegal” de contenidos inéditos (pues algunos pueden ser inyectados por las mismas compañías que los poseían, para generar una atmosfera de expectación, y posteriormente, indexarlos en alguna versión “inédita”, con precio inflado). Estos objetos pueden ser puestos en circulación (comercializados o intercambiados) sin autorización de los autores: desde juguetes, ropa, gadgets electrónicos, productos audiovisuales tales como videojuegos o películas, música, diseño de ropa, libros, infinito etcétera. Objetos que resultan auténticos fetiches, y que encarnan lo que Walter Benjamin escribía en sus trazos sobre el coleccionista: el abandono de la mercancía y su posterior ascenso al nivel de la alegoría (Cfr. Benjamin, 2007: 225).

Los *bootlegs* son objetos nativos de una sociedad en donde la abundancia de contenidos y símbolos culturales permiten la selección y tratamiento curatorial, de unos rasgos que permitirán la apropiación o la desactivación relativa de las funciones originales del objeto para insertarlas o reinscribirlas en un nuevo sistema histórico creado por particulares: la colección (Cfr. Benjamin, 2007: 223). Pero no siempre son retirados de los flujos para ser puestos tras vitrinas como objetos fantásticos o fragmentos inéditos de historia, algunos circulan como sustitutos de un objeto inalcanzable del que algunos sólo pueden obtener un rastro, dejando intacta su función original. Estos objetos pueden ebulir en la

clandestinidad y lo efímero, y comportar lenguajes simbólicos y crepusculares que no están al alcance de los no-iniciados. Objetos que, dadas las actuales condiciones tecnológicas y sus implicaciones culturales, resultan auténticos fetiches⁹².

⁹² Laikwan Pang (2006:45) señala que una de las funciones, inesperadas, de los *bootlegs* (y nosotros enfatizaríamos que de cualquier objeto-pirata) es promocionar las versiones oficiales. Estos objetos (que van desde juguetes, posters, historias o versiones alternativas sobre un mismo argumento, música, etc.) aportan información importante sobre cómo es que los consumidores (espectadores, escuchas, lectores, etc.) a los productores y equipos de élite de las corporaciones, ayudándolos a manipular y predecir futuros mercados y comportamientos en la demanda.



Fig. 3.15. *PolyStation*, consola de imitación cuyos empaques y estéticas retoman algunos elementos de lo que, en su momento, fueron las consolas de *última generación* (tales como el *Play Station 1, 2 y 3*, el *Play Station portátil*, etc.), poniendo en un mismo lugar elementos antagónicos del mundo de los videojuegos, tales como logos de compañías opuestas o de desarrolladoras de videojuegos (el logo de *Sony, Nintendo, Play Station, Namco*). Tanto la composición de las cajas y las consolas (carcazas que simulan ser como las de las más recientes consolas oficiales, pero cuya tecnología es como la del *Nintendo* de hace más de 30 años), este objeto pirata ha sido considerado como un *bootleg*.



Fig. 3.16. *PolyStation* en su versión *Play Station portátil*.



Fig. 3.17. *PolyStation* en su versión *Play Station 1*.



Fig. 3.18. *PolyStation* en su versión *Play Station 3*.

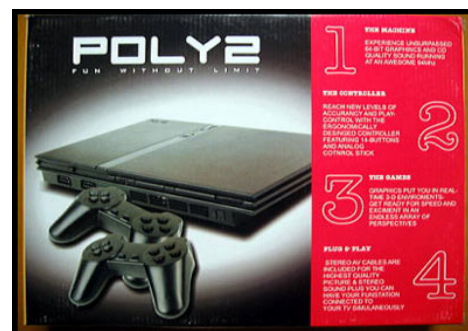


Fig. 3.19. *PolyStation* en su versión *Play Station 2*.

Con lo expuesto, pretendemos demostrar que no es posible hablar de categorías, procesos, o estrategias puras para enfrentarse a un fenómeno cuya densidad semiótica lo hace más que un simple asunto de infracción; pero que aunque errática y esquizofrénica, la consistencia semiótica de la piratería funge como la cruda materia oscura de un capitalismo *espec[ta]cular*, al que tanto Guy Debord, Félix Güattari y Franco Berardi concibieron como un estadio en el que la producción de signos resulta el ciclo principal de la economía, donde “la valoración económica se vuelve el criterio de valorización de la producción de signos [ad infinitum]” (Berardi, 2010, *los corchetes son nuestros*), con todos los desastres que eso implique. “El lenguaje del espectáculo está hecho con los signos de la producción imperante que son a su vez, la finalidad última de tal producción” (Debord, 2012: 39).

Una sociedad donde no se producen cosas sino fantasmas, *funciones-objetiles*, imágenes de marca, repositorios materiales para estilos y sentidos fluctuantes con fecha de caducidad. En este contexto se busca producir las imágenes más fuertes, los efectos semióticos más invasivos, y todo tipo de signos en capacidad de desbordar su soporte (Cfr. Klein, 2014): “crear una mitología corporativa lo suficientemente poderosa como para infundir significado a estos objetos brutos imponiéndoles su nombre” (Klein, 2014: 49); estimular la producción semiótica que suplante a la producción material otrora pilar de la economía “un ansia insaciable de alentar culturas y de apoderarse de cualquier espacio libre donde las empresas puedan encontrar el oxígeno que necesitan para inflar sus marcas [y máquinas]” (Klein, 2014: 36, *los corchetes son nuestros*).

Dentro de una sociedad en la que los sujetos se asumen en aparente libertad para consumir aquello que les era prohibido por el tabú o porque lo asumían del orden de la fantasía⁹³, como dice Naomi Klein, “desde el ocultismo, [los asesinos seriales], los delirios, la rebelión y el riesgo, parece que la eterna

⁹³ La basura, los residuos, las repeticiones, delirios, etc.

necesidad de escapar del mundo goza de un estupendo marketing” (2014: 94), el valor de deseo se antepone al del consumo y echa andar la maquinaria de la mercadotecnia, combinando y recombinando los distintos signos/mercancía y derivando en nuevos signos (Cfr. Guattari, 2013).

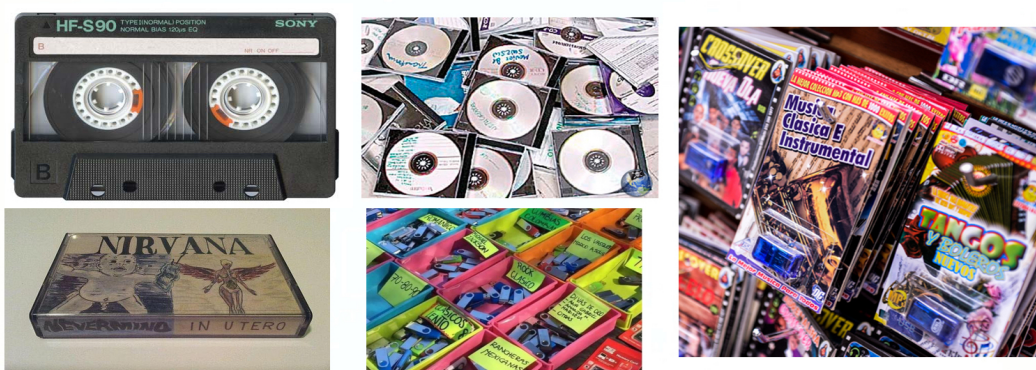
“Fabricación (...) de productos a fin de existir en otro plano” (Klein, 2014: 49). Funciones-objetiles, acontecimientos fantasma, que su vez, y mediante sus piratajes (o inflexiones), derivan en nuevas funciones-objetiles cuyas consecuencias no se reducen al plano de lo meramente subjetivo y psicológico, sino que alteran y fundan nuevos modos de experiencia (y sus residuos), re-adaptando todo tipo circuitos económicos para ello. A esto también apunta la *modernidad pirata*: es en la piratería, como veremos más adelante, donde subyace la clave no solamente filosófica, sino estética y política, para leer de estas transformaciones el lenguaje crepuscular de espectros totalitarios que bajo el velo de la transparencia (transparentización de todas nuestras fuentes), presentan nuevas formas de dominación, explotación, despojo y segregación. Para acercarnos a las denominadas *modernidades piratas*, prestemos atención a lo que tempranamente Deleuze trabajaba en su programa filosófico: la pan-semiotización (fantasmaticación) del sentido y la realidad; quien junto con otros filósofos (Baudrillard, Guattari, Badiou, Wiener, Derrida), y allende a toda celebración *artística* del fantasma, pronosticaba el rumbo de un capitalismo que, con el arribo de las tecnologías de desmaterialización de la producción y la digitalización y algoritmización (traducción de todo lo existente a cantidades de información), recrudecería todas sus lógicas. No obstante, es en la misma lectura crítica de las *modernidades piratas* donde está la posibilidad de esgrimir un poco de resistencia a lo que parece ser un espectral Kraken ascendiendo de las profundidades. Podríamos decir que la modernidad pirata es un:

Crimen perfecto⁹⁴ (...), verdad eterna, esplendor regio del acontecimiento, cada uno de los cuales comunica con todos los demás en las variantes de un solo y

⁹⁴ Baudrillard también emplea esta frase, “Crimen perfecto”, para referirse a la aniquilación/desmaterialización de los referentes en su gradual fagocitación por los regímenes de digitalización, latente fascismo post-Hiroshima y Nagasaki.

mismo fantasma: distinto tanto de su efectuación como de las causas que lo producen, realzando esta eterna parte de exceso respecto de sus causas, esta parte de inconsumado respecto de sus causas, sobrevalorando su propio campo, haciéndonos hojas de él mismo (...)

Y si es en esta parte que la efectuación no puede consumir, ni la causa producir, donde el acontecimiento resiste enteramente, es también ahí donde se ofrece a la contra-efectuación y donde reside nuestra más alta libertad, por la cual lo desarrollamos y conducimos a su término, a su transmutación, y nos convertimos en dueños de las efectuaciones y las causas (Deleuze, 2011, 250).



3. 20. La transmutación del flujo musical en la piratería. Obsérvese el tránsito de sus soportes, desde las cintas, los discos y las USBs diseñadas, cuyos empaques (semejantes al de las USBs nuevas y en blanco) gozan de un colorido estilo que retoma los colores estridentes de las cartulinas empleadas dentro comercio informal para publicitar, no sin cierta estridencia y saturación, sus contenidos.

Las máquinas piratas se han especializado, han fundado producciones especializadas, y han aprendido a mudar sus objetos a los soportes, velocidades y estándares de los regímenes tecnológicos vigentes. Y como explicábamos, estas máquinas también retribuyen con información a las instancias del mercado formal, quien las absorbe y extrae de las mismas la información necesaria para procurar su supervivencia, renovando sus mecanismos de control. La piratería es un modo de ser del capitalismo, no su opuesto.

Es así que, tras una aproximación a toda esta suerte de operaciones,

disrupciones y turbulencias semióticas presentes en las piraterías confeccionadas por todo tipo de estrategias (de degradación, adecuación y extracción), y atravesadas a su vez por una lógica del pirataje (intercepción, replicación e inflexión, intervención). El objeto-copia tiene varias dimensiones, en un plano se les hace pasar por algo que no es, en otro, los sustituye para cumplir ciertas funciones sociales, sin aniquilar lo evocado en el mismo.

La copia exhibe todas sus facetas y posibilidades en el fenómeno de la piratería, y un mismo objeto-copia puede presentar una o más de estas facetas. Incluidas las más complejas como el semioextractivismo y la semioexplotación (explicadas más adelante). Podríamos decir que sus efectos corresponden a tres espectros o gamas posibles: sabotaje, fruición y engaño.

3.3.1) Sabotaje

El sabotaje, efectos accidentales o esperados, suscitados cuando el proceso de pirataje es llevado a un extremo, capaz de efectuarse en diferentes órdenes o dimensiones de un mismo objeto/artefacto intervenido o sustraído, incidiendo en la imagen, prestigio, materialidad o atmósfera que pretende instaurar, generando sentidos y contrasentidos, ironías o sarcasmos (que distan de las que se tenían proyectadas para ellos).

Sabotaje, deviene de la palabra *sabot*, “zapato de madera”, que formó parte del *slang* francés, en un primer momento, durante la década de 1850, para referir a quien trabajaba lentamente, “como si tuviese puestos un par de *sabots*”, y durante finales de siglo, para referir a una estrategia social de lucha, en principio juzgada de “inmoral” pero posteriormente aceptada (y teorizada) por las clases trabajadoras⁹⁵, siendo la colocación del *sabot* (o zapato de madera) entre los

⁹⁵ “Since the day a man had the criminal habilitiy to profit by another man's labour, since that very same day the exploited toiler has instinctively tried to give to his master less than was demanded

engranajes de las máquinas, y la posterior destrucción de éstas, su ejemplo más icónico.

El sabotaje está presente como efecto posible, buscado o accidental, en diferentes órdenes o dimensiones de un mismo objeto/artefacto intervenido o sustraído, como ya se ha dicho. Como proyecto, puede ser destructivo y potenciar toda la turbulencia del simulacro y el pirataje, y su fijación puede ser material (y potencialmente destructiva) o abstracta (pero tremendamente comunicativa y sugerente⁹⁶).

Efecto que, en términos de Baudrillard, emerge de aquello que pone a prueba al sistema mediante la simulación: la máquina de máquinas no puede darse el lujo de interpretar una amenaza como juego, y opta por tomar como reales las hipótesis y componentes “lúdicas” en situación, actuando consecuentemente como si se tratara de algo real (cfr. Baudrillard, 2012), descubriendo de la máquina su reacción (o su verdadera cara), mejorando sus imperfecciones y aprendiendo de dicha situación. “La negatividad operativa, el abanico que todos estos escenarios de disuasión que (...) intentan regenerar un principio moribundo mediante el escándalo, el espejismo y la muerte simulados” (Baudrillard, 2012: 44).

Podría decirse que la lógica del sabotaje es la intensificación de la lógica del pirataje (*pyros*, fuego: la piratería, en sus orígenes, tuvo una faceta destructiva: la del asalto, el saqueo y destrucción de las naves interceptadas: “las energías se

from him. In this wise the worker was unconsciously doing sabotage, demonstrating in an indirect way the irrepressible antagonism that arrays Capital and Labor one against the other” // “ Desde el día en que el hombre adquirió la capacidad delictiva de beneficiarse del trabajo de otro hombre, el trabajador explotado ha intentado instintivamente dar a su amo menos de lo que se exigía de él. Sabia e inconscientemente, el trabajador estaba haciendo sabotaje, demostrando de manera indirecta el antagonismo incontenible entre capital y trabajo, el uno contra el otro (Emile Pouget : <http://libcom.org/files/Emile%20Pouget-%20Sabotage.pdf>).

⁹⁶ Aunque puede suscitarse en una piratería, en alguna medida, más politizada, también ocurre entre compañías, quienes exhiben de sus contrincantes con todo tipo de imágenes disuasorias (empleados haciendo del baño sobre los productos comestibles de la compañía para la que trabajan, ratas y alimañas dentro sus productos, etc.). La piratería corporativa también recurre a hackers con la finalidad de espiar a sus contrincantes y emplear esa información en su beneficio.

controlan en su propio fuego”, Baudrillard, 2012: 29), intervención que desconfigura, descompone y tuerce las propiedades y atributos semióticos del flujo u objeto intervenido en el simulacro, inyectando caos a las posiciones existentes que ocupan el original y la copia, superponiéndolas hasta revelar de los mismos sus códigos maquínicos, la información suficiente como para suspender su sentido o producir contrasentidos:

esta lógica misma, al radicalizarse, está liquidando hoy por hoy al poder, el cual no intenta otra cosa que frenar semejante espiral catastrófica secretando realidad a toda costa, alucinando con todos los medios posibles, el último brillo de realidad sobre el que fundamentar todavía un brillo de poder (pero no logra otra cosa que multiplicar sus signos y acelerar el papel de la simulación (Baudrillard, 2012:52).

El sabotaje, entonces, deriva de formas radicales de intervención sobre el original: aquí el supuesto original es intervenido, alterado y degradado indicial (permite su identificación a pesar de su desajuste) e icónicamente (la cosa sin ser la cosa) derivando en una copia que exhibe de lo intervenido una componente política o ideológica: retiene un elemento que permite su identificación, pero reconduce a otro lugar, nuevos sentidos o sentidos que antes pasaban desapercibidos.

Este efecto alberga el potencial político de la piratería, que como fenómeno, hasta cierto punto, guarda “atributos, tácticas tempoespaciales y tecnologías sociales de organización” (Durand y Vergne, 2010:10) con el propósito de invertir o suspender del objeto el sentido (ideológico, material/histórico o estético) que le fue impreso/asignado durante la fase de la producción, buscando generar espacios para la reflexión, o bien, destruir alguna de las instancias por las que pasó el objeto (circulación, producción, consumo)⁹⁷.

⁹⁷ No hace falta recordar que piratería viene del verbo griego *peirao*, que significa “probar”, “medir” y “poner a prueba” (cfr. Durand y Vergne, 2010: 17), y que la misma palabra da cuenta de una

El sabotaje, como efecto, descubre aspectos no sólo organizativos sino de conceptualización y proyección estética sobre aquello que planea intervenir “el abanico de todos estos escenarios de disuasión” (Baudrillard, 2012). Cuando es accidental el sabotaje distorsiona la carga significativa, reputación e imagen de aquello que ha sido pirateado.

El sabotaje, con todo el *pyros* potenciado e inflexionado (por la impronta del simulacro en él), es capaz de destruir lo copiado y la producción seriada, en distintos niveles:

el simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo, y la reproducción. De las series divergentes, al menos, interiorizadas en simulacro, ninguna puede ser asignada como original, ninguna como copia (Deleuze, 2011: 305).

Calibra de la copia la corrupción (una degradación intencionada), el aumento (preparado para desbordar algo), o la disminución (hasta la vulnerabilidad o la anulación), para destronar un aspecto, o enfatizarlo con cierto *détournement* (cfr. Debord, 1959). La liberación de objetos toda vez que los mecanismos de regulación, control y vigilancia han quedado anulados, dañados o destruidos (como cuando se captura en fotogramas, hoja por hoja, un ebook para su posterior transformación a un formato PDF, su impresión y distribución; o cuando se ha logrado hackear una consola de videojuego para que pueda leer emuladores; o se extrae el *RAW* de una película previa destrucción del candado, etc.). También está presente cuando los prototipos de algún producto en el que ya han invertido bastante dinero en publicidad con la finalidad de generar expectativa, queda arruinada por filtraciones (parciales o totales) de sus detalles y sus limitaciones.

organización con el firme propósito de saquear, sabotear o incendiar las pertenencias materiales de un tercero en cuestión, con una finalidad política o económica. En este sentido, existen quienes afirman que piratería proviene de la palabra griega *pyros*, que significa fuego y alude a las prácticas de destrucción e incendio de los antiguos piratas. Nosotros también empleamos *pyros*, en el sentido subversivo heracliteano.

El sabotaje puede estar presente en varios objetos-copia sin necesariamente ser su versión radicalizada. No es exclusivo de grupos politizados o conscientes del empleo de la piratería para alterar algo del entorno o ambiente con la finalidad hacer manifiestos sus ideales o perspectivas en torno a un objeto o producto, sino también es provocado y empleado por los corporativos y marcas productoras de objetos “originales” / “legales”, quienes se espían y hurtan los unos a otros, entre otras cosas, dispositivos y resultados de investigaciones en materia de tecnología, los productos finales de la producción, fórmulas químicas (en el caso de la farmacéutica), o bien, contratan hackers para borrar, estropear o filtrar bases de datos devaluando así sus objeto-mercaderías: se estorban y oponen, mediante diversas estratagemas de desprestigio, a las que denominan “piratería de imagen”.

3.3.2) Fruición

La fruición, realiza el efecto “esperado” depositado en el objeto original por la instancia “legal” que lo produjo, o al menos proporciona al sujeto que se apropia del objeto la impresión de estar performando ese efecto. De este modo, cuando se trata de un objeto-pirata, este reivindica en la experiencia y el placer a la copia, llegando a ser más placentera que el supuesto original en tanto ya no se trata solamente una cuestión de verdadero o falso. Esto es lo que en su momento brinda soporte a los *bootlegs*, una suerte de objetos culturales inéditos, considerados como productos del error, de lo inédito, lo clandestino.

Presente en el disfrute de las cualidades asignadas socialmente a un objeto, o cuando un individuo se hace de dichas atribuciones como una suerte de plusvalor (sabiendo que se trata de una copia, o no sabiéndolo). Existe una fruición que retoma como negativo al objeto pirata, empleándolo como contraste para exhibir al mundo que se tiene cierto conocimiento sobre dicha especie de objetos, proliferan entonces, videotutoriales para internet en donde se explica con bastantes detalles cómo distinguir una copia de un original, o como cuando soldadito vigilante del *copyright* y los derechos de autor, se descubre que alguien

más se está atribuyendo algo que no es de él o esta plagiando, fungiendo como feliz servomecanismo del sistema *originalista* de autor.

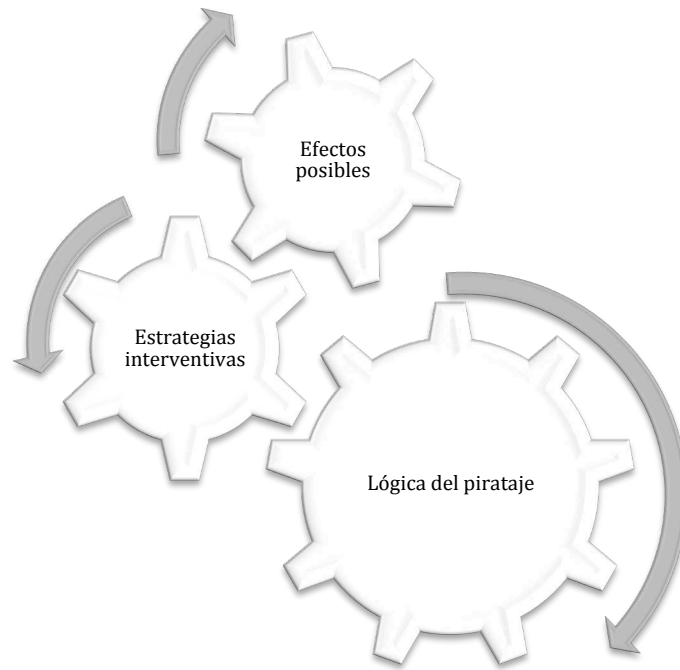
Hay una dimensión lúdica que permite apropiarse de los objetos, sus funciones, materiales, composiciones, mutándolos o combinándolos y dando pauta a una nueva copia pirata, suspendiendo su temporalidad e inflexionando algo específico para ponerlo en otro sitio. Trátese de una compilación de videos porno, chuscos o musicales, o una composición musical para armar el *intro* de la próxima compilación *vagonera*⁹⁸, etc.

3.3.3) Engaño

El engaño como efecto se encuentra entre el sabotaje y la fruición, y funge como un velo ilusorio sobre el artefacto pirata producido. Existe únicamente después de haber sido descubierto, dejando entrever distintas estrategias arqueológicas de rastreo sobre aquellas formas y mecanismos mediante las cuales fue maquinado. Bien para aparentar ser o tener (o poseer una propiedad o cualidad específica), el engaño deja ver del pirataje, entre otras cosas, su capacidad para sostener y generar ilusiones que inciden materialmente en el contexto.

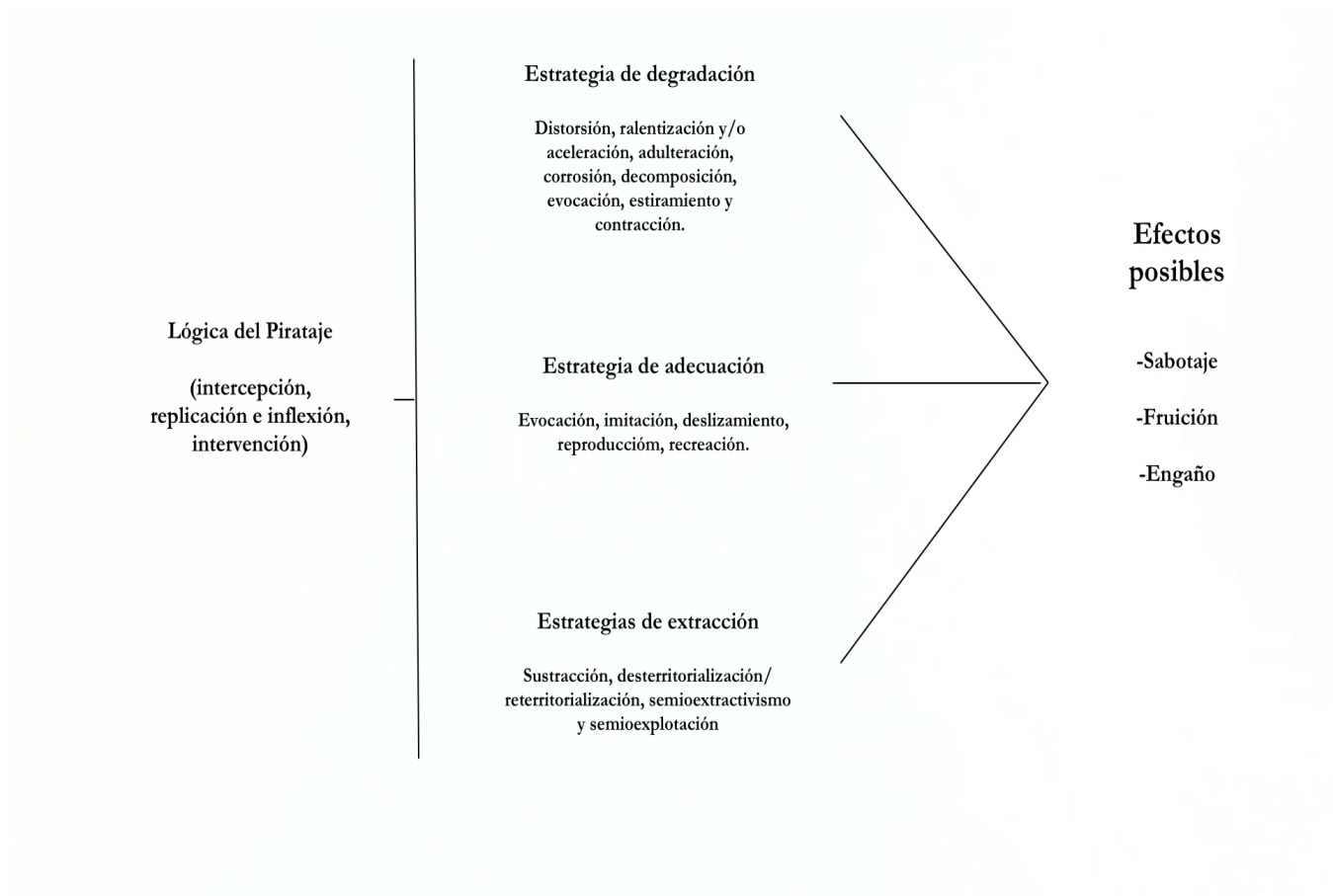
Puede tratarse de una suerte de dispositivo sígnico que ha empleado los sentidos y atribuciones sociales del objeto para engañar y asegurar la venta de una mercadería barata, o bien, cuando se genera una ganancia material o simbólica con algo ajeno, y que no es ni reemplazado ni sustituido, sino que escondido o diluido mediante diversas estrategias (un *palimpsesto* pirata).

⁹⁸ Con *vagonero*, nos referimos a la cultura comercial suscitada en los vagones de metros, y por asociación, en el transporte urbano de la Ciudad de México: audífonos, chocolates, películas, libros, música, enseres de cocina, oficina, etc.



Cuadro. 2. Trama de operaciones y estrategias, así como su imbricación semiotizante: disrupciones, turbulencias, deslizamientos, estiramientos, velocidades, etc., no hay expresiones puras de las mismas, y pueden conmutarse, derivando en todo tipo de efectos que abren paso a otros objetos-copia; operaciones presentes en las piraterías confeccionadas por todo tipo de estrategias (de degradación, adecuación y extracción), y atravesadas a su vez por una lógica del pirataje (intercepción, replicación e inflexión, intervención). De allí que cada pirataje y piratería, requieran de una atención especial.

Cuadro 3. Lógica del pirataje, estrategias interventivas, efectos posibles.



Capítulo 4. Semiosis del desastre visual

Queremos detenernos un momento en uno de los piratajes más prolíficos del fenómeno, en donde algunas de las operaciones semióticas antes mencionadas hacen su arribo, toman por asalto y se cuelan en el objeto-pirata producido por él, exhibiendo todo tipo de efectos (acontecimientos-fantasma), y a través del cual nos es posible delinear las lógicas espectrales del régimen vigente al que hemos denominado *Capitalismo Loopizante*, por tratarse de un capitalismo que busca hacerse del control de toda copia y su producción (paradójicamente empleando la producción copias), e instaurar un control archivístico global, es decir, control de referencias y, a la par, de la experiencia. Una Máquina de máquinas neoplatónica omnidevorante, con nuevas formas de despojo y segregación.

Los avatares de este capitalismo: la fetichización del “acto creativo”, lo “original”, “lo auténtico”, la “innovación”; el culto *naïve* a la “potencialidad” de las nuevas tecnologías; el llamado (completamente paradójico) a la apertura de las fuentes y su transparentización⁹⁹ -llamado que es usado como argucia para detonar procesos de despojo y gentrificación semiótica-. Sin embargo, lo que nos ocupará, dentro de este apartado, entre otras cosas, es la espectralización del “original”, ahora como el fantasma-acontecimiento de la experiencia en *High Definition (HD)*. En términos de J. Derrida (2012), un *espectro* que podría ser distinguido de un fantasma por inscribirse dentro de un proyecto y orden preciso de codificación, empleado como una lógica invisible de domesticación o control.

Precisaremos de hacer un recorrido o des-procesamiento y desmontaje de algunos de los procesos y operaciones de digitalización y ensamblaje de los contenidos de los *DVDs*, así como las transformaciones de las que es objeto dicha materia visual, en el afán de explorar la gama de efectos piratas que,

⁹⁹ A las que paradójicamente, también recurre una facción crítica que aboga por el código abierto y la democratización del acceso, cuya intención, en teoría, dista de la de los poderosos corporativos semioextractivistas

posteriormente, serían reconducidos como estética y clave política en el fenómeno de producción de contenidos visuales y auditivos, heredero de las semióticas piratas, denominado *vaporwave*. Estos efectos, revelan una gama de aspectos en torno las formas en las que son experimentadas las tecnologías caseras, sus hegemonías [*Low-fi* (LF)/*High-Fi* (HF); Low definition (LD) / High definition (HD)] , y sus inesperados efectos políticos.

* * *

En el “DVD pirata”, usualmente un archivo de película puesto en un disco, residen como fantasmas digitales, viejas cintas de video, grabaciones caseras de películas y remanentes de programas o series de televisión proyectadas para el ya desechado (por decreto gubernamental-corporativo ¹⁰⁰) televisor de rayos catódicos. Pero también residen fantasmas en el “PDF”: libros (que ya no se editan, o por motivos políticos, o porque el mercado editorial considera que ya no son tan populares), revistas de antaño (hoy sobreexplotadas como invaluable joya visual en *tumblr*), bocetos, etc. El pirataje que los engendró ha atravesado por diversos procesos de tecnologización e improvisada modernización especializante, procesos de sofisticación que quizá sean un reflejo de las intenciones devorantes de un capitalismo que pretende hacerse de todo tipo de fuentes y referencias y materias significantes para administrarla desde un órgano maquínico cibernético (impulso digitalizante/algorítmico).

Este pirataje posee el mismo *impulso digitalizante*: hacerse de todas las referencias visuales y cinematográficas del catálogo histórico en manos del aparato corporativo (es decir, todo lo filmado y comercializado, y que ya ha sido integrado al superarchivo confeccionado por medios de comunicación, intelectuales, empresarios y fanáticos, etc.); no basta ese archivo, y los residuos,

¹⁰⁰ Denominado “apagón analógico”, es también el gradual cese de la producción de televisores de rayos catódicos para su posterior remplazo por televisiones digitales e “inteligentes”. Para México, estuvo programado el 31 de diciembre del año 2015. https://es.wikipedia.org/wiki/Apagón_analógico

objetos marginados y descentrados, son re-integrados a una suerte superarchivo espejo; objetos descatalogados del archivo histórico internacional, por su condición incorrecta, amateur o su pobre calidad, desde filmaciones caseras de todos tipos -incluidos sus avatares pornográficos-, toda la chatarra televisiva inimaginada, filmaciones *snuff*¹⁰¹ (compilaciones folklóricas sobre “muertes en rodeos”, orgías descomunales filmadas en tugurios *swinger*, y las compilaciones dantescas del “blog del narco”¹⁰²: ejecuciones, mutilaciones, decapitaciones y cartulinas fosforescentes con mensajes que exhiben una pobreza del lenguaje no menos pornográfica que la violencia esgrimida por sus autores).

Hay un móvil oculto que va más allá del indudable principio económico de la ganancia: la omnidevorante *no exterioridad*, y la especulación de lo más banal, insípido y el error. El artilugio que realiza este pirataje es el *Master Copy* (copia maestra), es decir, el código maestro que será iterado en masa para su distribución y venta en lugares de paso o en circuitos especializados. Para esto se recurre a dispositivos caseros de mediana sofisticación: programas, videocaseteras y dispositivos de transferencia.

¹⁰¹ Es decir “grabaciones de asesinatos, violaciones, torturas, suicidios, necrofilia, infanticidio, entre otros crímenes reales”. https://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo_snuff

¹⁰² Un blog mexicano, muy popular durante la primera década del presente siglo, encargado de recabar videos que sicarios y ciudadanos grababan en todo tipo de ejecuciones y enfrentamientos armados.



Fig. 4.1 Proceso de digitalización de un VHS para su reproducción masiva, ahora reconvertido en un archivo de película.

Y es en esa operación cuando el “original” en cuestión (una copia de VHS, VCD, Fotografía, revista, un libro, etc.) es fantasmaticado: traducido a algoritmos de computo y cantidades de electricidad que hagan posible su iteración. Pero, como ya hemos visto, el fantasma se caracteriza por su condición volátil, siempre expuesto a los efectos de otros acontecimientos-fantasma (interferencias producidas por la infraestructura técnica –en donde la calidad de las herramientas empleadas también imprimen su huella-, deterioro y envejecimiento natural de lo que está siendo desmaterializado, de exabruptos, colapsos, *bugs*, y todo tipo de inesperado ruido o suciedad), entonces el fantasma revela su condición de fantasma: “gozan de una alta independencia respecto de los objetos y de una extrema movilidad, de una extrema inconstancia en las imágenes que forman (ya que nos son renovados por aportaciones constantes emitidas por el objeto)” (Deleuze, 2011: 320).

Y surgen todo tipo de fantasmas mutantes, más vivos que los embalsamados “originales”, que desafían la percepción de quien los consume, inaugurando un lenguaje visual, propio, dentro de un capitalismo cuya distribución tecnológica es desigual, y que segmenta por “clases de apariencias, clasificadas según su resolución” (Steyerl, 2014: 34). Una cadena de degradaciones que más bien podría traducirse en una semiosis de desastre visual.

A este *Master Copy* o fantasma maestro, se le conoce como *RAW* (crudo, salvaje, sin refinar) y no sólo lo antecede un procedimiento técnico, sino una estrategia precisa de búsqueda y rastreo de los materiales, sea cual sea el flujo de su procedencia. Empresa arqueológica que empieza desde los sótanos y las cajas con objetos que han sido arrumbados por su pérdida de atractivo, ora porque ha llegado un remplazo más moderno, ora porque ya no tienen un lugar en el hacinamiento objetual del hogar, etc; en tiendas de saldos o sobre lonas de plástico y a ras de suelo, en los cientos de meandros del comercio informal.

Un *raw* no es precisamente un original, sino la copia espectralizada de otra copia. No es puro, pues quedan impresos en él alteraciones de todo tipo suscitadas durante el momento de la transmisión de un formato a otro, y la fantasmaticación de una misma copia para producir otra, puede producir variaciones¹⁰³. Entonces en el *raw* quedan impresas las distorsiones del *tracking*, un acontecimiento visual derivado de las variaciones de las pulsaciones de lectura de la cinta de *vhs*¹⁰⁴: los sonidos se ondulan, se producen todo tipo de estelas alucinógenas, los colores se enciman¹⁰⁵, o como si se hubiesen drenado y como si estuvieran luchando por permanecer en el formato digital, estallan abruptamente en la pantalla. Una leyenda de “ajustar” puede asaltar la pantalla de improviso.

¹⁰³ Brian Larkin escribe al respecto: “estas imágenes fantasmales de baja-resolución (Low-Fi) son variables dependiendo del año y calidad o cualidades del equipo” (2008: 237). La máquina y su desfase también se adhieren como elementos fantasmáticos a la copia.

¹⁰⁴ Control track: https://en.wikipedia.org/wiki/Control_track

¹⁰⁵ Cfr. Larkin, 2008.



Fig.4.2. Fantasmaticización del *tracking*. Ondulaciones de imagen y sonido, superposiciones, encimamientos y abruptas interrupciones, signo de las piraterías audiovisuales.

Los errores de la digitalización del vhs pueden mezclarse con los ocurridos durante la fabricación del archivo maestro, que a su vez, será transferido de forma masiva a discos que esperan ser posicionados en los flujos informales del comercio pirata, y posteriormente, en las compras de pasillo, hobby u ocasión que realizan miles de personas. Estos errores son denominados *glitch*, errores de archivo que corrompen el funcionamiento del software o la lectura los mismos, produciendo destellantes errores, congelamientos, interrupciones, o conmutando escenas, inunda la pantalla de repeticiones y desfases.

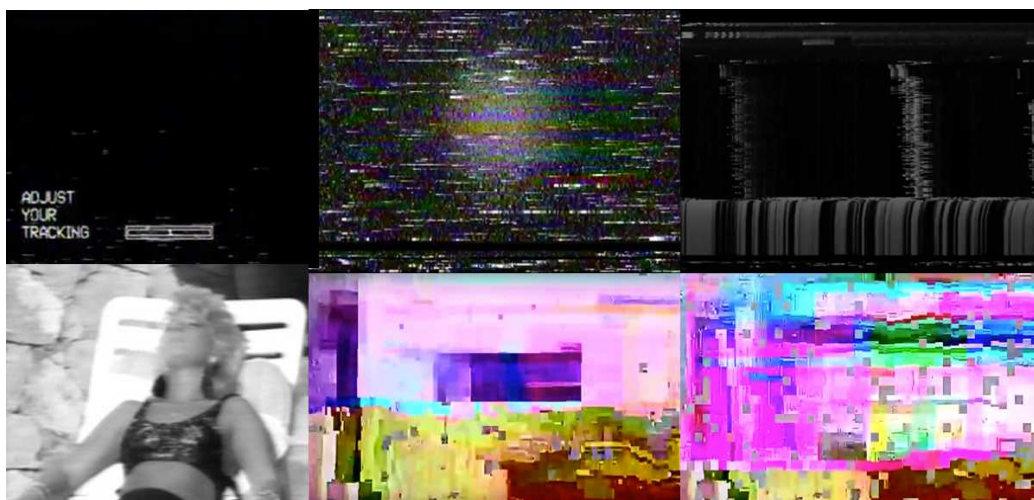


Fig. 4.3 Del efecto tracking al *glitch*, errores de transmisión y de lectura que puede fusionarse en un mismo objeto, sin necesariamente aniquilar la comunicación de la trama.

Efectos como estos son una marca de su alta reproductibilidad y tránsito por los flujos piratas, destello de un archivo espejo que se sostiene gracias a la demanda popular, como indica Hito Steyerl:

su falta de resolución atestigua su reapropiación, desplazamiento (...) y una inmediata posibilidad de distribución mundial” (...) la condición de las imágenes habla no sólo de las infinitas transferencias y reformateos, sino de las incontables personas que se preocupan por las imágenes tanto como para convertirlas una y otra vez, subtitulándolas, reeditándolas o subiéndolas a online (Steyerl, 2014: 35, 42, 43).

Estos efectos de aparente degradación son signos físicos de un desfase tecnológico y la desigualdad de acceso, de la obsolescencia programada y la rápida invención de nuevos formatos comerciales bajo el timo de la promesa de “experiencia de primera calidad en alta definición”, tan sólo una avatar del régimen espectral de lo “original”.

El clon, una copia de una copia certificada o emitida por instancia legal (a la venta en centros comerciales o internet), también es absorbido por la piratería, mediante estrategias que contemplan la ruptura de sus candados mediante softwares, o tácticas digitales como la *degradación administrada*: la adecuación de un formato fullscreen a widescreen, la supresión de contenidos, idiomas o subtítulos o el desgaste intencional de su calidad con la finalidad de la compresión y la posibilidad ampliar la cantidad ofertada de objetos en un solo disco: “pierden materia y ganan velocidad (...) también expresan una condición de desmaterialización” (Steyerl, 2014: 43).

La piratería, puede tornarse subversiva si es politizada, pero no deja de aportar información importante para la reconfiguración de los mercados, la afinación de sus invasivas estrategias de enganchamiento y dependencia administrada, así como de control (político, cultural e intelectual) sobre todas las producciones humanas y las zonas grises (donde la ley está ausente). El

aprendizaje entre piratería y capitalismo es mutuo. El surgimiento de la película pirata obligó a las corporaciones a vender sucedáneos degradados de sus películas en empaques de cartón impresos (filtrando una pequeña cantidad de películas recientes y atractivas para el público, con la finalidad de reconducirlos hacia sus estantes), a militarizar operativos de confiscación y persecución de piratas de mediano rango, y a levantar campañas de demonización del acto de copiar una película, en lugares del tercer mundo, en donde, uno de los soportes de la educación pública superior está, precisamente, en la cultura de la fotocopia.



Fig.4.4 *Piracy it's a crime*. Campaña de varias empresas internacionales para la concientización sobre el copyright y los derechos de autor.

La reglamentación estadounidense *Digital Millenium Copyrigt Act* (DMCA) es uno de los antecedentes más agresivos en la búsqueda e intento de imponer las mismas reglas en todos los países del hemisferio occidental, y con el TPP (Trans-Pacific Parnertship), ampliarlas a la totalidad global (Stallman, 1997). La búsqueda de una mayor vigilancia y control a través de lo digital tiene como objeto velar por la desmaterialización parcial de la producción de contenidos para *media* (sobre todo películas y *ebooks*), pues de no garantizarlo, el mercado digital sigue siendo riesgoso.

Una de las tecnologías más agresivas de censura se llama *CINAVIA*¹⁰⁶, un código puesto en las copias o masters "originales", y que cuando es leído por algún reproductor programado para reconocer dicho código, dispara el algoritmo

¹⁰⁶ <http://www.cinavia.com/languages/spanish/pages/message3.html> (consultado, en 2016)

que desactiva las salidas de audio, anulando (parcialmente) la copia. Esta tecnología tiene sus similares en algunos ordenadores de *Apple*, que prohíben la captura de pantalla para las películas que se reproducen en su programa de visualización (el cual sólo puede ser ajustado a un *número de región* por un número limitado de veces), o bien, cuando *Jstor* imprime en el archivo de descarga el lugar, día, hora y *IP* de la máquina que descarga. La técnica al servicio de la máquina.

Dado el competido terreno de la *mercadería audiovisual pirata*, en donde, prácticamente, una copia puede ser reproducida en masa y, a su vez, comercializada nuevamente, los piratas han aprendido de las corporaciones sus tecnologías de restricción y han ingeniado candados *anticopias* en sus copias, “sin necesidad de programas”: una técnica rudimentaria, pero efectiva, que consiste en sentar tres puntos de cautín a la altura de la base del disco y la placa grabable. Resguardando así sus *Masters Copies* (algunos de ellos, exportados desde otras latitudes del planeta con la finalidad de sobresalir de entre los grupos especializados de piraterías de películas de un género) y ofreciendo al consumidor una copia mutante estéril que tampoco puede ser considerado como un original. Lo cierto es que quien compra una copia pirata también está pagando por la posibilidad de poder iterar y compartir su contenido desde casa. Dentro de las zonas piratas se ensayan todo tipo de nuevas reglas, dichas zonas no carecen de orden y regulación. Si el capitalismo absorbió la degradación administrada para maximizar sus ganancias, la piratería absorbió su ímpetu de restricción para establecer jerarquías dentro del flujo.



Fig.4.5. Candado de tres puntos, muy popular entre comerciantes especializados de piratería asiática de la denominada “Frikiplaza”, en la Ciudad de México, un complejo pirata de mercaderías exportadas, películas , series, videojuegos y comida, que juega con las mismas estrategias de *marketing* de otros comercios (al punto de hacer convenios con las cadenas de cine mexicanas para proyectar cine asiático y conseguir patrocinios para sus pretendidos “eventos culturales” que no pierden su naturaleza comercial), cuenta con seguridad de la *Policía Bancaria e Industrial* de la Ciudad de México, pero que tolera la piratería en su interior. La iniciativa de la estrategia del candado de tres puntos fue para controlar y resguardar sus *master copies* del monstruo tepiteño, ávido de integrar a su superarchivo toda copia que ha sido liberada en el mercado (formal e informal) y cuyos precios son mucho más accesibles para la población.

La degradación presente en los *raws* fantasmáticos no permanece allí, salta a los repositorios: si el *VHS* tenía la posibilidad de ser regrabado, el *DVD* tiene la cualidad (paradójica) del plástico: la desechable inmortalidad, maleabilidad, adaptabilidad -“de la cual el fuego deja un residuo indestructible (hay algo de inaudito en ello)” (Baudrillard, 1980: 62). Lo que permite jugar con los repositorios del *DVD*: cubiertas de una hoja doblada por la mitad y envueltas en una bolsa de celofán, con leyendas personalizadas o elementos que son adheridos para hacerle saber al consumidor que se trata de copia *surround* –sino en alta

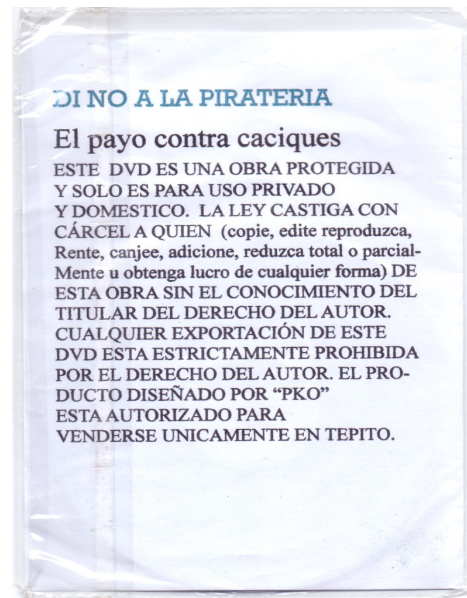


Fig. 4.6. Cubierta personalizada.

definición, al menos “de calidad”-, o bien, algún guiño o marca (cómica, erótico-pornográfica o grotesca) que le permite familiarizarse con su distribuidor no autorizado.



Fig. 4.7. “Serial Experiments Lain” en su versión mínima.



Fig. 4.8. Reciclaje de bolsas y portadas.



Fig. 4.9. Portadas “oficiales” para copias no oficiales retomadas de sitios de internet especializados en recabarlas.



Fig. 4.10. Distorsión por degradación.

A mayor degradación mayor ganancia: se suprimen y reciclan bolsas, portadas -pueden estar impresas una en el reverso de la otra, fusionándose distorsionándose o diluyéndose, “destañándose uno en el otro (...) quebrándose en tonos constitutivos” (Larkin, 2008: 237), como una suerte de advertencia del contenido degradado de la película, saturadas con números gigantes y vivos fosforescentes, o bien, basta una simple bolsa de celofán y una marca de plumón (“para el conocedor”). Los discos pueden estar deteriorados por el clima o el paso del tiempo. Los

blockbusters del cine y los estrenos de temporada son reproducidos al por mayor

para ser vendidos por todo el país, saboteando de manera parcial una exhibición de cine, o severamente, si el *master copy* conseguido goza de una buena calidad, a los patrocinadores y corporativos.

Los circuitos audiovisuales piratas satisfacen todo tipo de necesidades de *inmediatez* y *contigüidad*: cumpliendo con cierto aspecto globalizante que el sistema no satisface: “ahora pueden participar en la inmediatez de la cultura del consumo internacional –pero sólo a través de la mediación de la piratería” (Larkin, 2008: 225). Los cazadores de *raw* ensamblan contenidos que creen que pueden ser vendidos al por mayor, extraen videos, clips, películas, las compilan por subgéneros: grabaciones de videojuegos ofertados como si fueran películas, compilaciones de *bootlegs* eróticos o pornográficos de series infantiles, videojuegos y anime; si están especializados emplean la fuerza colectiva de sus computadoras para bajar series y colecciones de películas completas, que posteriormente pueden ser vendidas como objetos-copia de lujo, añadiendo ahora un *plus* como un estuche y serigrafía sobre el disco. Si se trata de contenidos VHS digitalizados se cuelan contenidos y publicidades de la época en la que se transmitió y capturó la serie o la película, si son *masters copies* descargados o intercambiados (de colectivo a colectivo), estos contenidos y publicidades pueden provenir de lugares recónditos del planeta (generalmente de Rusia, India, Corea del Sur o el Japón¹⁰⁷). Los subtítulos pueden estar empalmados sobre otros, los idiomas desfasados (películas del Asia en inglés pero con subtítulos español sobre otros de origen coreano).

Algunos colectivos o vendedores más especializados emplean cazadores de *raw* para encontrar materiales *limpios*, es decir, sin ningún tipo de subtítulaje. Los más exquisitos (u obsesivos) invierten un tiempo considerable en la búsqueda de *raws* en HD. Algunos de ellos compran e importan originales en centros comerciales o por internet para, posteriormente, extraer el *raw* con ayuda de softwares. Estos pequeños *raws* originales son posteriormente intercambiados con

¹⁰⁷ Especialmente en el caso de series recientes de origen coreano.

otros vendedores o colectivos por otros originales (que serán iterados como mercancía). Ciertamente es que los piratas *semioextractivizan* el trabajo que otros grupos, sin afán de lucro, emplean para buscar y limpiar *raws* (removiendo subtítulos o restaurando contenidos), así como subtítularlos (en el afán de posicionarse en un circuito *underground* de la internet: *fansubs*).

La piratería satisface necesidades de índole cultural que el capitalismo y su restrictivo y vertical control no pueden satisfacer, contenidos impensables e imposibles: series (con subtítulos amateurs) que nunca llegaron al país, versiones vetadas o censuradas, textos y películas que oficialmente aún no son lanzados; representa una paleta de opciones en un sistema que las promete, pero no es capaz de cumplirla debido a su naturaleza esquizofrénica.



Fig. 4.15 y Fig. 4.17. Raw extraído de un original, ofertado como una suerte de copia de lujo. Recurren a formatos sobrios y cuidadosos, serigrafías y estuches que los distinguen de las demás copias.



Fig. 4.18. Fansub y apostillado de la icónica serie japonesa de los 80s *Hokuto No ken*, serie que nunca llegó a México ni fue doblada ni subtitulada al español de manera oficial, que sin embargo, puede encontrarse dentro de los flujos piratas.

La fantasmaticización de la kilométrica cinta de *raw-vhs* al *dvd* representó la transición de un formato con limitaciones de reproducción, a uno que permitía su lectura en distintos dispositivos y ofrecía, al menos, un cuerpo un poco más estable y que el de la ondulante cinta de video, aunque ello implicará nuevos errores y condicionamientos para la experiencia (Larkin, 2008). Posibilitaría además, la intervención de susodicho *raw*, no sólo con subtítulos y apostillados eruditos¹⁰⁸, sino a través de todo tipo de estrategias de apropiación lúdica y política (como el *vaporwave*). No se cancela del todo la capacidad de reciclaje del VHS, sino, como hemos dicho, adquiere una condición fantasmal en su paradójica latencia hacia al desecho (y su paradójica multiplicación o sustitución): “es una copia en movimiento (...) el fantasma de una imagen, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales” (Steyerl, 2014:33). Los piratajes audiovisuales son uno de los acontecimientos más icónicos del fenómeno pirata: la gradual liberación del archivo filmico a costa de la digitalización y sus siniestros bemoles (*impulso digilizante/impulso algorítmico*¹⁰⁹).

* * *

El objeto visual pirata brinda la posibilidad de distanciarse tanto de los espacios, la tecnología y sus usos impuestos como vía canónica y oficial, como del propio contenido, a través de todos esos colapsos, empalmamientos, repeticiones, distorsiones y errores. Tal efecto *le recuerda a la audiencia la “no-presencia”*¹¹⁰ (tanto del objeto en cuestión, como de la suya dentro de dicho objeto) y *su*

¹⁰⁸ Se trata de notas, acotaciones y apuntes diversos añadidos al trabajo de subtítulo no oficial (la mayoría de los casos en la parte superior de la pantalla), cuya función es aportar información que facilite la comprensión de un concepto en relación a un contexto o problemática (trabajo que, en la mayoría de las ocasiones, las versiones oficiales ni siquiera tienen), despejar dudas en torno a la traducción de alguna palabra en particular (aclaraciones que terminan reconduciendo el sentido de la trama), profundizar sobre alguna particularidad cultural o sociopolítica, hacer recomendaciones (literarias, cinematográficas, audiovisuales, etc.), o aclarar problemáticas en torno a los personajes o de la adaptación audiovisual en cuestión.

¹⁰⁹ Ver siguiente capítulo.

¹¹⁰ (Pang, 2006: 94).

*posición no-participatoria*¹¹¹, dentro del acontecimiento programado de la moda, o al menos, desde la “incompletitud”: “no está consumiendo Hollywood en su completitud (...) [detonando] una sensación de distancia” (Pang, 2006: 94). La piratería audiovisual pirata está en capacidad de construir un espacio desde donde se pueda ejercer contrapeso y resistencia a todos esos lugares privilegiados y totalitarios asignados para la percepción, la opinión, experienciación; y contra la especialización/modelación de las audiencias: que van desde el bloguero petulante y aparente erudito, el académico especialista en géneros cinematográficos, hasta todas esas posiciones de elocución y diseminación en espacios comerciales de los media (redes sociales, revistas, espacios radiofónicos, periódicos, televisoras, etc.), desde donde se pastorea, influye, e impone -sin ninguna especie de instancia o contrapeso dialógico-, una gama de lecturas y claves para los mismos objetos audiovisuales, sin necesariamente ofrecer al espectador las herramientas necesarias para hacerse de una opinión propia.

¹¹¹ Ibid.

4.1. La tiranía del HD



Fig. 4.17. Comparativo, entre VHS, DVD y Blu-Ray, los estándares mutantes de la alta definición. Los comparativos de estos formatos podrían considerarse uno de los subgéneros favoritos de la internet y de principios de siglo XXI.

Este acontecimiento-fantasma apunta hacia la tensión espectral entre “Low-fi”/“high-fi”, *Low Definition/High Definition*, que como ya hemos señalado, no es sino un código que proviene de un proyecto neoplatónico que fetichiza la “creatividad”, lo “original”, la “innovación”, y a las mismas tecnologías (anunciadas como “nuevas” desde hace más de veinte años, y no así volátiles).

Retomando la idea sobre *El glamour de las ruinas* (Home, 1995) enfatizaríamos que todo archivo y soporte están pensados para reproducir hegemonías: ideas, experiencias, formas de sistematización; trazados para reproducir un orden espectral de diferenciación, separación, jerarquización y garantizar todo tipo de posiciones privilegiadas (incluidas las de la función-autor). Que se ancla y a su vez erige todo tipo de “nuevas arquitecturas (...) adecuadas para el nuevo tipo de existencia social que se trata de implantar” (Debord, 2012: 147).

La *alta definición* (HD), no es sino uno de espectros con el que se busca domesticar las experiencias y explotar el *tiempo libre* de los sujetos. El *espectro*, en palabras de Derrida: “siempre está por venir (...) de todo presente vivo como plenitud de la presencia así como totalidad de una presencia efectivamente idéntica así misma” (2012:15); es un proyecto, una promesa espectralizada, nunca se realiza, su irrealización es condición de existencia.

La promesa espectral que opera tras el *HD* es la de la fruición de lo que ha sido producto del significativo avance humano en materia de tecnología, a su vez sostenido por sistemas democráticos, justos e igualitarios. El deseo del HD es el deseo autoencomiástico del sistema. Y este deseo se ve trastornado en el desfase ocurrido en la promesa y las condiciones materiales y reales para su realización:

contradicción profunda de una sociedad en la que la *ideología* “democrática” de progreso social viene con frecuencia a compensar y sobredeterminar la inercia relativa de los mecanismos sociales (...) los individuos *esperan* porque “saben” que pueden esperar; *no esperan demasiado* porque “saben” que esta sociedad opone de hecho barreras infranqueables a una ascensión libre; *esperan sin embargo más de lo que deben* porque viven también en la ideología difusa de movilidad y crecimiento (Baudrillard, 2009:16);

derivando en un impulso fascista toda vez que mediante todo de tipo de medios y estrategias discursivas se recrudece la falsa libertad de acceso y para consumir lo que más nos plazca (lo más inaudito que se nos venga a la cabeza), con los repositorios mágicos u objetos permitidos de por medio, establecidos por el sistema. Inalcanzables o sólo accesibles a través de esclavizantes métodos de pago.

Mirar a través del HD, es mirar a través del simulacro de esta (auto)realización. Encarna la “experiencia legítima” (y “obligada”) del momento, es participar en los ciclos rituales de reproducción del poder. El HD es la marginación de otras tecnologías acondicionando los entornos para producir una constante

sensación de *breakdown* (Larkin, 2008), la migración e impuesta obligación a ajustarse a las “nuevas” y más recientes tecnologías y códigos de interpretación impuestos por ellas, además de sus plataformas sociales (de ahí que esté estrictamente prohibido operar desde el anonimato¹¹² en susodichos espacios de congregación social).

El HD es la máquina de revisión, censura, y degradación y achatamiento administrados en alta definición: mismas mercaderías, pero bajo una “sobria” y minuciosa inspección (en todos los niveles). Por supuesto, suprimiendo o reconduciendo (con todo tipo de suplementos y extras “de lujo”) contenidos que pudieran tornarse peligrosos. Instalando los interlocutores “adecuados”: no pueden dar ningún margen significativo de elección a las masas.¹¹³

La “débil definición”, explica McLuhan:

condena a su espectador a reordenar puntos retenidos en una especie de obra abstracta. Él participa de pronto en la creación de una realidad que no le será presentada más que en punteados: (...) un individuo a quien se le propone que proyecte sus propios fantasmas en las manchas de tintas que se supone no representa nada (Marshall McLuhan en Baudrillard, 1980: 74).

El HD, es el nuevo simulacro de la aproximación, la abstracción y relación obligada con los objetos mercancías al alcance del individuo con un “click”. La participación inmediata que pretende el derrumbamiento de la imagen vaporosa y degradada de la imagen en la inmediatez del mercado y las mercancías materializadas en las pantallas nítidas y claras del HD. Una imagen que permita cierto ejercicio más reflexivo, es inmediatamente perseguida.

¹¹² Fuera de todo imperativo de transparentización, y fuera de su tiránico correlato: el pensar la vida y la imagen de sí bajo el código de la (auto)representación promocional.

¹¹³ Extras, “revisiones”, reportajes “especiales” y documentales de naturaleza comercial (y autoencomiástica), con supuestos especialistas e interpretes que velan por la lectura y usos canonizados y convenidos por ellos para la obra en cuestión, excluyendo y dejando fuera, o en el terreno del delirio, cualquier otra interpretación.

Y por ello, persigue el objeto-copia, se castiga la degradación y la distorsión ilegales: son la representación fantasmática del error y el riesgo fuera de control; se re-construyen o reconducen, mediante mecanismos estéticos, sus proteicas cualidades, los evita “fundando su propio metalenguaje, es decir, duplicándose en su propia crítica” (Baudrillard, 1980: 87). La piratería enloquece esos metalenguajes, los tuerce y desafía, rompe incluso con las lúdicas impuestas.

El HD, la alta definición, es una de las caras de un proyecto neoplatónico, que si bien, sabe que no puede establecer más un original ni ninguna otra pureza u origen alguno para todo, al menos lo administra, con propósitos de control, a través de todas sus maquinarias como acontecimientos reticulares, funciones-objetiles programadas, como proyecto (espectro): “un espectro (...) es la frecuencia de cierta visibilidad (...) visibilidad invisible (...) una pantalla (...) una estructura de aparición desapareciente” (2012: 117); un régimen que administra las fantasías, deseos y temores de la sociedad, con un anclaje preciso tanto en el contexto, su historia local y su negociación ante lo global.

Pero, si el *espectro* obedece a un programa desapareciente más grande, produciendo fantasmas-acontecimientos, éstos, “desde el momento mismo en que son efectos, y porque son efectos, difieren por naturaleza de sus causas reales” (Deleuze, 2011: 248: un fantasma no se ata a un único origen, sino a la ausencia de este origen, o a su desaparición.

Sometido a su doble causalidad, remitiendo por una parte a las causas externas e internas de las que resulta en profundidad, y también, por otra parte, a la cuasi-causa que lo ‘opera’ en la superficie y lo hace comunicar con todos los otros acontecimientos-fantasmas (Deleuze, 2011: 249).

El objeto-copia, como fantasma-acontecimiento, niega y enloquece el tiempo insembrado en el supuesto original, anula sus magias comerciales y desafía la oficialidad de las funciones prescritas para el mismo, inaugurando otras. Parasita además, las promesas espectrales sin necesariamente retribuir con

elementos que permitan la continuidad del sistema, o sus lugares privilegiados (como el de cierta ostentación de posesión de los originales). Esta posibilidad de no retribución es desquiciante, es la no-temporalidad fantasmática que pretenden suprimir por todos los medios: “el fantasma (...) espíritu diferido, la promesa o el cálculo de una remisión (...) *différance*” (Derrida, 2012: 154). La negación del tiempo del original es, la negación del sistema hegemónico autoral [una división entre creadores, distribuidores oficiales y consumidores (estrictamente consumidores, pues no pueden ni crear ni distribuir –copiar)], y la de la distribución de oficios a nivel internacional.

El HD es una forma de acondicionamiento experiencial, reflejo de la flagrante intención por controlar la producción de archivo y memoria¹¹⁴. Pensar el objeto-pirata, desde un ángulo de la semiótica, es pensar el error tecnológico y sus implicaciones culturales frente un *régimen espectral originalista* en alta definición, es pensar los acondicionamientos culturales y los medios para fracturarlo.

Por ello se persigue la copia, se castiga o denigra la degradación y el error, porque estropea los esquemas establecidos para la fruición de los nuevos originales espectralizados, un espectro que busca someter el siniestro impulso desbordante de los acontecimientos-fantasmas.

¹¹⁴ Ver trabajo “Memorias evanescentes: el papel del registro audiovisual digital en los procesos de archivación y subjetivación contemporáneas” de Isaura Eugenia Sánchez Hernández, defendido en 2017, en la línea de Comunicación y Política del Doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Xochimilco.

3RA PARTE:
EL ESPEJO PIRATA
DE LA MODERNIDAD

Capítulo 5. Capitalismo loopizante

5.1) Impulsos: vigilar la repetición

La consecuente fetichización del original, en la época en la que la filosofía ha proclamado su deceso, apunta hacia a una reconversión del esquema de producción moderno: la desmaterialización de todas sus producciones¹¹⁵, la especulación y el establecimiento de un superarchivo mediante el cual se pretende gestionar todo tipo experiencias, memoria y registro (entiéndase por registro “producción de producción”; Deleuze y Guattari, 1985).

No hay que perder de vista estos espectros modernos, mucho menos considerarlos como asunto del pasado, pues como enfatizaría Derrida: “el espectro pesa, piensa, se intensifica, se condensa, en el interior mismo de la vida” (2012: 125). La piratería surge del descontento provocado por la modernidad prometida, el *pyros*, cualidad incendiaria y destructiva de la piratería, ilumina y hace visibles varios de los mecanismos con los que se pretende regular lo impensable (literalmente, lo que aún no es concebido por el pensamiento, es decir, las potencias radicadas en toda materia del sentido).

¹¹⁵Transferir o insertar nodos de producción sujeto a la modalidad inmaterial de las *economías creativas*. Algunos de los principales teóricos de esta modalidad económica son John Howkins y el geógrafo Richard Florida. Este discurso pone énfasis distintos aspectos de la producción de mercancías “culturales” y “artísticas”, de los cuales sobresalen dos: el *político*, que ensalza ideológica y discursivamente la *creatividad* como siendo la depositaria de la promesa democrática de trabajo y desarrollo, tanto humano, científico y económico; y el del *mundo de los negocios*, en donde se enfatiza discursivamente la necesidad de forjar habilidades de competencia varias, el establecimiento de estrategias de *marketing*, el apoyo y los ajustes necesarios del Estado para emprender estas empresas, y la necesidad de producción de imagen en el afán de posicionar y fortalecer la reputación de sus mercancías-creativas (materiales e inmateriales). Para ver más al respecto:

http://www.wipo.int/sme/es/documents/cr_interview_howkins.html

La *promesa digital* es la retórica que dispara, lo que hemos postulado como *impulso digitalizante*: es decir, la algoritmización de todo lo concebido por el hombre y su posterior traducción a cantidades de información, con la finalidad del control y la instauración de hegemonías globales que distribuyen y administran los oficios, materias y contenidos culturales de todo el planeta, regionalizándolo y sometiéndolo a los designios de un pequeño grupo de especuladores.

Esta *promesa* e impulso se fundamenta en la sobredimensión que la sociedad misma guarda de sus “nuevas” tecnologías y softwares, asignándoles cualidades mágicas, y sagradas, como artilugios maquinales de la producción de novedades, transformadoras del entorno, herramientas que rompen todo tipo de impedimento para acceder al conocimiento y como los artefactos que procurarán cierto equilibrio en materia de justicia e igualdad, en posibilidad de asignarles un lugar de visibilidad y elocución. Un complejo eléctrico y de fibra óptica que promete la cualidad divina de infinitud, inversión de la sentencia de Feuerbach “la medida del ser es también la medida del entendimiento; si el ser es limitado también la será la medida del entendimiento” (2013: 59): una tecnología potenciadora que prometa todo tipo luz en las profundidades y abismos, además fungir como suerte de una ventana omniabarcante del mundo, guardará un lugar privilegiado como siendo una suerte de ángel o dios prostético: “*think different*”¹¹⁶, “compra, usa, abandona rompe los límites”: “si piensas lo infinito, piensas y afirmas la infinitud de la capacidad de pensar; sientes lo infinito, sientes y confirmas por tanto, la infinitud de la capacidad de sentir” (Feuerbach, 2013: 60).

La infinitud del objeto tecnológico. La devoción que despierta a su alrededor, la relación, experiencia, intercambios y semióticas que erige, es tan sólo la consecuencia fantasmática de la espectralización de eso que ya no existe más, el original. Este impulso digitalizante no significa necesariamente una cancelación del tacto como sostiene Baudrillard cuando dice:

¹¹⁶ Como dice el slogan de la compañía de software y tecnología, Apple.

en el momento en el que el tacto pierde para nosotros su valor sensorial (...) (el tacto es una interacción de los sentidos más que un simple contacto de la piel con un objeto) (...) es posible que se convierta en el esquema de un universo de la comunicación (Baudrillard, 1980: 74);

significa, por el contrario, su reducción, determinación y sometimiento al nuevo régimen de lo inmediato y directo, con nuevos estatutos para la posesión (en plena eclosión de lo inmaterial), y el “contacto” (en todas dimensiones). Contrariamente a lo que se piensa, la especulación no se erige sobre el riesgo, sino en su paradójico cálculo y precisión. El impulso *digitalizante* es la traducción y absorción de todo a una cantidad de información con miras a ser integrado a un superarchivo como referente.

Este control archivístico podría ser definido como: el sistema de equivalencias que impone “efectivamente, la forma de un equivalente general, y por lo tanto, la centralización de un proceso global (...) ya no es un solo equivalente, general, sino una difracción de modelos que tiene el rol regulador” (Baudrillard, 1980: 84). Por esta razón, el impulso digitalizante es a su vez un impulso archivizante, y esto debe de quedar claro. Aunque este impulso archivizante, no se reduce estrictamente a la digitalización: contempla las burocracias y reglamentaciones internacionales en materia de patentes, copyrights, derechos de autor (y la fabricación de las posiciones-autor). Clasifica y regionaliza el planeta para hacer más fácil su administración (el *pricing*, por ejemplo.)

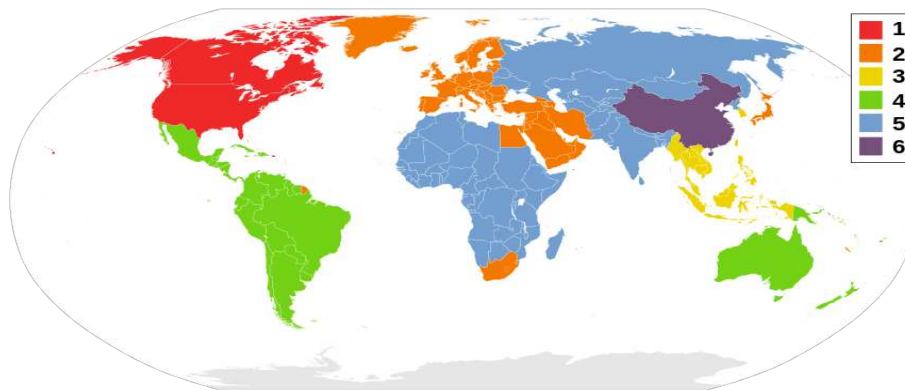


Fig. 5.1. Regionalización DVD en el mundo. Este mecanismo permite controlar el flujo de mercancías audiovisuales. A su vez, aporta información de las pautas de consumo de cada región y hace posible censurar o bloquear contenidos por zona.

Es de este modo que el objeto-pirata y las máquinas-piratas provocan cierta preocupación para los esbirros de susodicho superarchivo, representan una grave afrenta a su administración pues son el signo de existencia de un flujo en el que puede germinar la destrucción de los iconos e imágenes sagradas, con instancias que les disputan el poder de forma abierta. Y aunque sea momentáneo, e intermitente, un espacio fructífero para el anidamiento del pensamiento crítico ¹¹⁷.

El superarchivo busca hacerse de los registros de todo, hacerse de los códigos maestros necesarios para producir copias (ahora certificadas, legales y reguladas), para su posterior especulación, contenerlas dentro de su retícula electroburocrática, no tolera residualidades ni exteriores, menos aún la cualidad subversiva de las copias mutantes. Aunque, finalmente, tras la confrontación, termine devorándolas. Reafirmando el rol que la piratería juega para el sistema: como pudimos observar, no se contrapone en lo absoluto al capitalismo, y se trata de una variante maquina complementaria que realiza funciones de

¹¹⁷ Como lo hacen saber ciertos grupos o colectivos que operan desde la clandestinidad y se dedican a reciclar, archivar, y piratear películas y libros bajo el proyecto de invertir y ofrecer ese espacio a la visibilidad de otras luchas sociales. Entre otros, *Ratoncito Libertario* uno de los colectivos mexicanos que han prestado su flujo para enunciar y dar a conocer todo tipo de luchas (como la que desataron los acontecimientos de desaparición forzada a manos del Estado, ocurridos en Iguala, Guerrero, a finales de 2014). Por su puesto, la piratería no renuncia al propósito del lucro y la generación de riqueza, pero como mencionábamos, su tendencia al sabotaje permite la erección de todo tipo de alternativas y estrategias de comunicación, medianamente reguladas. <http://ratoncitolibertario.blogspot.mx>

reconocimiento, neutralización, absorción e intervención de las ideas, novedades, alteraciones y mutaciones, aportando la información necesaria para la adaptación o pronta respuesta del capitalismo a situaciones y territorios nuevos o desconocidos. La piratería es el simulacro de la fase primigenia del saqueo, destrucción y absorción a punta de espada y fuego que inauguró al capitalismo (y el colonialismo) a nivel global. Si bien, la inflexión radicada en los piratajes puede detonar y producir, allende una replicación exacta con finalidad de lucro, objetos, ideas, y todo tipo de posibilidades explosivas y desafiantes (sabotajes), también sintetiza materias semióticas de todo tipo¹¹⁸: mapea los dinamismos de las estructuras, códigos, procesos de producción y las alteraciones de los efectos producidos (“secuencias de cantidades que representan señales (...) corrientes potenciales” Wiener, 2007: 29). La inflexión, pues, ejecuta la dinámica de mutación de las máquinas, descubre posibles re-direcciones, disrupciones y flujos¹¹⁹.

El artilugio del impulso *digitalizante/archivizante*, también se encuentra en el copiar, o en el procurarse del control de las copias. El copiar aporta a las máquinas la información necesaria para “transformarse continuamente a sí mismas en máquinas diferentes, conforme con el desarrollo [de las dinámicas del contexto y el territorio]” (Wiener, 2007: 22; los corchetes son nuestros). Es decir, estos impulsos registran variaciones y alteraciones, códigos, arquetipos, y los residuos operativos del proceso de copiado. La variación es un código que se preserva en la copia, de la copia, de la copia.... *Ad infinitum*. Es de esta manera como el superarchivo se nutre.

Impulsos que se traducen pues, en el control de la producción de lo inmaterial y la regulación de las experiencias; la edificación espectral de lo original,

¹¹⁸ Ver capítulo 1

¹¹⁹ Piénsese en la producción de copias nocivas de las que hablábamos con anterioridad, se trata de una variación de la copia ajustada a las condiciones agresivas de un mercado que coarta y mina con argucias legaloides y corporativas (la acumulación, el acaparamiento, y el empleo de sus baterías de mercadotecnia) todo tipo de oportunidades de ascenso para quien no posee ningún medio de producción, o para quien los posee pero son incomparables a las de *Walmart*, *Barnes & Noble*, *Amazon*, largo etc..

la imposición del HD y las tecnologías de su soporte; así como de imposición de la imposición de la última novedad. Y de la *promesa digital*, queda descubierta su condición de cárcel digital, cuyo impulso omnidevorante está íntimamente relacionado la aparición de la especulación pecuniaria como fase superior del neoliberalismo. Se trata, a su vez, del control sobre la producción científica a través de un esquema tecnocrático de patentes, de la imposición del *trademark* como horizonte de vida y de la *copyrightización* de la realidad.

Es, pues, un capitalismo de *espectros* y *fantasmas*, de repeticiones, de regresos, de *ritornelos*, de ideas viejas adaptadas a nuevas condiciones de mercado, *loopizante*. Un loop, es un fragmento en movimiento volviendo al mismo punto, siendo la repetición su cualidad más característica. Una *repetición* que no es necesariamente el retorno de lo *mismo* (pues puede ser también la aniquilación y superación de lo *mismo*), pero que administrada, puede también sentar lógica de la producción: la *Mismidad* tiránica (cfr. Deleuze 2009); el capitalismo loopizante devora las copias, se hace de sus materias e información, y las re-inyecta a sus flujos: “copiar transforma lo uno en muchos, transforma notoriamente lo privado en público, [y, de manera crepuscular, establece los mecanismos para la privatización de aquello que se considera que no tiene un dueño absoluto: los sentidos]” (Schwartz, 1996: 214; *los corchetes son nuestros*). Produce *máquinas* que administran los materiales semióticos necesarios que permiten, a su vez, la instauración de diversos modos de sujeción económica y social. Producción deseante detonada en la dictadura de significaciones dispersadas desde el superarchivo. El capitalismo loopizante es la máquina de máquinas. Coexiste con la piratería (a pesar de la peligrosidad de la misma), la emplea para “relanzar el ciclo a través del espejo de la crisis de la negatividad y del antipoder” (Baudrillard 2012: 46).

Este neo-enciclopedismo algorítmico, encuentra su antecedente en el *Memex*, paralelo al proyecto que hizo posible invención de la bomba atómica, el *Proyecto Manhattan*, ambos de 1945. El *Memex*, antecedente de lo que hoy

conocemos como internet, pretendía la acumulación y posterior duplicación algorítmica de todos los textos existentes sobre el planeta, en un pretendido afán humanístico y filantrópico. Una lectura más atenta podrá percatar que se trataba una escalada digitalizante, sin par en la historia de la humanidad, cuyas consecuencias pudieran ser comparadas a las de la división del átomo y el reordenamiento geopolítico que esto implicó. El proyecto adquirió cierta forma de completud (sin necesariamente estar culminado), en el preciso instante en el que el signo del capital monetario internacional, el World Trade Center, en 2001, fue destruido, dando inicio a una nueva fase: el espectáculo, el simulacro, la especulación y la violenta desmaterialización. El paso de la algoritmización y la vigilancia, a un régimen de control de las materias semióticas existentes sobre la faz de la tierra:

El espectáculo, entendido en su totalidad, es al mismo tiempo resultado y el proyecto del modo de producción existente (...) Omnipresente afirmación de una opción ya efectuada en la producción, y su consiguiente consumo. La forma y el contenido del espectáculo son, del mismo modo, la justificación total de los fines del sistema existente (...) la *permanente presencia* de esta justificación (Debord, 2012: 39).

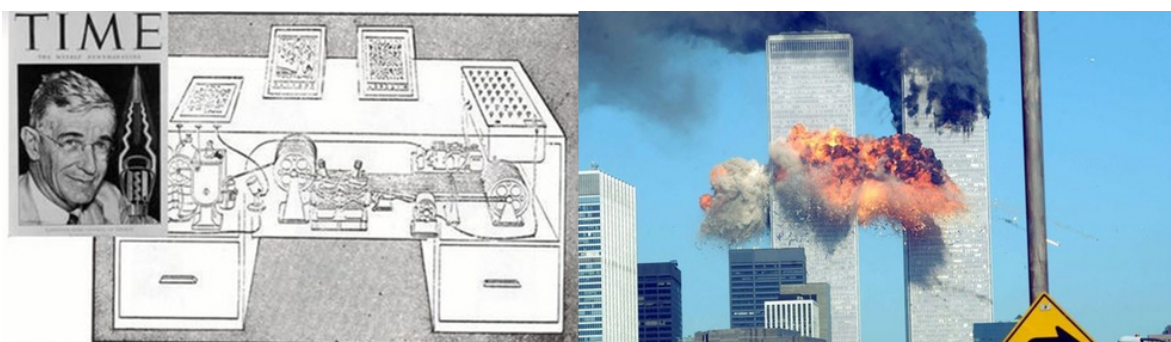


Fig. 5.2. Vannevar Bush, inventor del *Memex*. También fue jefe del Proyecto Manhattan. En la segunda imagen, los acontecimientos suscitados el 11 de septiembre del 2001 en la ciudad de Nueva York.

Recapitemos, los impulsos digitalizantes son a su vez impulsos archivizantes, detonados por la imposición de experiencias de alta resolución y (re)fetichización espectral de los “originales”, ahora administrados desde el

inacabado superarchivo (corporativo) de un capitalismo loopizante, erigiendo todo tipo de restricciones para su reproducción. Es desde este superarchivo desde donde se regionaliza el planeta y se inscriben nuevas hegemonías en materia de la producción (y posesión) de objetos-inmateriales.

Desde una óptica deleuzeana, este superarchivo puede ser pensado como una suerte de máquina neoplatónica de dominación: a) impone diagramas y medios para la selección y el acto de diferir (“selección de diferencia”¹²⁰) estableciendo “originales” a su conveniencia; b) regresan ideas de carácter superior (“instauración de un círculo mítico”)¹²¹: la idea de la infinitud del objeto tecnológico, y consecuentemente, la sacralización de sus productos y experiencias derivadas. Regresa la figura del genio creador (relacionada directamente con la divinidad con la que se investía el “original” primigenio en occidente¹²²), ahora materializado en el autor y el “innovador”, y por derivación, en quien se inviste del consumo de originales espectralizados; c) se funda un orden o sociedad en torno a ese mito (“establecimiento de una fundación”¹²³, imponiendo nuevos sensualismos y formas para experimentar dicha realidad (Feuerbach, 2013); d) surge un complejo hegemónico que distribuye funciones-autor/creador y funciones-lector/consumidor (“planteamiento de un complejo pregunta-problema”).

La piratería pues, resulta peligrosa porque está en capacidad de corromper, sabotear, o incluso reprogramar la mismidad (la neo-Idea) controlada y al servicio del sistema. La piratería pues, es el espejo que desnuda la modernidad, y la exhibe en su siniestra forma¹²⁴.

5.2) Semioextractivismo

¹²⁰ (Deleuze, 2009:114)

¹²¹ Ibid.

¹²² Ver Capítulo 1.

¹²³ (Deleuze, 2009:114)

¹²⁴ Lo siniestro según Freud, adviene del extrañamiento de lo que nos es familiar.

La piratería es el estudio de las capacidades del capitalismo contemporáneo: velocidad, regulación y absorción voraz, que hacen patente su estatuto semiótico en el momento en el que valoriza, revaloriza y hace de todo un signo al que puede sustituir, manipular y especular con él.

A través de todo este estudio, hemos dado cuenta de la complejidad de sus operaciones, imposible de percatarlas sino es a través de la óptica de la lógica semiótica. Se trata, entonces, de una máquina parasitaria que coexiste con el capitalismo, en donde las lógicas del mismo se encuentran recrudescidas y potenciadas toda vez que se trata de una zona gris e inestable en donde no sólo especula el pirata/criminal sino también el empresario.

Lo que nos ocupará aquí es un sofisticado dispositivo de control del sentido y de las fuentes, que hace posible la explotación de todo tipo de propiedades signícas por sobre sus poseedores endémicos, al que hemos denominado semioextractivismo. Una compleja estrategia semiótica de explotación y despojo semiótico.

* * *

En su obra *Líneas de Fuga*¹²⁵, Félix Guattari pone especial énfasis en las formas mediante las cuales, las máquinas (teóricas, sociales, estéticas, etc.), cortan o codifican la *materia expresiva* que las compone, y sobre todo, en las dinámicas que estas máquinas pueden tener entre sí, es decir, cómo se engendran, sujetan, subsumen, seleccionan, se eliminan y dan lugar a nuevas líneas de potencia (Guattari y Rolnik, 2006: 462).

¹²⁵ Anterior a *Mil mesetas* (1980), obra en la que Félix Guattari trabajó al lado de Gilles Deleuze, *Líneas de Fuga*, en un inicio intitulado *Equipamientos colectivos y sujeción semiótica*, es un texto inédito escrito entre los años 1979 y 1980, y proyectado como un informe de investigación para el *Centre d'études, de recherches et de formation institutionnelles* (CERFI), cooperativa creada y fundada por Guattari en 1967 y que dejó de publicar en 1987. Se trata de un texto revelador en donde Guattari desarrolla y profundiza sobre temas, presentes en las discusiones de la época, tales como los *modos semiotización*, el sujeto (ahora no sólo exclusivamente como posición y lugar de enunciación, sino como agenciamiento), el cuerpo, los límites y alcances de los modelos de categorías trascendentes y universales frente a fenómenos y efervescencias efímeras, las máquinas, los flujos, el inconsciente, la libido, el poder (*molar y molecular*) y el deseo.

Postulamos el semioextractivismo como una forma de *apropiación* que no es estrictamente material pero que guarda consecuencias materiales reales, en la que maquinarias de producción semiótica de una sociedad (contexto o clase social), subsumen y sujetan a las máquinas de semiotización de otro contexto (sociedad o clase) “huésped”: extraen sus materias y recursos semióticos, es decir, sus formas de semiotizar y producir deseo, sus formas de significar y referirse a algo, material o inmaterial, técnico o producto de la imaginaria¹²⁶, para abastecer a una *Máquina espectacular* cuya función es la de *archivar* (y gestionar), fungir como *Memoria y referencia* legítima y autorizada de toda idea novedosa (o potencialmente redituable), imagen o expresión plástica enunciada en un mundo globalizado, o “sistema de valor unidimensionalizante del Capitalismo Mundial Integrado” (Guattari 1990, 13, 14). *Máquina espectacular*, pues, productora del consumo desigual a nivel mundial. Esta máquina no sólo capitaliza estas materias y recursos semióticos: funge como repositorio mundial de *archivación* y, por supuesto, representa una modalidad compleja de dominación y subsunción. A este proceso lo llamamos *semioextractivismo*.

Semioextractivismo; palabra compuesta: de *semeïon* (signo) y *extractivismo*, (término de la antropogeografía para referir de formas de extracción y transferencia fenomenal de energía y recursos de un lugar a otro). Retomamos *extractivismo* porque, sin aniquilar la fuente primaria u endémica de un signo o forma de *semiotización*, se le hace trabajar para una *Máquina espectacular* mucho más empoderada, con muchos más recursos y mucho mayor capacidad de resonancia, (archivándolo y) capitalizándolo de distintas maneras.

¹²⁶ “*Semióticas económicas* (instrumentos monetarios, financieros, contables, decisionales...); *semióticas jurídicas* (títulos de propiedad, legislación y reglamentaciones diversas); *semióticas técnico-científicas* (planes/os, diagramas, programas, estudios, investigaciones); *semióticas de subjetivación*, algunas de las cuales coinciden con las que acaban de ser enumeradas, pero a las que convendría añadir muchas otras, tales como las relativas a la arquitectura, el urbanismo, los equipamientos colectivos, etc.” (Guattari 1990: 42, 43)

Con esto no afirmamos la existencia de originalidad alguna, sino señalamos la particularidad disruptiva que se ve devorada por una máquina mucho más sofisticada que capitaliza estas materias semióticas sin precisamente producirlas. Esta operación de subsunción permite a dicha *Maquinaria* posicionarse, no sólo como el aparente poseedor del signo que se ve subsumido (sometido), sino que lo sustituye o difumina instalándose ahora como su referencia (y origen), esgrimiendo nuevas lógicas de acumulación, control y explotación de los recursos y materiales semióticos del entorno -grupo, clase social, sujeto- o sociedad a la que ha sometido imponiendo dicha *función-autor*.

P.ej. Pasado por industria cinematográfica hollywoodense, Godzilla¹²⁷, entonces, ya no es un *Kaiju* que emergía del recelo japonés a la ocupación norteamericana, del lamento de las consecuencias del espíritu militarista y carrera bélica local y extranjera, y la época post Hiroshima y Nagasaki. Para la industria cinematográfica hollywoodense es un signo ya posicionado (es decir, que cuenta con un plusvalor redituable, que goza de visibilidad y cierto lugar en el imaginario internacional), que ahora trabaja para el aparato cinematográfico propagandístico norteamericano –con mucho más recursos e infraestructura- (aprovechando la ocasión para proyectar, a través de la pantalla grande, toda la parafernalia e infraestructura de su ejército). Así, capitaliza ese signo posicionado-Godzilla monetariamente y lo adhiere a su archivo histórico como si desde siempre le hubiera sido propio (lo duplica para su archivo, neocolonial). Lo mismo ocurre con la medicina tradicional botánica que se ve subsumida por la industria farmacéutica que, con un lenguaje mucho más sofisticado, señala las mismas cualidades fármaco-químicas de x o y planta (o combinación de las mismas) que ya señalaba, con otro lenguaje, el chamán o el curandero botánico de pueblo.

Se trata pues, de un proceso de tensión, de micropolíticas de invisibilización y capitalización, siempre en juego. En el semioextractivismo hay un ejercicio de hegemonía violento. Y sucede en todos niveles y dimensiones. Como estrategia,

¹²⁷ Piense en las versiones cinematográficas americanas de 1998 y 2014.

puede emplear todas las operaciones piratas imaginadas y por imaginar, evocar, diluir. Deslizamientos de poder que van a reafirmar desigualdad de posiciones, en todos sentidos. El semioextractivismo también trae de regreso la figura de la explotación y aprovechamiento del tiempo-vida ajeno depositado en los objetos semióticos que extractiviza: plusvalía, relaciones e intercambio de tiempo y fuerza de trabajo –imaginación o sistematización conceptual- socialmente necesarios para producir el objeto semiótico en cuestión, anclado en su vez en condiciones específicas del territorio. Un signo endémico no es un precisamente un “original”, sino un objeto o signo cuyo acontecimiento ha sido posible gracias a las tensiones, cualidades y cantidades¹²⁸, condiciones y dinámicas particulares de un contexto, es decir, está cimentado en una retícula de relaciones. Cuando es semioextractivizado, en otras palabras, parasitado por maquinarias en mejor posición, estas relaciones quedan suprimidas, invisibilizadas y/o reemplazadas, sin ningún tipo de retribución o usufructo.

El semioextractivismo es un fenómeno de extracción, que consiste en la separación de las ideas, códigos o propiedades semióticas que asignan cierta singularidad a un objeto (material o inmaterial), para posteriormente ser colocadas en la composición o los códigos de otro objeto. El proceso de pirataje, en este caso, decodifica y extrae la información del objeto pirateado, y reterritorializa las cualidades o propiedades de dicho objeto. Para esto utiliza, como decíamos, todo tipo de operaciones. Esta dinámica de absorción capitaliza la antigüedad, cualidades endémicas (propias de elementos en tensión dentro un territorio), trabajo invertido o singularidad de dichos códigos o propiedades, haciéndolas pasar como “creación propia” y adjudicándose el derecho a su usufructo.

En otras palabras, se trata de una parasitación o detentación de las propiedades semióticas de los objetos y flujos semióticos ajenos, trátase de un contexto o territorio específico, para posteriormente forjar otro objeto cultural apoyado sobre dichas propiedades o atributos, teniendo como efecto la

¹²⁸ Ver. Deleuze, 2011.

legitimación de las hegemonías dominantes de valoración, así como de las posiciones, disimétricas, de autor, lector/consumidor. Este fenómeno sucede entre sociedades, naciones, pueblos, o individuos y hoy es visible debido a la moderna contigüidad global. El fenómeno del semioextractivismo puede estar presente en toda la producción inmaterial de imagen, mercancías y contenidos, y sorpresivamente, dentro de los procesos de *gentrificación*¹²⁹.

No se confunda con el plagio: bajo esta lógica, que es la de la semiótica, podría pensarse el plagio como una suerte de semioextractivismo para el cual ya existe un aparato legal de sanción. Sin embargo, algo puede ser semioextractivizado con cierto permiso o con cierta complicidad legal y haciendo valer el poderío de los aparatos y baterías espectaculares involucradas. Queremos enfatizar de esta operación el poder, la disimetría y la tensión hegemónica. Como ya se ha dicho, el semioextractivismo se trata de un sofisticado dispositivo de control sobre el sentido y las fuentes, mismo que permite explotar propiedades semióticas por sobre sus poseedores previos. Forma hegemónica de imposición y despojo semiótico.¹³⁰

¹²⁹ Cuando se habla de procesos de segregación y gentrificación, la imagen, los signos y lo simbólico juegan un papel muy importante dentro de ellos, pues no sólo se construyen todo tipo de efigies para ofertar sus proyectos (de rescate, intervención, limpieza, preservación, revitalización, etc.) posicionándolos en puntos de visibilización favorables a sus intereses políticos y económicos. Sino que dichas operaciones sígnicas descubren operaciones diversas de explotación y sometimiento hegemónico antes impensables. Estos procesos (materiales e inmateriales) no se reducen únicamente a lo inmobiliario, pues contemplan todas las materias semióticas posibles para la experiencia: el gusto, el olfato, la vista, el oído, el conocimiento, etc.; y se trata de procesos derivados de distintos entramados sociales.

¹³⁰ En su obra *Cultural Control and Globalization in Asia*, Laikwan Pang hace un excelente análisis sobre cómo Hollywood, esgrime la fachada de *cinema* de naturaleza *transnacional* sin necesariamente dejar de ejercer su poderío hegemónico, y abandonar la imagen que se ha autoasignado como el *cinema nacional* de los Estados Unidos, por antonomasia. Por un lado, y bajo la celebración de “la globalidad” pretende abrirse paso por el mundo explotando todo tipo de aspectos y tradiciones cinematográficas foráneas sin preocuparse por ser demandado (ya que los Estados Unidos no sólo es sede de las baterías más poderosas de defensa intelectual y copyright, “orgullosa defensora de la libertad”, dueño de los productos cuyo copyright ha sido registrado dentro de su territorio (p.76) –y que no se restringen estrictamente a objetos, productos y obras creadas sobre suelo norteamericano-, sino que es dueño del discurso del copyright en sí mismo (ibid.)), explotando constelaciones de ideas (expresiones), estilos de filmación, y todo tipo de temáticas e historias medianamente posicionadas a nivel global (p. ej., *Ghost in The Shell*, cuya adaptación hollywoodense fue estrenada en 2017, no sin levantar una aguerrida polémica en torno el degradado político que experimentaron las filosofías y temáticas que maneja tanto el manga de Masamune Shirow y la adaptación animada de Mamoru Oshii, además de un escandaloso *White Washing*), integrándola a su *archivo*, y eliminando todo posible resquicio de malignidad y discurso

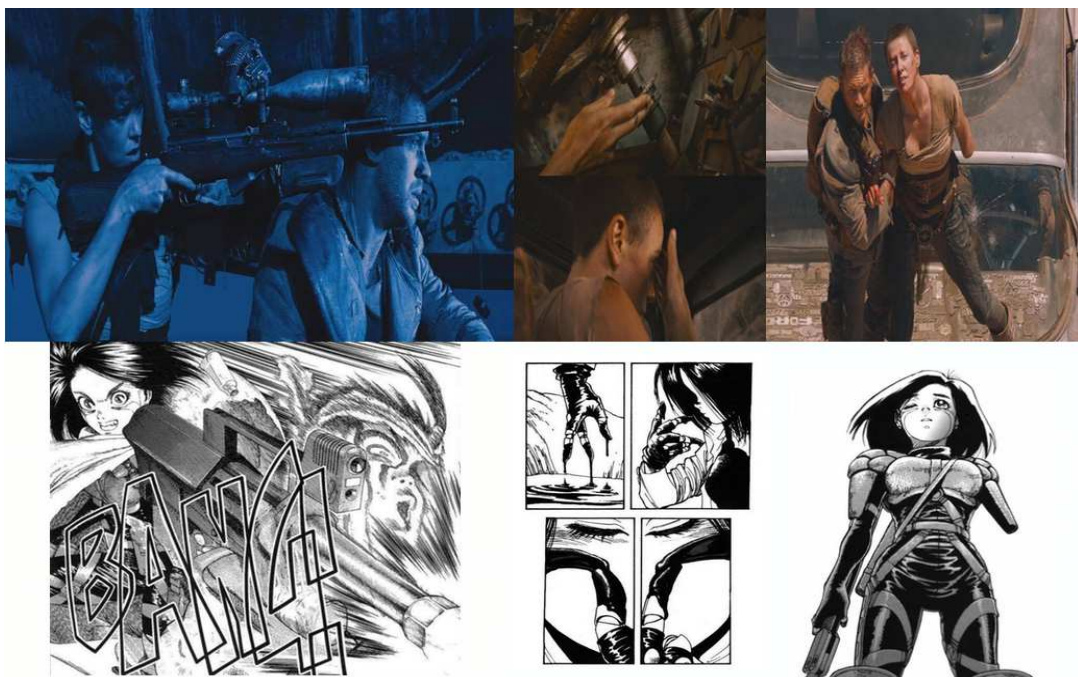


Fig. 5.3 La maquinaria internacional cinematográfica recurre a todo tipo de operaciones de semioextractivistas (y a cierto saqueo semiótico), exhibiendo la dimensión del poder en tensión y el elemento de disimetría hegemónica. En la imagen, *Mad Max Fury Road* (2014), de George Miller, semioextractivizando ciertas formulas de representación empleadas en el manga GUNNM (1990-1995), escrita por Yukito Kishiro.



Fig. 5.4. Patente y registro de elementos, estilos o propiedades. O su explotación espectacular. En la imagen, el semioextractivismo de elementos endémicos propios de un territorio específico, capitalizados por un diseñador en una mejor posición.

crítico para posteriormente ser enlatada y ajustada al canon de una audiencia global y domesticada (Ver Pang, 2006: 63-79).



Fig. 5.5. La industria de la moda es un campo en el que, podemos encontrar operaciones semioextractivistas mucho mejor delineadas: diseños que emergen de la *inspiración* en materias semióticas populares, pero que son capitalizados en circuitos iniciáticos en donde los diseñadores son deificados e intercambian este tipo de apropiaciones por todo tipo de retribuciones



EMPO Electronic Meeting Point

2 horas · 🌐

Steve Aoki y Reid Stefan acaban de lanzar un regalo muy especial por el #DíadeMuertos...

¡Un remix de "El Sonidito"! 🎧🎧🎧 Échenle un ojo aquí:
<https://soundcloud.com/.../el-sonidito-steve-aoki-reid-stefan...>



Fig. 5.6. Producción de imagen semioextractivista (composición, mezcla, exotización de un sonido popular en aras de su capitalización simbólica dentro de un mercado específico, con un *target* poblacional específico, sin necesariamente hacer pública la fuente).



Fig. 5.7. Mapouka (macouka), baile ceremonial de Costa de Marfil, semioexplotado, por los medios y habitantes susodicho país para distintos propósitos de entretenimiento comercial. Posteriormente, su técnica y movimientos son semioextractivizados primeramente por el *dance hall* jamaquino, y posteriormente re-etiquetados con el nombre de *twerking* por el aparato de medios globales. La semioextractivización del baile ceremonial permitió la creación de celebridades plásticas (reinas de *twerk*), estéticas inyectadas a los videos musicales como elemento enganchador *softporn*, academias en las que se enseñaba *twerking*, etc. Significó pues, cimentar un mercado para dicho género. Su paso va de la moda subalterna hacia una moda hegemónica.

Es precisamente, con la aparición del *Soft Power* (poder suave): el empleo de las maquinarias de producción cultural de todo un país para influenciar sobre las dinámicas de flujos mercantiles de consumo de otros, edificando todo tipo de imágenes y mercancías espectaculares (Cfr. Nye, 2004); que el semioextractivismo adquiere una dimensión importante en materia de piraterías de guante blanco. El *Soft Power* es la tercera mundial. Guerra inmaterial de mercaderías, influencias, sistemas de



Fig. 5.7. Primer ministro japonés Shinzō Abe (2016), saliendo de uno de los tubos teletransportadores del videojuego de *Mario Bros*, en medio de un estadio brasileño. Ver video en disco de anexos.

persuasión/disuasión. Observemos la impresionante y espectacular (en términos debordianos) campaña del Japón de cara a los Juegos Olímpicos del 2012, quien ha disparado todas sus baterías culturales: anime, videojuegos, manga, comida, música, ídolos pop, pornografía, cine, etc., para vender el Japón como mercancía turística. A su vez, las embajadores, realizan un impresionante trabajo hormiga, presentándose en todo tipo de lugares¹³¹. Es importante enfatizar que el Japón se ha posicionado en el imaginario de ciertas generaciones jóvenes gracias a su industria de anime y manga, industria que se dispersa a través del mundo gracias a los flujos piratas.

El *Soft Power*, signo de la producción inmaterial, se inscribe en la fase de la especulación del signo (uso calculado de la misma, ahora con propósitos no sólo de perpetuación, sino de colonialismo *Soft*): producción de cultura enlatada, ahora también empleada como un arma de control y de destrucción masiva. El semioextractivismo pues, se recrudece, surge en cada mercadería, souvenir; en la pretensión de vender y colocarle a las dinámicas de la ciudad una marca (*Brand*)¹³².

¹³¹ Visitar el álbum fotográfico de las redes sociales la embajada del Japón en México y ver archivos fotográficos de 2016 y 2017.

¹³² "Una serie de atributos singulares y exclusivos por los que se puede identificar, reconocer y

5.3) Las trampas de la creatividad

Es bajo este fuego inmaterial donde toda idea, emisión, enunciado o concepto trazado desde la razón humana (o el delirio), es susceptible a ser comercializado dentro del mercado de la especulación, siendo capitalizado o re combinado con otros signos (Berardi, 2010; Klein, 2014) para reeditar cuantiosamente a los corporativos que detentan de ellos sus derechos de autor o propiedad, o a aquellas instancias que fungen como lugar de resonancia y amplificación (sin necesariamente poseer derechos de autoría o propiedad). La voracidad de un mercado que, al mismo que tiempo que produce, exige nuevos contenidos, y en el que los corporativos ya no fabrican (ni poseen) sus propios materiales, dentro de una “nueva” veta de producción especulativa: la producción *creativa*, con sus aparentes sujetos, “obreros” y “emprendedores”, “nuevas clases sociales” y “gestores culturales” y entornos.

Esta modalidad tiene un ideólogo retórico, Richard Florida, geógrafo y urbanista fundador del *Creative Class Group*, cuyos trabajos han servido como manuales para la aparente “rehabilitación”, “reaprovechamiento” y reconversión de los espacios y las diversas materias semióticas del territorio (sea cual sea), para “reactivar” su economía; por demás, una oleada de jóvenes ciudadanos acomodados emplean sus términos y conceptos para justificar sus diversas “empresas creativas”, dan conferencias sobre temas degradados en un pretendido aire jovial y fresco, bajo el formato pseudo-religioso de las “Charlas TED”. Sin necesariamente tener conocimientos sobre el terreno socioeconómico sobre el que pretenden desenvolverse. Empresas y proyectos de todo tipo que movilizan un capitalismo aún más agresivo que aquél que llamaban capitalismo industrial.

diferenciar dicha ciudad de otras. Una marca de ciudad tiene que utilizarse como símbolo de su personalidad y debe estar asociada a una serie de activos y recursos urbanos existentes y a unos valores relacionados con el modelo de la ciudad y con una significativa capacidad de atracción” en https://es.wikipedia.org/wiki/Marca_ciudad. ; plataforma de relaciones destinadas a construir una imagen de ciudad.

La revisión de la obra de Florida debe ser quirúrgica, y siempre a contrapelo, pues en su obra aparecen explícitas técnicas de recombinación y sustitución sígnica del semiocapitalismo (señaladas por Baudrillard y Berardi), sin que éstas tengan en consideración la complejidad que su ejecución representa: un manifiesto del *management* empresarial que celebra la supuesta “fase creativa” que ha producido despojos, desplazamientos y exclusiones de todo tipo, dando luz a nueva clase “dirigente”, la *clase creativa*, compuesta, entre otros, por diseñadores de moda, músicos, “gestores culturales”, directores de cine, artistas, intelectuales orgánicos, psiquiatras, y profesionales del ramo de la informática (Cfr. Florida, 2011).

Florida hace alusión a la crisis estadounidense del año 2009, detonada por la proliferación desmedida de créditos y el desequilibrio del gasto¹³³, como una de las principales causas del surgimiento de dicha modalidad (teórica) de la economía. A esto se aúna la aparición de China (y las BRICS¹³⁴) como un gigante en el horizonte económico, y geopolítico, cuya mano de obra barata estaba inundando de mercancías al resto del mundo. Y la piratería digital y material, exhibiendo su poder, ya había provocado una de las primeras reacciones enérgicas del Capitalismo Loopizante y sus economías hegemónicas¹³⁵.

¹³³ “los estadounidenses han vivido por encima de sus posibilidades durante muchos años, utilizando una inmobiliaria ilusoria (el crédito fácil proporcionado por tiendas y tarjetas de crédito) y grandes cantidades de capital extranjero para consumir mucho más de lo que sus ingresos deberían haber permitido y mucho más de lo que producíamos (...) los trabajadores siempre producen más de lo que consumen, más incluso de lo que la sociedad en su conjunto puede consumir” (Florida, 2011: 76, 79)

¹³⁴ BRICS se emplea en el vocabulario economicista para referirse al bloque Brasil, Rusia, India, China y Sudáfrica.

¹³⁵ Fue así como se fortaleció el ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement) y se persiguió la piratería; y como si se tratase de una suerte de monumento y testigo de ese preciso momento de la historia occidental, el FBI derrumbaba *Megaupload* (sitio *web* de almacenamiento y alojamiento de archivos), acusándolo de piratería digital. Y A esto siguió el *Endurecimiento de Derechos de Propiedad Intelectual*, en el que se promulgaba que se tomarían medidas mucho más agresivas de seguridad en las fronteras y se regularía el tráfico de contenidos en Internet (a nivel internacional), derivando en la hipervigilancia, el impulso digitalizante y en el registro único de las telefonías, ordenadores y gadgets no sólo de los Estados Unidos, sino del mundo entero, así como la persecución internacional de todo tipo de piratería (Ver. Prólogo *No, logo. Diez años después* de Naomi Klein, 2014)

Florida destaca a New York de entre otras ciudades, como la ciudad que más resistió los embates de esta crisis gracias a su particular posición geográfica, dentro de un “corredor creativo” y estable, y a una emergente economía basada en “una relación simbiótica, en la que bienes, servicios y personas se desplazaban en ambas direcciones –de D.C. a N.Y., y de N.Y. a D.C.–” (Florida, 2011: 111). El autor sostiene que fue el “ímpetu” de esa *clase creativa* la que “salvó” New York (y consecuentemente a los Estados Unidos) de una experiencia mucho más trágica.

Empleando un lenguaje *naïve* y celebratorio¹³⁶, lo que verdaderamente señala Florida (2009, 2011) es que ante el estancamiento de mercancías (obsoletas), lo que el *creativo* debe de hacer no es producir más mercancías, sino explotar lo ya existente en el contexto y sociedad, reconvertirlo, intervenirlo e impulsar nuevas “empresas” con dichos materiales, repensar su espacio, revitalizar zonas urbanas y rehabilitar viejos barrios, moverse y mudarse hacia los centros de las ciudades y establecer contactos con otros creativos, hacer comunidad, idear tecnologías “autosustentables” y “verdes”, y sobre todo, “arriesgar”:

Una economía impulsada por las ideas y el conocimiento que depende más de la maña que de la fuerza (...) canalizar toda la capacidad innovadora y productiva de la economía creativa. Los lugares que prosperan en la actualidad son los que cuentan con la mayor velocidad de ideas, la mayor densidad de personas creativas y con talento, y con la tasa metabólica elevada (Florida, 2011: 80).

¿Pero qué es lo que hacen las sociedades hiperconectadas e hiper-idealizadas de primer mundo, hambrientas de “creatividad”, con recursos políticos, sociales, educativos y monetarios, y en aparente estancamiento “objetual”? Además de

¹³⁶ Palabras como “talento”, “nueva”, “acción”, “emprendedor”, “innovación”, “creativo”, “lo último/más nuevo”, “llevar la modernidad”, “valiente”, “arriesgar”, “revitalizar”, “rehabilitar”, “laboratorio”, “verde”, “inteligente”, entre otras, proliferan en el texto cuando este hace alusión a esa *clase creativa*.

exportar sus productos “inmateriales” y conceptuales a regiones en donde la desigualdad es mucho más acentuada, trasladan sus fábricas y sus tiendas (ahora con “un sentido social”)¹³⁷ a otros países, trasladan sus agresivas campañas y performance mercadotécnicos, y no sólo imponen, presentan y ofrecen sus contenidos y productos, sino que, fagocitan de los contextos a los que llegan sus influencias, sus mitologías artificiales, su cultura, su lenguaje, y por supuesto, sus formas de desear (Guattari, 2013), engrosando su imagen a nivel global, y subsumiendo y dejando en la misma posición a las sociedades que fungen como huésped.

¹³⁷ *American Apparel*, por ejemplo, línea de ropa que, en la lógica del regreso del capitalismo loopizante, hace “revisionismo” de las modas textiles, de los años 70s, 80s y 90s, declara en su sitio *web* que sus empleados, estadounidenses, la mayoría de origen latinos y asiático, trabajan bajo condiciones “dignas” de trabajo, forjándose una imagen que va, precisamente con las autodenominadas clases creativas (o coloquialmente denominadas *hipsters*), “con ganas de comerse el mundo con su talento”.



Fig. 5.8 y Fig. 5.9. Fotografías tomadas en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, por decreto federal mexicano, sede del proyecto de despojo urbano denominado “Ciudad Creativa Digital”, cuya consumación ha sido lenta. Sin embargo, la posibilidad de un proyecto de esa naturaleza, excitó los discursos “creativos” y emprendedores.



Fig. 5.10. La Fetichización del discurso creativo y la innovación, y su gradual omnipresencia. Bombardeo a través de todas las instancias de producción de contenidos “jóvenes” y “frescos”. En la imagen, el programa oficial “creativo” de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Are Artists to Blame for Gentrification?

Museo Universitario Arte Contemporáneo ha añadido 6 fotos nuevas al álbum: #CumbreNerd con Rafael Lozano Hemmer. Ayer a las 21:50 · 📍

En el MUAC se llevó a cabo la #CumbreNERD, un recorrido guiado por el artista Rafael Lozano Hemmer con un grupo de hackers, makers, activistas e ingenieros dedicado exclusivamente a detalles técnicos y lógicos sobre la exposición "Pseudomatismos", al final el artista entregó un USB con los código fuente de las obras, un evento irrepetible, #SóloEnEIMUAC



Museo Universitario Arte Contemporáneo 5 h · 📍

¿Conoces la obra de Rafael Lozano Hemmer? ¿Qué opinas de ésta #FraseDeArtista?



Figs. 5.11, 5.12 y 5.13. ¿Tienen la culpa los artistas de la gentrificación? Fetichización de la posición del creador/autor/productor de obra, regreso del genio, asignación de una cualidad infinita al objeto-digital y sus moradores "naturales" (hackers, nerds, makers). Las condiciones materiales actuales para la competencia y supervivencia, búsqueda de estímulos y espacios (académicos o comerciales) han impregnado de una lógica de *managament* empresarial la producción del arte.

Con un vocabulario rebuscado renombran artesanías como “piezas de arte únicas”, subsumen al artesano a la mente rectora del creador-productor de ideas, bajo pretexto del *kitsch* penetran capas de deseo populares, y se posicionan en un medio que, desde hace siglos, ha fetichizado la “autenticidad” y la “originalidad”, escalando peldaños de todo tipo: sociales, políticos –son asesores de imagen urbana y autosustentabilidad “verde”-, económicos y académicos –se fetichizan las instancias de educación superior privadas por sobre las instancias públicas bajo el parámetro de la moda y la sobreexposición de la institución en medios de comunicación digitales y analógicos, posicionándose en el discurso-.

Lo que puede leerse en Florida (2011, 2009), sugiere a los denominados entusiastas “creativos” que hay prestar especial atención a las condiciones, los entornos materiales (e inmateriales) que los componen, a las formaciones profesionales de las personas que los habitan y que, de ser necesario, hay que sustituir/reformar a los suburbios desde la cultura y posteriormente, con su intervención mediante la “revitalización” y la “rehabilitación” de otros espacios, incentivar la mudanza (y supuesta “participación”) de la clase creativa dentro de barrios pobres, a través de acciones contundentes y “beneficiosas” para el “desarrollo”; en pocas palabras y bajo el sofisticado lenguaje del *management*, lo que Richard Florida propone, es una estrategia que no va sino a la sustitución semiótica, antropológica y cultural de una colectividad y sus condiciones sociales de existencia, por otra. Es lo que los urbanistas marxistas como David Harvey y otros denominarían *gentrificación*: nuevas formas de *segregación*; formas de apropiación espacial existentes a manos de desarrolladoras, inmobiliarias y programas políticos cuya fachada es el aparente desarrollo de una región, la “aculturación”, etc. Y por supuesto, esto involucra todo tipo de técnicas de disuasión escritas al margen de los textos de Richard Florida¹³⁸.

¹³⁸ Deleuze y Guattari, en su texto *¿Qué es la filosofía?* Escrito en 1993, escribían que el empleo que la mercadotecnia, la informática y la publicidad hacían de los términos *creativo* y *concepto*, denigraba y atrapaba en el ensimismamiento monográfico a la filosofía: “llegó a ser el colmo de la vergüenza cuando la informática, la mercadotecnia, el diseño, la publicidad, todas las disciplinas de

Este fenómeno deriva en variadas formas de despojo semiótico en nombre del arte, el progreso, el desarrollo, y la supuesta “comunidad”, en donde los objetos en cuestión son descontextualizados (degradados y deshistorizados) para ser reintegrados a sus máquinas como siendo mercancías “nuevas”; o bien, en donde se pretende semioextractivizar aquello que, sacado de su contexto, ya goza de cierta posición en el universo global de flujos de conocimientos y referencias. Bajo la estrategia del deslizamiento de una de sus propiedades se emplean “nuevas formas” para decir lo mismo: una artesanía es una “pieza de arte única”, un platillo gastronómico es intervenido y posteriormente firmado como “sello y propiedad” de un chef, un tatuaje es “auténtica pieza de autor”, un estilo cinematográfico es ejecutado desde instancias mucho mejor posicionadas invisibilizando a los creadores, etc. Las *economías creativas* ponen al descubierto una modalidad de piratería semioextractivista, legal, en donde lo copiado es reubicado dentro de un flujo pretendidamente sofisticado (y pasado por un filtro supuestamente profesional, técnico o artístico), ahora dirigido a un consumidor “iniciado”. Siendo la especulación de la imagen-valor de los objetos y los territorios su principal característica.

Es posible hablar de semioexplotación: ejercida por los propios “poseedores” de los rasgos o propiedades semióticas de un contexto, quienes se responsabilizan de su producción. Cualidades, atributos y materias que conocen y les son familiares, pero que por diversas circunstancias, pueden monetizar y

la comunicación se apoderaron de la propia palabra concepto, y dijeron : ¡es asunto nuestro somos creativos, nosotros somos *conceptores*! Somos nosotros los amigos del concepto, lo metemos de nuestros ordenadores. Información y creatividad, concepto y empresa: existe ya una bibliografía abundante... La mercadotecnia ha conservado la idea de una cierta relación entre el *concepto* y el *acontecimiento*; pero ahora resulta que el concepto se ha convertido en el conjunto de las presentaciones de un producto (histórico, científico, sexual, pragmático...) y el acontecimiento que escenifica las presentaciones diversas y el ‘intercambio de ideas’ al que supuestamente da lugar (...) el movimiento general que ha sustituido a la Crítica por la promoción comercial no ha dejado de afectar la filosofía. El simulacro, la simulación de un paquete de tallarines, se ha convertido en el concepto verdadero, y el presentador-expositor del producto, mercancía u obra de arte, se ha convertido en filósofo, en el personaje conceptual o en el artista” (Deleuze y Guattari, 2009: 16). Absolutamente profético.

obtener una ganancia de ello: comida local, historias varias que pueden vender al turismo, artesanías, particularidades del espacio y la materia ahora fabricadas ex profeso, etc. Mientras que el *semioextractivismo* supone una tercer instancia que capitaliza el trabajo y los recursos semióticos endémicos de un contexto. La semioexplotación y el semioextractivismo serían dos fases de un mismo proceso de pirataje. La semioexpropiación no es un asunto estrictamente popular en donde los aludidos capitalizan sus objetos, cualidades o propiedades endémicas, pues estas también son explotadas por las hegemonías empresariales locales (como sucede con el *City branding*).

5.4) Algoritmización del autor

Como mencionábamos, vuelve la figura del “genio-creador” y sus cualidades mágicas fantásticas de innovación y transformación, erigiendo toda una cultura alrededor de las mismas¹³⁹. La idea del genio está relacionada directamente con la divinidad con la que se investía el “original” primigenio en occidente¹⁴⁰: quien es capaz de crear es quien “persigue el propósito [alto] del progreso humano”¹⁴¹, y la transformación de la economía, a pesar de la “incomprensión de un público indiferente y reaccionario”¹⁴² o el rampante riesgo de la inversión.

Reaparece la peligrosa idea de la superioridad de la razón humana como derecho de explotación sobre “el resto del mundo” (el otro), el planeta y las demás especies: razón que justifica la (millonaria inversión de las potencias en la) búsqueda de “explotación de los recursos planeta [de todo tipo] como algo mucho más importante que la capacidad del mismo para soportar la vida, incluida, irónicamente, la de las eminencias [sapientes, creativas e innovadoras], en cuestión” (Jensen, 2016: 17; *los corchetes son nuestros*); tradúzcase esto como la

¹³⁹ La figura del *hipster* es el avatar urbano de este genio. También lo son algunos tipos de activistas y de *Young local philanthropist* dedicados al negocio de la gestión cultural con todo tipo de redes de por medio.

¹⁴⁰ Ver capítulo 1.

¹⁴¹ (Cfr. Home, 1995)

¹⁴² (Cfr. Home, 1995)

justificación de la razón moderna -“vida”, perfección, espíritu e ideal de belleza, correlatos de un mismo idealismo neoplatónico-, para el beneficio tangible de la explotación de lo intangible (el mismo futuro del planeta y los seres humanos, es algo intangible). La especulación, pues, encarna este ideal llevado ahora al plano de la economía.

Un alma investida de tal halo divinizante, es capaz de producir lo “nuevo”, fungir como el oráculo transformador y capaz de parir objetos que provienen del perfecto mundo celestial. Y es a través de estas creencias, reposicionadas, como se funda una suerte de religiosidad en torno a la “innovación constante”. Si como antedicho, el impulso digitalizante es a su vez un impulso archivante, siendo a su vez la desmaterialización y algoritmización de la realidad, conniven con un impulso de transparentización (de apertura de fuentes, códigos, y de persecución del anonimato), que sumado a: a) el ascenso de la fetichización de la creatividad y la proclamación del “estancamiento del objeto tecnológico relevante y transformador” proclamado por Florida (y otros avatares de susodicha ideología); b) el disparo de salida en una carrera en el que todos buscan posicionarse haciendo gala de su creatividad e ímpetu innovador; c) la aparición del *Soft Power* y el surgimiento de todo tipo de instancias gubernamentales-corporativas económicas destinadas a la elaboración del mismo (mercancía inmaterial/cultura empaquetada, ahora como “rasgos culturales”, e influencias, con la finalidad del posicionamiento internacional; gestión, control, valorización/revalorización de los aspectos inmateriales); esta lógica de transparentización se ve recrudescida, adquiriendo tintes totalitarios (el totalitarismo es “una reacción de terror pánico ante el fantasma en general” (Derrida, 2012: 121), toda vez que esta exigencia de transparentización es vertical y unilateral, y no existen las condiciones materiales para una distribución justa y equilibrada de posiciones de autor (aun por medios alternativos, donde juegan otro tipo de relaciones, reputación y códigos).

Paradójicamente, la sentencia de “¡compárte!”: tus textos de producción personal -en la vasta gama de sitios con *Creative Commons* y “licencias libres”¹⁴³-, fotografías disparadas en diferentes situaciones íntimas y viajes, inspiraciones de todo tipo –cinematográficas, literarias, musicales, etc.-, mezclas musicales, videomezclas cortadas y ensambladas, largo etc.; se devela como una sentencia semioextractivista en el que existe la posibilidad de que alguien más, con recursos materiales y simbólicos, en cierta posición privilegiada, capitalice susodichas influencias. Sentencia esgrimida por las máquinas que el sistema ha sabido diseminar, ahora en la pretendida y *autorizada* sofisticación de la filantropía y superioridad moral: “es egoísmo no compartir”. El capitalismo opera por paradojas y contradicciones, esta faceta de la especulación no será la excepción.

En un contexto en el que la gestión de las fuentes e influencias tienen un peso considerable, la sentencia de la transparentización es uno de los métodos más agresivos que esgrime el capitalismo (y su impulso archivizante) en el ímpetu por devorarlo todo y eliminar la posibilidad de exterioridad (a menos que como la piratería, esta exterioridad pueda ser reabsorbida con constancia). La obligación de transparencia es procurar un conveniente equilibrio así como la vigilancia y el resguardo de las funciones-autor de todo tipo de amenazas¹⁴⁴.

¹⁴³ Aunque estas licencias y filosofías abrazan interesantes proyectos en materia de acceso y tecnologización democrática, en los hechos, no significa una renuncia a una idea o posición de autor, ni a los beneficios y promesas del sistema, ni a las brutales divisiones reales entre trabajo inmaterial o material, contribuyendo (involuntariamente) a la fetichización del trabajo inmaterial y creativo, dando pie a todo tipo de discursos mutantes posicionados en el activismo, *management* empresarial y la religiosidad. Simplemente son intentos de reconfigurar la función-autor desde sus entrañas, no de aniquilarla.

¹⁴⁴ El dominio público, la “piedad de la ley” (Pang, 2006), es en realidad otro dispositivo de transparentización: es el repositorio en donde, de vez en vez, los capitales (editoriales y de mercadotecnia, especialmente) echan una mirada para ver que pueden *recommodificar*/mercantilizar a través de todas sus plataformas (desde pensamiento antisistémico, panfletos perturbadores, manifiestos, plantillas de diseño, piezas musicales, largo etc.). La idealización del dominio público, además, “corre el riesgo de tomar todos los derechos básicos y exclusivos del copyright como algo garantizado” (Pang, 2006: 38), el binarismo del adentro y afuera del dominio público reproduce las mismas lógicas de dominación opresivas y suponen que nada fuera de dicho régimen podría (siquiera), podría alcanzar el estatuto de influencia y contribuir al “beneficio del continuo desarrollo de la cultura humana” (ibid.). “El dominio público es un espacio artificial creado por la ley, espacio que existe y sólo hace sentido entre aquellos que ya han acatado la ley [y la distribución de privilegios y promesas que operan tras la función-autor y el

Como señala Feuerbach, la resurrección espectral del “original”, y el ascenso de la “creatividad”, ahora como una disposición “natural” de un mundo en progresiva desmaterialización, significa el surgimiento de nuevos acondicionamientos de experienciación religiosa impuestos por la tecnología. Estos sistemas religiosos no son sino maquinarias semióticas de producción de la realidad e intercambios de sentido. En este aspecto, la idea de infinitud del objeto tecnológico (expuesta más arriba), y la relación que establecida mediante el mismo con un original espectral, operando la promesa digital de por medio, arrojan elementos importantes sobre: a) dinámicas y relaciones entre sujetos, b) formas de dominación y hegemonías varias, c) formas de concebir (y procurar) el orden a través de determinaciones, y a través de los artefactos maquinales (y sus capacidades atribuidas):

todo lo que respecto a la especulación sobrehumana y religiosa tiene el significado de derivado, subjetivo, humano, de mediación, de instrumento, tiene, desde el punto de vista de la verdad, la significación de lo originario, divino, esencial del objeto mismo (...) el sentimiento es el instrumento esencial de la religión, entonces la idea de Dios no expresa otra cosa que la esencia del sentimiento (...) la esencia divina que percibe el sentimiento no es en realidad otra cosa que la esencia del sentimiento deleitada y encantada consigo misma (Feuerbach, 2013: 60, 61).

Basta con pensar el plagio, y lo que esta sociedad concibe de él y condena él. El plagio es una infracción de carácter legal que involucra robo, usufructo con una creación/idea ajena, y un fraude, al menos, así está labrado en piedra en los sistemas jurídicos capitalistas. Marilyn Randall (2001), en su obra *Pragmatic Plagiarism* apunta que, en una acusación de plagio (no en el plagio), en realidad subyace un tipo de lectura en donde operan condicionamientos, criterios y situaciones extratextuales que van desde lo “estético, [religioso] institucional y los contextos culturales de producción y recepción”(Randall, 2001: 4; *los corchetes*

copyright occidentales](ibid.; Los corchetes son nuestros). Subrayamos: cada forma o dispositivo-autor implica formas hegemónicas específicas.

son nuestros). Al igual que la piratería, la maligna transgresión del plagio “siempre marca una frontera definida entre lo odioso, buena o mala escritura, y las prácticas estéticas ilegítimas” (Randall, 2009: 4), y exhibe del sistema todas sus artillerías.

Quien es capaz de leer un plagio lo hace cimentado sobre una trayectoria y trabajo de lecturas previamente realizadas (influencias absorbidas y ahora calibradas como “capital intelectual”), estando en condiciones de identificar cuerpos extraños, evocaciones y diluciones en el texto. A su vez, puede reabsorber el supuesto hallazgo del plagio como una suerte de investidura de autoridad por sobre otro. Lógica autoencomiástica del sistema, lo pone en una situación en el que puede servir de esbirro para reafirmarlo (/reafirmarse) y reprimir una copia no autorizada, en nombre de un propósito más alto: el de la ciencia, el pensamiento humano, etc. La vigilancia y hallazgo de dicho plagio, estaba en manos del humano, y su poca o mucha experiencia, siendo capaz de dictaminar sobre el mismo. En esta época y todas las épocas, una misma línea de pensamiento o un grupo de textos/autores posibilitan la emergencia de ideas similares, palabras y semánticas, sin que necesariamente se trate de un plagio o exista una intención plagiaría de por medio. Estas semánticas se parecen aun más si se emplean sobre contextos o problemáticas similares (por mucho que la creencia religiosa “creativa” dicte que todos somos distintos y que la palabra es poderosa –omitiendo que su mutación y poder adviene de tramas y contextos precisos, como señalaría Foucault en su *¿Qué es un autor?-*).

Sin embargo, cuando esta responsabilidad queda delegada a una máquina o software de “detección de plagio”, en realidad, una argucia comercial para vender detectores semánticos de coincidencias o semejanzas a altos precios, todo tipo de indeterminación diabólica hace su arribo, y esta cacería termina por exhibir la lógica del capitalismo loopizante: castigar y administrar la semejanza: “el nacimiento del poder político (...) parece guardar relación con las últimas grandes revoluciones de la técnica” (Debord, 2012). No hay tecnología neutral toda vez que su invención obedece y está sujeta a esquemas sociales y humanos de todo tipo.

La neutralidad, dentro de este régimen creativo, como ya lo hemos expuesto, es también parte del mito fundacional “creativo”.

Legitimar la *lectura electrónica* del software de coincidencias, en este caso, representa el riesgo de dar por hecho una lectura desustancializada del *cut-up and paste*, y sobretodo, dar por hecho que toda materia semiótica posee un dueño institucional. Se exhibe de la máquina un lenguaje de unos y ceros que reduce el trabajo intelectual a un *test* (Baudrillard, 1980).

El plagio pues, es la paradójica creencia en la originalidad como algo latente al hombre, y la reafirmación de una posición de autor divinizada y los caminos iniciáticos (sistema de citación, relaciones, rituales de paso, etc.) para arribar a esa posición: “los predicados de Dios poseen la cualidad de que, poseyendo uno, poseo simultáneamente todos los demás, ya que no se encuentra en ellos ninguna diferencia real” (Feuerbach, 2013: 74).

El impulso de transparencia, es también el mecanismo que permite la regulación, vigilancia, preservación adaptación de las hegemonías establecidas por un capitalismo que especula con los signos. La algoritmización del autor es el reflejo del ascenso de un panóptico omnipresente, tiránico y confesional, y la disposición y distribución de novedades fabricadas con el objetivo programático de deificar los logos e instancias corporativas que procuran riqueza a unos pocos, y, alienación y neoesclavitud para el resto, a costa de la destrucción del planeta. Logos, marcas y modas programadas con la finalidad de preservar un orden hegemónico global preciso. Promesas tecnológicas arrojadas al ganado humano ahora alimentado con frases motivacionales y contenidos mediáticos de todos tipo, y la idea de la “innovación” y “creatividad”.

* * *

Publicar, compartir, abrir las fuentes sería un acto subversivo si existieran verdaderas condiciones de igualdad y mutua retribución. Pero el impulso

digitalizante del sistema y la neoliberalización de la producción creativa han vuelto de la academia un circuito feudal y endogámico, autista y sujeto a un riguroso y kafkiano organismo burocrático; la lógica de la autopromoción (y su cultura invasiva) instalan hegemonías y panópticos (*star systems*), que incentivan prácticas semioextractivistas (a pesar de su paradójico culto al “creador”); volviendo de la decisión de abrir las fuentes una actividad que sólo puede hacer alguien que goza de una trayectoria consolidada, posición y medios para ello¹⁴⁵, algo que en realidad no pone en crisis los pilares la tecnocracia que lo sostiene. El pilar más difícil de derrumbar es el ideológico: el de la “reputación y prestigio”. La jerarquía fantasmagórica (e ‘inmaterial’). El estudio de los piratajes y la piratería exhibe todo este tipo de contradicciones y problemáticas, pero también muestra métodos para combatir a la máquina ‘neoplatónica’ originalista.

La lógica en ascenso “creativa”-“innovadora” (o su desustancialización a manos de una economía neoliberal y especulativa de la producción inmaterial) exige transparencia, *conectividad* y sobreexposición, siendo imposible, cada vez más, apartarse de la lógica publicitaria y de (auto)exhibición compulsiva; así aquellos que deciden no sujetarse al llamado conectivista del *management* cultural (“abre tus fuentes: la información quiere ser libre”, “el poder es vertical; la potencialidad es horizontal”, Cfr. Culp, 2016: 7¹⁴⁶), y deciden no sujetarse a las hegemonías fantasmagóricas con autores, investigadores condecorados hambrientos de pleitesía, artistas y similares, corren el riesgo de la no visibilidad, el olvido y la anulación de su tiempo-vida invertido (tiempo de trabajo invertido). Habría que mencionar el interesante hecho que subyace a dicha lógica de

¹⁴⁵ Un respaldo institucional, que brinde el soporte y le asigne una investidura de “seriedad”, posicionando sus objetos –textos, mezclas auditivas, videos, fotografías, etc-., por sobre aquellos que carecen del mismo y abandonados en plataformas gratuitas.

¹⁴⁶ *LinkedIn* es su mayor ejemplo. En él, opera una idea sobrefeticizada de la conectividad y una desbordada creencia en un sistema que funciona y cuyo movimiento natural será el uso de la plataforma, la búsqueda y contratación de sus usuarios; peligrosa magnificación de las relaciones “en red”, “es mágico, sólo date a conocer”, y la invisibilización de las relaciones en el plano de lo real, las tensiones, y las evidentes disputas de poder entre grupos. Signo de la reducción de toda la formación intelectual a un esquema de producción “creativa”, y de la adopción de la lógica publicitaria de autopromoción, ahora como imperativo de dramatización para la vida cotidiana.

transparentización: la “donación” forzada (/totalitaria) del tiempo a las máquinas espectaculares¹⁴⁷.

¹⁴⁷ El fandom, el salario pasión (“haz lo que más te gusta”), y hasta la forma en la que operan las redes sociales (*publica, comparte, likea y paga para darte a conocer*), sería un excelente ejemplo de esta modalidad de explotación.

Capítulo 6. Détournement: Filosofía pirata y distopía Vaporwave

“la humanidad no es más que una colección o una serie de
fantasmas”

Jacques Derrida

La piratería, no es un fenómeno que se limita estrictamente a la capacidad de reacción y adaptación popular a los contextos y dinámicas de los grandes mercados: también se trata de una clave de lectura de la modernidad detonada por las tensiones, descontentos y conflictos entre lo legal y lo ilegal, la copia y lo original, el desdibujamiento de lo verdadero y lo falso, y de la muerte del original y su consecuente fantasmaticación. Un desfase de todas las promesas realizadas por la máquina de máquinas capitalista y su violenta imposibilidad de realización.

Los piratajes y las proteicas semióticas derivadas de sus operaciones invitan a quedar fascinado o a temer en serio frente a un capitalismo del que no se sabe si ya ha salido o está por salir de su crisálida. Sus semióticas no se restringen a las calles, ni al empleo corporativo de sus estrategias con la finalidad de optimizar sus materiales, ni al uso de toda la artillería de producción cultural para sujetar naciones enteras en el inicio de la guerra comercial del *Soft Power*; también han sido retomadas en una suerte de clave de lectura para el estadio de la modernidad en el que nos encontramos. Clave que retoma elementos de los últimos 30 años para erigir una potente crítica hacia el aparato de producción de imaginerías exageradas en relación a las promesas-objetiles insembradas dentro todo tipo de mercaderías-chatarra y las modas pasajeras: alimentos, indumentarias, tecnologías, libros, modas espirituales –incluidas las relacionadas a la pretendida superación personal y económica–, estilos de vida (como la de los yuppies), ideas sobre el placer y la felicidad. Se critica pues, la proclividad con la que se fetichizan las cosas en el capitalismo, y a las maquinarias de fabricación de

promesas y deseos/espectros (en relación al futuro, al progreso, a la modernidad, etc.). Esta clave se llama: *v a p o r w a v e*¹⁴⁸.

Una suerte de semiótica de la vida material, los deseos y los objetos, apuntalada en la melancolía -antes que la nostalgia-, que retoma operaciones y elementos presentes en las piraterías audiovisuales y sonoras, para dar cuenta, a través de la parodia y el simulacro, de cómo opera el capitalismo productor de deseos y espectros.

6.1) Aparición

El vaporwave surge alrededor de 2011, como una suerte de espectro o gama de posibilidades: música y composiciones visuales (imágenes, videos y *gifs*¹⁴⁹),¹⁵⁰ que si bien, no tenían traducción posible aún, ya perfilaban una clave de lectura e interpretación de realidad que tal vez no había tenido par por tratarse de un género digital. Fantasmáticos porque no se trataba de un objeto delimitado, ni se anclaba a un tipo de objetos (ni productores) puros, por el contrario, se trataba de un objeto en mutación constante: sus elementos estaban presentes y diseminados dentro otros géneros estético-musicales y de diseño relacionados con el vaporwave, tales como el *seapunk*, *synthwave*, *chillwave* y *witchhouse*¹⁵¹.

El presente estudio presta atención a algunas de sus operaciones en relación a la piratería, presentes en el vaporwave y ahora pasados por un cierto filtro político disruptivo. Es preciso dar un panorama introductorio demasiado general. En un inicio, el vaporwave se trató de un género musical amateur surgido dentro de la internet, en comunidades como *Turntable.fm*, *Bandcamp* y

¹⁴⁸ El espaciado entre las letras ha sido deliberado para hacer alusión a el estilo empleado por el movimiento para etiquetar o nombrar sus objetos digitales.

¹⁴⁹ GIF: Graphics Interchange Format: secuencia de imágenes con la finalidad de hacer una pequeña animación en bucle.

¹⁵⁰ "Estructura de aparición desapareciente" (Derrida, 2012)

¹⁵¹ (Iruka, 2016). El texto de Ekko Iruka se trata de una suerte de composición *vaporwave*, reciclaje de las fuentes chatarra a las que todos acuden, texto articulado con retazos de *Wikipedia*, de blogs, y otros lados puestos allí, como tratando de dar cuenta del programa estético que en un principio fue el vaporwave.

Soundcloud (Iruka, 2016). No se buscaba retribución alguna, a pesar de que posteriormente algunos de sus diseñadores ponían precios a sus piezas, motivados por cierto discurso creativo y de trabajo inmaterial. Por supuesto, piezas que después eran colgadas para su descarga gratuita en *YouTube*, o que terminaban siendo modificadas por otros.

Las composiciones contenían todo tipo de tácticas para burlar los *copyrights* de los *samples* (extractos de otras piezas musicales), y sus *softwares* de reconocimiento y vigilancia (y el aparato jurídico que eso significaba). Estas tácticas eran las mismas de la piratería: degradación (o distorsión por degradación), adecuación y extracción. Reflejadas, entre otros, en la aceleración o la ralentización. Esta última operación inspirada en un subgénero musical llamado *Chopped and screwed*, cuyo concepto se centra en la ralentización de la velocidad de la música del *hiphop*¹⁵², en el entendido de que se trata de la simulación del efecto provocado por el *sizzurp*, una bebida de color morado compuesta de dulces y jarabes para la tos (cuyos activos son la codeína y prometazina), muy popular en los años 90s. Por esta razón el vaporwave adopta, entre otras cosas, una gama de filtros de color que va del color morado al rosa, siendo el purpura el más usual.

Del mismo modo, retoman los sonidos de viejos éxitos musicales de todo el mundo¹⁵³, comerciales, *midis*¹⁵⁴, diálogos ralentizados de películas (con cierta recurrencia al japonés), *scores* ambientales de películas de acción (con cierta preferencia por *ciberpunk*, o las películas de acción norteamericanas de los años 80s), música de tiendas departamentales, entre otros. Para su producción visual acuden a las hoscas gráficas de los primeros programas de cómputo para diseño, publicidad de revistas antiguas, logotipos comerciales, modelos asiáticas de la vieja guardia (con pronunciada ceja y cabello oscuro), fisiculturistas y maestras de

¹⁵² Es preciso decir que la alta velocidad del verso de cierto hiphop puede llegar a ser poco entendible si no se está familiarizado con el *slang* empleado.

¹⁵³ Sade, Michael Jackson, Tatsuro Yamashita, entre otros, ver disco de anexos.

¹⁵⁴ Musical Instrument Digital Interface, un sonido comprimido, que no necesita mucho espacio en la memoria, empleado usados en aparatos electrónicos como celulares, lavadoras, viejos videojuegos portátiles, etc. <https://www.youtube.com/watch?v=okoVRN-ukfA>

aeróbic en leotardos, aparatos electrodomésticos antiguos –y su publicidad-, fragmentos de anime (con cierta inclinación por la legendaria serie tecnoesotérica y filosófica de los años 90s, *Neon Genesis Evangelion*); esculturas de bustos griegos y romanos, pilares, publicidad de automóviles de los años 80s y 90s, escalones y pisos cuadriculados, estética masónica que no era gratuita dado que uno de los subgéneros del vaporwave, o género relacionado con el mismo, el *witch house*, comenzaría a retomar estéticas rituales y religiosas del ocultismo, las religiones herméticas¹⁵⁵ y las corrientes del *New Age*, así como elementos de cierta subcultura *gótica*, para asignarle un tono pretendidamente oscuro a algunos de sus géneros.

Aunque posteriormente el movimiento se vulgarizaría y, como lo veremos, sería semioextractivizado y desactivado por corporaciones de producción y difusión mediática como *MTV (Music Television)*, *Amazon*, sus maquinarias espectaculares y agencias de *social media marketing*, éste logró sentar las bases para una lectura e interpretación de la realidad desde un punto de vista desencantado, y paradójicamente, fascinado con todas esas promesas nunca realizadas o fallidas.

Resaltamos el hecho de que, de tratarse de un género de internet, el vaporwave se transformó en un código de translación y conmutación de elementos de la cultura visual publicitaria, las tecnologías (o la imaginería alrededor de las mismas) y la producción cultural chatarra de las tres últimas décadas (80s, 90s y 00s). Una suerte de máquina pirata, ahora estetizada, que empleaba piratajes similares a los de la piratería audiovisual para inflexionar de cada objeto el elemento que querían replicar o copiar en su composición, dando luz a piezas y composiciones semióticas¹⁵⁶, recargadas de cierta melancolía y desprecio por una época que les mintió. Una suerte de manifiesto en potencia y aun por escribirse.

¹⁵⁵ El budismo, el gnosticismo, la kabbalah, etc.

¹⁵⁶ En un principio ilegales, posteriormente gozarán de cierta tolerancia.

6.2) Trademark pollution:

la marca eviscerada o el advenimiento de la distopía

El vaporwave es un vistazo, curioso y melancólico, hacia el basurero sígnico y tecnológico, viejos objetos-copia y mercaderías varias con entusiastas campañas de marketing (material disponible en soundcloud y VHSs, gracias al ímpetu de registro de aquello que desapercibimos en la cotidianidad, capturado con cierta minucia, accidente y dedicación, por obsesos aficionados a dichas tecnologías de registro). Es la re(des)encantación de lo obsoleto. Ecos de una sociedad en ruinas, pero convencida de que su ruina es la expresión de su género, de su ingenio, de su “filantropía progresista”. Ecos inyectados a sus piezas musicales, dotando de una potencia siniestra a la música de los pasillos de los *malls* (*Muzak*), enfatizando cada mentira en cada palabra seductora de quien invita a otra persona a disfrutar de un refresco de soda, una superhamburguesa de triple quesos, o un software.



Fig. 6.1. "Incluso puedo mirar lo que no estoy viendo", "Inteligente, Tom. Haz explicado el milagro del VCR digital". Cartel de publicidad para el formato VCR, videograbadoras con capacidad de sintonizar señal de televisión, cuya promesa era congelar fragmentos audiovisuales de tu televisor para verlos cuando tu desees. "Inteligente, muy inteligente".

Cada objeto, cada nueva mercadería, está investida del *impulso utópico* que Fredric Jameson retomaba de Bloch:

un proceso alegórico en el que diversas metáforas utópicas se filtran en la vida cotidiana de las cosas y de las personas y que ofrecen una materia prima de placer superior y a menudo inconsciente, no relacionada con el valor funcional ni con las satisfacciones oficiales"(...) "la propia estructura del cumplimiento de deseos oscila lentamente hacia su objeto, convirtiéndose así la forma en contenido y transformando, para empezar, el deseo utópico un deseo de desear (Jameson, 2009: 20);

promesas desbordadas de naturaleza plástica inseminadas en cada objeto, tornándolos funciones-objctiles, de perfección desprovista de límite (“las perfecciones de Dios son nuestras almas, pero él las posee desprovistas de límite” Leibniz en Feuerbach, 2013: 66) en todos los niveles: corporales, sexuales, intelectuales, de realización; de un incesante progreso superándose interminablemente, revolucionando la manera en la que es experimentado el mundo.

El fin de milenio trajo consigo todo tipo de promesas carácter religioso o ético, de salvación espiritual, de equilibrio con la naturaleza y la otredad, de reivindicaciones de todos colores y todo tipo de activismos antisistémicos (Klein, 2014). Discursos que se entremezclaban los unos con otros y daban pauta a todo tipo de nichos de consumo. Había un producto “diseñado a la medida”, todos estaban contemplados.

Durante los últimos 30 años (80s, 90s, 00s), y lo que va de la presente década, y como escribe Naomi Klein, los objetos y las marcas proliferaban, las promesas asaltaban todas las búsquedas de internet, los espacios públicos, las escuelas, y las universidades públicas (que aspiraban a canonizarse en ese esquema comercial ahora como



6.2. La utopía Coca Cola. Amorosa, soleada, relajada, y azucarada.

marcas, tremenda fábrica de “orgullos” con gacetas que más de difusión, servían como publicidad autoencomiástica). La comida instantánea, de restaurant o microondas, inunda las ciudades de todo el mundo, Estados Unidos de Norteamérica firma el TLC, y México adquiere un lugar importante como distribuidor y operador de mercaderías en América Latina y el Caribe (dando pie a una generación que ya no veía con ajenidad todo tipo de productos, y que posee

parte del *slang* del inglés más popular de N.Y. o L.A. y que ya no concibe el mundo sin el bombardeo de publicidad). La aparición de los teléfonos celulares representaron un nuevo horizonte de “conectividad permanente”, misma que se vería realizada con la llegada del *Wi-Fi* y el *Wireless*, tan sólo extensiones de la incalculable promesa utópica que significó la proliferación de la televisión por cable y todos sus canales norteamericanos, especialmente los de videos musicales, *sitcoms*, cine y pornografía.

La radio emitía programas hablados en inglés y en la industria de proyección de cine abundaban las producciones hollywoodenses (cuya sección de publicidad, obligatoria, puede ir de los 15 a 30 minutos, previo a los demás *trailers* publicitarios). Emergían “las supertiendas, los centros comerciales temáticos y las ciudades marca (...) espacios privados pseudopúblicos (Klein, 2014: 225)”. Cada nueva tecnología de video-registro y reproducción (Betamax, VHS, DVD, VCD), era a su vez la promesa de claridad, nitidez y alta definición. El arribo de los videojuegos, los gráficos de computadora y la realidad virtual eran vendidos al por mayor como un mundo de oportunidades a través de la pantalla (o al alcance de un *click*).

No había, pues, objeto que no estuviese etiquetado o no tuviera una impresión permanente con un *trademark* (mainstream, de perfil medio o bajo, o “alternativos” –y en teoría, opuestos a las lógicas de producción capitalista). La realidad estaba hipersexualizada, y la lógica del mercado y la publicidad impregnaba toda producción. Existía una “integración total entre la publicidad y el arte, entre las marcas y la cultura” (Klein 2014: 73).

Las marca dicta la forma, transforma el medio y se vuelve el medio. No deja opciones a pesar de su paradójico “mundo de ofertas”. La publicidad y las marcas crearon el primer “léxico mundial de imágenes, música e iconos”¹⁵⁷: “referencias verbales o visuales (...) slogans publicitarios (...) logos de las empresas (...) [,

¹⁵⁷ (Klein, 2014: 216).

pasaron a ser] el instrumento más eficaz que poseemos para comunicarnos entre las culturas, un *click* fácil e instantáneo” (Klein, 2014: 216; *corchetes son nuestros*). Sin embargo, y como acierta Naomi Klein:

en nuestro acervo colectivo llevamos casi dos siglos de las marcas, que terminan creando una especie de código Morse de la cultura popular mundial. Pero hay una trampa: aunque es posible que todos llevemos el código implantado en nuestras venas, en realidad no se nos permite utilizarlo (Klein, 2014: 218);

se trata de la *copyrightización* de la vida y la realidad: todo posee un autor¹⁵⁸, todo posee un dueño al que hay que retribuir, de manera simbólica o pecuniaria, su uso. Cortar, mezclar o empalmar para producir otro efecto es ilegal. Hasta las fórmulas, estrategias y estándares para criar o reproducir seres vivos (tales como plantas y algunos animales domésticos) pasan por una colectividad “autorizada” moralmente, que emplea un esquema burocrático-legal, para emitir documentos de “autenticidad” y “certificación”.

De ahí que la maniobra del vaporwave sea inyectar un giro a todas estas promesas demostrando su naturaleza invasora, desnudando todos esos dispositivos publicitarios “extravagantes (...) [artefactos de lujo,] productos marginales y ocasionales (...) amigos de la exageración”¹⁵⁹, con una operación similar al *unheimlich* freudiano: suprimir por vía de la inversión y los piratajes la familiaridad de todas esas marcas y logos en el ambiente, en nuestro imaginario, y el lenguaje, a través del empleo de la melancolía para revelarnos la verdadera posición que ocupamos frente a esas maquinarias productoras de fantasmas. Détournement que eviscera la utopía con un golpe de espada para hacer brillar ante nosotros la sombría distopía en constante realización. El vaporwave revela la asfixiante saturación e imposición de deseos y promesas a costa de la reducción del ser humano a un pedazo de carne maquínico del que se dispone para echar

¹⁵⁸ Los bienes intangibles son semioextractivizados bajo la argucia del “de la composición de autor”: lo mismo, pero con una cualidad “extra”.

¹⁵⁹ (Williams, 2012: 210; los corchetes son nuestros).

andar la Máquina de máquinas y mantener inamovibles las hegemonías y disimetrías existentes.

La melancolía vapor, como nos recuerda Jameson sobre la inversión de la utopía, *es el proceso de desenmascaramiento que puede apropiarse de las energías de la máquina y la conciencia para liberarlas, es la reestructuración del deseo* (Cfr. Jameson, 2009: 23). “Hasta donde alcanza tu mirada, hasta allí se extiende tu propio ser, y a la inversa” (Feuerbach, 2013: 59): el vaporwave invierte la creencia en la promesa de extensión e infinitud depositada en los objetos y nos demuestra su falibilidad, se mofa con melancolía, superponiendo los errores de dichas tecnologías a los exaltados y eufóricos elementos del discurso de la promesa. No pierde la oportunidad para recordarnos todas esas sensaciones que Larkin nombró como *breakdown* (descomposturas): colapsos y violentas interrupciones en la experiencia detonadas por los errores de la máquina: *bugs*, *glitches*, distorsiones, ondulaciones de voz e imagen, granos de voz, rayones, *fuzzy* (el efecto de las hormigas bailoteando sobre la pantalla de televisión), decoloración, efectos de barrido en la pantalla del ordenador que parecían multiplicar un mismo objeto mientras dejaba un rastro, y todo tipo de desfases.



Fig. 6.3. Composición vaporwave. Con una gama de tonos purpura, La bebida chatarra de las tiendas de conveniencia de 24 horas, un fondo hecho de fondos de pantalla para computadora (que generalmente vienen por *default* en el equipo de computo), con Rei Ayanami (el clon que aparece en Neon Genesis Evangelion), una consola de PlayStation (descatalogada), un televisor en cuya pantalla está logotipo de PlayStation que es a su vez distorsionado por el glitch que escapa por toda la imagen. Objetos investidos de la misma no-magia de los no-lugares. Familiaridad con los objetos de nuestra infancia, o que en su momento eran objetos que fungían como signo del progreso/modernización del núcleo familiar, ahora puestos a trabajar para descubrirnos la vacuidad de las mercaderías, el consumo y los deseos producidos por él.



Fig. 6.4. “¿Recuerdas tus sueños?”. Visual Memory Unit (Unidad de memoria visual). Tarjeta de memoria para el dispositivo *Dreamcast*, consola cuya vida útil no fue más allá de los cuatros años. En la composición, hay cierto sentido irónico respecto a una tecnología que prometía bastante, y su consecuente fracaso en el mercado frente a otras compañías.

El vaporwave recurre a todos los aspectos cultura chatarra para, del mismo modo que lo hace la piratería con todo tipo temporalidad oficial y sus magias sociales (en su paradójica imitación), evocar la pronta caducidad de las experiencias románticas generadas por los ciclos de la moda, y todos los aspectos mágicos del mercado y sus estrategias de sobreexcitación, ahora saboteados en la ironía y el sarcasmo: tales como la generación de una expectativa feroz y una ansiedad incontenible en torno al próximo objeto por lanzarse, la farsa de las cualidades “extras” puestas allí para quienes hacen previo desembolso por algo que todavía no existe o está en proceso de ser producido, la dóxa empleada con propósitos de construir un sentimiento de comunidad y familiaridad en torno a un objeto que adquiere cierta religiosidad –como el del mundo los videojuegos¹⁶⁰–, etc..

Mirada cruda, con mofa y desencanto sobre la idea que cada época experimentó sobre su supuesta estancia y regodeo en un futuro supuestamente alcanzado, así como sus supuestos beneficios tecnológicos. El futuro es una constante representada a través de la metrópoli asiática, Tokio y Hong Kong. Pero se trata de un futuro desinflado, bajo la fórmula del ciberpunk: *High Technology, Low Life*, ahora potenciado en melodías melancólicas degradadas, con ecos, sonidos de maquinarias trabajando, *midis* y sonidos que nos resultan familiares por tratarse de nuestras computadoras, celulares y videojuegos, coros épicos desbordantes extraídos de la música de la época de los 80s y 90s sujetos a la despiadada lógica de la excitación perpetua del capitalismo (Iruka, 2016), sintetizadores calibrados para evocar todo tipo de imaginerías entorno al mundo digital: *Low Budget, High Quality* (Bajo presupuesto, alta calidad).

El futuro que esgrime el vaporwave se opone a la mirada y construcción teórica de futuro que el concejo de ancianos del MIT, comandados por Henry Jenkins, Mizuko Ito, Peter Lunenfeld, entre otros, esgrimen. La perspectiva del MIT

¹⁶⁰ Cuyos procesos de fetichización en torno a la “creatividad” filantrópico-comercial de los “talentosos” desarrolladores de videojuegos también amerita un estudio de carácter semiótico, crítico.

es la de la constante fascinación (acrítica) ante la tecnología y sus transformaciones “creativas” que produce alrededor, como una suerte de herramienta que contribuirá al desarrollo de las relaciones necesarias para las nuevas economías, la democracia y el progreso. Mirada que piensa el *ciberpunk* de *Blade Runner* como “Re-accionario”, algo que es todo lo contrario a sus religiosas etnografías/miradas enfatizadas por su actitud “accionaria”. Así lo deja ver Peter Lunenfeld, supuesto teórico crítico del MIT, quien escribe una suerte de epílogo para *Rhythm Science*, de Paul D. Miller, y en el que tilda la visión del futuro construida en *Blade Runner* (y por ende en la obra Phillip K. Dick) como una trampa y una suerte de discurso reaccionario, poco productivo¹⁶¹.

El futuro esgrimido por el *cyberpunk* no disfraza ni degrada las desigualdades con imágenes como las de la publicidad que el vaporwave critica. Por el contrario, las hace evidentes, las denuncia, y ensaya el colapso de la sociedad a partir de condiciones reales, acentuándolas como las consecuencias de la tecnologización progresiva en manos de sociedades elitistas y espíritus totalitarios. Se opone al entusiasta y neoliberal esquema de ciencia y neoliberal y al uso vacío de la palabra innovación en cada uno de sus proyectos. Critica con afilada katana en mano la idea de “futuro verde”, y “democrático”, ahora esgrimido dentro del discurso de las “economías creativas”, porque sabe que se tratan de falsas-promesas emanadas



Fig. 6.5. Portada del álbum *Atarashii Hi no Tanjō* (新しい日の誕生 / “Nacimiento de un nuevo día”) del proyecto 2814. Es quizá uno de las piezas más representativas del género que rescata elementos ciberpunk para evocar el sonido de un score de película, y un ambiente de hacinamiento y bombardeado por todo tipo de sonidos maquinarios. Es quizá una de las últimas piezas del género.

¹⁶¹ “Important to have artists and thinkers who imagine a better world, who stake their claim on a future that breaks the trap of *Blade Runner-style* pessimism(...) actionary, not re-actionary”(Lunenfeld, en Miller, 2004: 125). // “Es importante tener artistas y pensadores que imaginen un mundo mejor, que apuesten por un futuro que rompa con la trampa del estilo pesimista de *Blade Runner* (...) Accionarios, no re-accionarios” (Lunenfeld, en Miller, 2004: 125).

de condiciones de desigualdad, destrucción y miseria reales. Promesas que asemejan a los cardúmenes de basura flotando sobre el mar, del *Neuromante* de Gibson.

El vaporwave afila sus armas sobre dicha perspectiva y pone énfasis en la progresiva destrucción del planeta dentro del esquema que paradójicamente prometía restaurar los ecosistemas, un futuro oscuro donde hacen ebullición todo tipo de contrastes y hegemonías. Acto agresivo y poderoso de duda, pensamiento y suspensión de la promesa, donde las tecnologías del hoy son llevadas a su hiperdesarrollo para evidenciar su trasfondo.

Los pseudónimos de algunos de sus interpretes sonoros revelan la impronta paródica asignada a las culturas materiales retomadas, quizá el nombre más significativo es el de *Saint Pepsi*, que hace explícita la deificación de la soda chatarra ahora como parte de una constelación de referentes de una época pasada, y que aún sigue allí, que persiste, exhibiendo la tiranía y aparente eterna juventud de la marca que ha sabido entrometerse en las familias, ahora como “necesidad básica”¹⁶².

¹⁶² Otros interpretes, 2 8 1 4, MediaFired, Macintosh Plus, Com Truise, Luxury Elite.

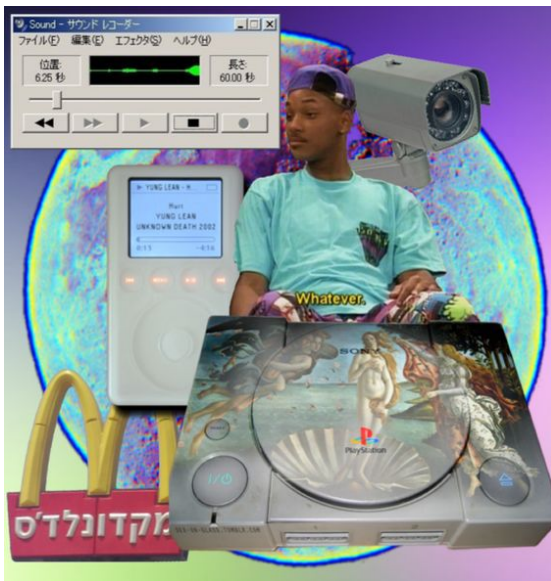


Fig. 6.6. Will Smith caracterizado de *Fresh Prince of Bel-Air*; en la imagen: el logo espectacular de McDonald's en otro idioma (signo de la globalización cultural promesa de nuevas oportunidades –y sabores-, por excelencia); un reproductor de música digital de computadora, y su soporte material, el IPOD; y en el fondo, la luna, como un satélite vigilante del cual sale una cámara de vigilancia. La composición evoca elementos de la industria del entretenimiento global de los años 90s, dulcificada bajo el filtro del morado (hipnagógico), ahora como instrumento de control.

La consola de PlayStation, enfatizada con la venus de Botticelli, juega con la idea del *otium* romano, como una práctica que podía edificar y el ocio bajo el régimen global-digital, como algo que no sólo aletarga, sino que puede esclavizar.



Fig. 6.7. “Amorosa y estúpida mujer hablando mierda de youtube”. La imagen se refiere a la cultura de tutoriales y *vloggers* de youtube, como una nueva cultura basura (*spam*) de internet. Increíblemente, se trata de una de las industrias más redituables en materia del espectáculo digital. *Star System* al que muchos aspiran ingresar generando canales y contenidos con el propósito de conseguir suscripciones y “likes”, y así forjar un perfil interesante, con posibilidad de ser contratado por una empresa de entretenimiento digital o local. Se enfatiza, a su vez, la antítesis del supuesto potencial “creativo” y edificante de la internet.

Los sonidos e imágenes degradadas, del vaporwave, como apunta Hito Steyerl:

expresan todas las contradicciones de la muchedumbre contemporánea: su oportunismo, narcisismo, deseo de autonomía y creación, su incapacidad para concentrarse o decidirse, su permanente capacidad de transgredir y su simultánea sumisión (2014: 43).

Se trató de un movimiento surgido desde el ámbito amateur (pirata), y desde la colectividad, con mezclas en un principio tildadas de ilegales, constantemente retiradas y resubidas (práctica que persiste para quienes no gozan de una posición privilegiada y visible, ahora que ha sido comercializado como otro género domesticado), y cuya figura estuvo en tensión con las del *Star System*: el “DJ” y el “rockstar”¹⁶³. Inició como un juego hecho desde programas de edición al alcance de todos y terminó siendo semioextractivizado por todo tipo de agencias de marketing, diseñadores, músicos y artistas deseosos de la atención de quienes habían volteado hacia el vaporwave, identificados, quizá, con cierta melancolía.

6.3) Vapor, espectros y vaporwave

La palabra vaporwave proviene de la palabra *vaporware*¹⁶⁴, empleada para señalar productos¹⁶⁵ que se anuncian en “magnos eventos” con cierta impronta celebratoria y religiosa, dentro de los cuales “se dan soberbias demostraciones de un producto, que, de existir, sería muy superior a otros [de su mismo género]” (Iruka, 2016: 27; *corchetes son nuestros*). Productos que son posicionados a través de “la proyección de una cualidad esperada por todos” (Iruka, 2016: 28) arduas campañas publicitarias, con ayuda de reseñas académico-comerciales, reportajes o notas periodísticas, pero que “nunca son fabricados ni oficialmente

¹⁶³ Por supuesto, para destronar el vaporwave tuvieron que inyectarle un Star System

¹⁶⁴ Cuya invención es atribuida a la escritora Esther Dyson

¹⁶⁵ Preferentemente software, aunque el fenómeno no se restringe al mismo.

cancelados” (Iruka, 2016: 27). “A veces es el resultado del optimismo exagerado por parte de una organización sin malicia (...) otras veces se trata de un fraude en la búsqueda de la obtención del dinero e inversión para terminar su producto” (Iruka, 2016: 27). Se trata una estrategia muy recurrente dentro del mercado de libros de *Amazon*: preventas de libros que no son sino proyectos o retazos, pero que son hechos pasar como el producto de una larga investigación y otro tipo de metodologías de carácter investigativo.

Operación de espectralización de un “original” con el propósito de producir acontecimientos-fantasma de todos tipos, tales como generación de expectativa, el posicionamiento del objeto dentro del imaginario público, la atracción de capital de riesgo y la persuasión a otras desarrolladoras o compañías que trabajaban en el desarrollo de un producto, implementación o idea similar, para desistir con su labor, toda vez que está en desventaja frente a la posición y condiciones materiales de la instancia que ha hecho pública su producto (a pesar de su inexistencia, allende un modelo).

Se trata pues, de un objeto-mercancía cuya condición de existencia es virtual. Un artefacto “vaporoso” que genera desconcierto o fascinación. Disuasión/persuasión fantasmática, semiotizante, detonada por la estrategia de invocación espectral realizada por la maquinaria especulativa capitalista. Podría ser definido como un set de estrategias semióticas de enunciación, con consecuencias reales en el mercado.

Pero si es de este fenómeno de donde el vaporwave retoma su condición de turbolenta *antipromesa*, debemos acudir al pensamiento francés en torno al acontecimiento y el fantasma, para tratar de dibujar lo que significó, en términos de una modernidad que se ha adentrado en un proyecto de digitalización y algoritmización, la aparición del mismo, como fenómeno salvaje que encendió las alarmas de las corporaciones de producción, gestión y especulación de contenidos inmateriales. Se trataba de un fenómeno espejo, con tintes del *pyros pirata*.

Empezaremos examinando la idea de *vapor* desarrollada por Deleuze en su *Lógica del sentido*, empleada en dicho texto para dar cuenta de la volatilidad y la promiscuidad de los sentidos depositados y emanados de las cosas como promesas. Para Deleuze, el *acontecimiento-vapor* se trata de un intersticio entre las cosas, las proposiciones y las diferencias, un movimiento de refracción que multiplica los efectos (y los usos) al infinito, exhibiendo lógicas de poder de carácter fantasmático. Acontecimiento que se eleva de la “frontera, en la bisagra de las cosas y las proposiciones” (Deleuze, 2011: 53), y que termina exhibiendo de dicho acontecimiento, dos polos en tensión (en el pleno de la eclosión o disparo demoníaco de posibilidades del sentido): está en medio de las “cualidades físicas y relaciones reales, constitutivas de su estado de ser¹⁶⁶”, designadas y convenidas en el preciso momento en el que la máquina corta/produce su objeto-repositorio, y de “los atributos lógicos ideales”¹⁶⁷ depositados como *funciones-objetiles* (promesas-objetiles, posibilidades), por la máquina de máquinas del capitalismo. Como se podrá pensar, tras lo expuesto en este trabajo, el *vaporwave* se trata de un pirataje politizado y barnizado de cierta subversión sostenida en la furiosa melancolía.

Pensado el *vaporwave* como este *vapor*-acontecimiento, convergen en él cualidades físicas y relaciones reales constitutivas¹⁶⁸ de la mercadería semiótica en cuestión, pero también todos sus usos posibles (e inesperadas), medidas, congelamientos, descensos, presencias, temporalidades, estiramientos (potenciados por las más peligrosa de todas sus posibilidades: el error y su destrucción). El *vapor* es la materialización de cierto *acontecimiento-efecto*, cuya peligrosidad estriba en que hay de por medio una clave muy definida de despecho, desfase, incorrespondencia y decepción. Es la negación (sin condición de tiempo) de la promesa cortada por la máquina de máquinas, instancia productora de “originales” espectrales, deificada con la superchería de la “creatividad”, la

¹⁶⁶ (Deleuze, 2011: 53).

¹⁶⁷ Ibidem.

¹⁶⁸ Ibidem.

realización, la innovación, y todo ese sustrato aureático. Es el signo de la crisis de todas sus imaginerías utópicas, la antesala, o al colapso, o al fascismo del sistema.

El vaporwave es el producto de la cualidad torbellinezca del fantasma. Una no-disposición a consumir en los términos que los hechiceros corporativos y de la mercadotecnia establecen, un desinterés paradójico en la novedad, mediante el *trabajo del duelo* (Derrida, 2012), o la invocación de viejas promesas (que no distan de las que hoy se esgrimen), es decir, la disolución del espectro por la misma producción. El espectro, según Derrida, también goza de la acepción del programa/proyecto, y la gama de deseos que este despierta: “el espectro también es, entre otras cosas, aquello que uno imagina, aquello que uno cree ver, y que proyecta: en una pantalla imaginaria”. (Derrida, 2012: 117).

Cada pirataje vaporwave intercepta de los objetos las promesas que subyacían degradadas diluidas en la materias de su composición, para distorsionarlas en su renacimiento virtual:

no volviendo al cuerpo del que son arrancados las ideas o los pensamientos, sino encarnando estos en otro cuerpo artefactual, un cuerpo prostético, un fantasma de espíritu [Espíritu: proyecto, promesa, impulso], podría decirse un fantasma de un fantasma siempre y cuando, como a veces nos permita pensar Marx, la primera espiritualización produce ya, también espectro [una *idea*, un set de *ideas* que se concentran fantasmáticamente en torno a una suerte de proyecto pirata] (Derrida, 2012: 144; los corchetes son nuestros).

Mezcla las materias investidas de dichas promesas mediante técnicas de recorte, rastreo y ensamblaje, que pasan desapercibidas por la familiaridad que tenemos con ellas o porque ya han sido reempaquetadas en otros objetos. Dando paso cuerpos prostéticos ralentizados, degradados y siniestros de sus antiguos avatares: con granos de sonido, distorsiones, ondulaciones; disputa del gozo y el

sentido al capitalismo, es también una forma sabotear sus novedades repotenciando su chatarra y arrojándola contra su *Star System*.



Fig. 6.9. Resurgimiento paródico de los viejos formatos.

El *vapor*-acontecimiento eleva los poderes del simulacro (la conmutación, la parodia y la simulación) para demostrar el siniestro lenguaje crepuscular inoculado en los objetos del capitalismo, como película “película sin volumen que los rodea, espejo que los rodea” (Deleuze, 2011:36). El vaporwave envuelve el acontecimiento *objetil* de la idealización y el sentido, con extrañamiento, decepción y disolución.

Un fenómeno enmarcado dentro de las piraterías por: a) no se trataba de una cascada estética detonada por un autor en específico, y dentro de un circuito canónico; emergía desde la aplastante y verdadera uniformidad de la internet; b) se trataba de contenidos que, alguien con las herramientas y habilidades necesarias de edición, podría hacer; c) no tenían costo porque había un código explícito de descarga gratuita mediante ciertos programas o sitios de internet que

no son tan ajenos para el usuario promedio¹⁶⁹; d) se trataba de un conflicto de gestión y elección de influencias, de su détournement. Aspecto que no toleró la máquina espectacular del capitalismo.

La piratería puede ser una afrenta crítica y meditada hacia las fuentes y a los usos programados que sobre las mismas dicta el régimen tecnocrático, así como la decidida afrenta de los mitos, engaños y mecanismos que permiten su sacralización, y el *vaporwave* adoptó de la misma la “desmesura de la desidentificación intempestiva”¹⁷⁰ de la misma. El *vaporwave* puede ser leído como el tránsito de la piratería hacia la estética. Aunque es preciso señalar que los formatos retomados por el *vaporwave* no son cosa del ayer dentro de los flujos piratas, pues perviven como fantasmas digitales dentro de discos o USBs, son iterados y degradados en cada nuevo repositorio, y sus consumidores no viven los errores que estetiza el *vaporwave* como cosa del ayer.

6.4) Vapor semioextractivizado o del brillo fantasmal de la estrella muerta

El *trabajo del duelo*, sugiere Derrida, es hacer trabajar algo que no nos pertenece más, o ya ha muerto, para producir ganancias, sentidos o contrasentidos. Espectralizar viejas fuentes, pasiones, temores; yacimientos semióticos fantasmáticos que son capaces de la cualidad de producción a pesar de su condición irrealizable de existencia: “un fantasma no muere jamás, siempre está por aparecer y por (re)aparecer” (Derrida, 2012:115). Es esta condición, de recurrencia, persistencia y capacidad para adoptar cualquier forma, la que lo dota de una investidura demoniaca (Deleuze, 2011), y la que lo hace peligroso al mismo proyecto espectral.

Cuando espectralizaron el “original”, produjeron fantasmas de *alta definición* y de posiciones-*autor*. Pero también estimularon la producción de copias-

¹⁶⁹ Mediagetter, keepvideo.

¹⁷⁰ (Derrida, 2012: 136)

fantasmagóricas degradadas de los mismos, que posteriormente persiguieron en el afán de domesticarlas, o reintegrarlas. Y con el vaporwave pasó lo mismo, motivados no por su capacidad de proliferar en la red, y la velocidad como fenómeno degradado (Steyerl, 2014); sino aterrorizados porque la clave desencantada y melancólica del mismo evidenciaba la siniestra particularidad distópica en las promesas utópicas realizadas por el capitalismo: “la presencia eterna de un sistema que no ha sido creado ni será destruido. El sueño de la dictadura de una estructura [dada como] previa e inconsciente sobre toda la praxis social” (Debord, 2012: 163).

Y bastó, como dice Jameson, “el mero cambio de una valencia (...) [para] pasar sin esfuerzo de una visión distópica de control mundial a la celebración del multiculturalismo global” (Jameson, 2009: 259). Las corporaciones vieron en el vaporwave un elemento amenazante al que podrían neutralizar para apropiarse de la cualidad veloz de los objetos degradados y reposicionar sus imágenes y mercaderías, sus “originales”. Y su estrategia, propia de un capitalismo loopizante, fue inundar los medios con su estética (es decir, mediante copias, remedos del vaporwave) , forzándolo a mutar.

La re-integración del vaporwave fue una operación semioextractivista a gran escala: el reaprovechamiento de la posición obtenida por el vaporwave y sus estrategias neo-situacionistas de inversión y reciclaje, se traducían en la monetización de la producción de contenidos degradados: *raw*, *vhs*, *glitch*, *gifs* y piezas sonoras intervenidas, etc; inventando figuras de autoridad de contenidos media e imponiéndolas por todas las vías posibles¹⁷¹. Los artistas y diseñadores gráficos, quizá de manera involuntaria, también contribuyeron a la colonización del género, aprovechando el flujo del vaporwave para intentar dar a conocer su nombre (antes que sus trabajos). Diseñadores de moda de todas las posiciones fabricaban prendas con estampados y colores alusivos al vaporwave. Emergían

¹⁷¹ *Mike Diva*, un *vlogger*, fue elevado a autoridad del *gif* dentro de esta escalada. Instalándose como referencia tras su popularización, a costa de la repetición y el bombardeo de sus trabajos, a través de invasivas campañas marketing de media.

músicos con mucho mayor trayectoria y recursos, allende a los que ya existían, para infiltrarse en el movimiento. Se producen y comercian tutoriales, cursos y programas para fabricar distorsiones artificiales. *Viacom International Media* a través de MTV, vulgariza su estética con una versión desactivada y mezclada con otros estilos reactivos al *vaporwave*¹⁷², no sin antes cambiar la gama cromática del morado al rosa, inyectándole un matiz naïve, borrando su componente política. David Karp colocaba en la red social *Tumblr* un visualizador de *gifs* con el propósito de aprovechar su impulso, simultáneamente, agencias de marketing saqueaban el movimiento para fabricar tendencias y nuevos productos. Finalmente, *Amazon*, costea la película *The Neon Demon* (2016), que semioextractiviza la estética del subgénero *Witch House*, entre otros, así como los tópicos que el vaporwave problematizaba en sus composiciones primigenias en torno a la ubicuidad, la superficialidad, la apariencia corporal y los circuitos de su explotación.

¹⁷² <http://motherboard.vice.com/read/tumblr-and-mtv-killed-vaporwave>



Fig. 6.10. Vapor semioextractivizado. Subsumido por las maquinarias capitalistas de Viacom International media, *Tumblr*, *Amazon*, la producción de vaporwave fue objeto de un semioextractivismo feroz. Esto no quiere decir que antes de este sometimiento, no existieran este tipo de estrategias a su alrededor. Sin embargo, fue la brutalidad del parasitaje corporativo, el que pudiera ser considerado como uno de los tantos ejemplos de las maneras en las que opera el capitalismo, en su modalidad especuladora y semiótica.

Una mirada más detenida sobre el comportamiento del fenómeno durante los últimos 2 años podrá percatar que fue la sobreexcitación de cierta cualidad cínica en su consumo, la que terminó por neutralizar la melancólica mirada del vaporwave. Para esto, se emplearon, previa desactivación, géneros estéticos como el *Sytnwave*, cuya característica es una mirada al estilo de vida de los yuppies, los fisiculturistas, las mujeres en bikinis de los años 80s y 90s, y el cine de acción de los años 80s y sus íconos; y que, al ser semioextractivizado por otras productoras de marketing y música, suprimieron la barrera que impedía el celebratorio y peligroso culto al héroe, a la violencia, a la cultura, a la celebridad, a la perfección y la belleza corporal, que como apunta Henry A. Giroux (2016) en su profético texto *America At War with Itself*, son la antesala a los neo-autoritarismos¹⁷³.

¹⁷³ "La cultura de la celebridad apunta a una poderosa fusión de poder, cultura y política" (Giroux, 2016: 43).



Fig. 6.11. Estética Sythnwave. Relacionado a un género de música electrónica, es considerada como un género relacionado con el *vaporwave*.

La suspicaz melancolía fue diluida en la nostalgia, el movimiento fue remplazado por una saturante tendencia, sus colores fueron cambiados por una chillante gama cromática. La “absorción, el orden amnésico de la burguesía”¹⁷⁴, permitió la continuación de los ciclos del capitalismo. Su semioextractivismo simboliza la avanzada colonial hacia las imágenes (y estéticas) pobres (y populares)¹⁷⁵: imágenes sin dueño y generadas en el ocio, chatarra digitalizada, generada en masa, que yacía como vestigio de las experiencias engañadas, y de la distribución desigual de la tecnología; ahora como material semiótico mediante el cual el capitalismo demuestra su capacidad de generar ganancias con sus basureros. Semioextractivismo, omnidevorancia de lo exterior y lo anterior. Lo que brilla del vaporwave hoy, no es sino el destello fantasmático de un astro que ha sido volado en millones de millones de pedazos. El vaporwave está muerto.

¹⁷⁴ (Derrida, 2012: 129)

¹⁷⁵ “Las imágenes pobres son por lo tanto populares: imágenes que pueden ser hechas por muchas personas”; Steyerl, 2014: 43).

**4TA PARTE:
CONSIDERACIONES
FINALES**

Modernidad pirata

La piratería emerge de las contradicciones del capitalismo, como espejo de los nuevos procesos comerciales e ideológicos, de nuevos nichos de mercado y espacios de explotación comercial. La piratería termina por devolvernos la mirada, y nos muestra como operan los grandes corporativos, las marcas, la academia, la moda, todas esas instancias modernas que conforman la sociedad. Es una especie de espejo frente a la escasez material y el paradójico llamado capitalista a re-inventar, re-crear, re-vitalizar, re-poblar.

Es el estado más salvaje del capitalismo, espontánea hasta cierto punto, *inteligente*, aprende con bastante rapidez y puede adaptarse con suma facilidad. *Pyros* heraclíteo. “El pensamiento iluminado (...) intenta controlarlo imponiéndole reglas y toda recriminación” (Baudrillard, 2012:38), pero se trata de su pulsión. Es la recreación a pequeña escala del proceso de sabotaje, sometimiento, destrucción y saqueo que dio luz al capitalismo global, renacer constante, “tan necesario y esencial como su primer nacimiento”¹⁷⁶; recrudescido en la repetición, suspende toda limitación temporal y adquiere la capacidad de iterarse exponencialmente, y *lo más oculto se vuelve manifiesto*¹⁷⁷. En dicho simulacro, se ensayan formas de organización y de autopreservación, y la capacidad de despojo del capitalismo se halla en constante calibración y transformación; cualidad de la *inflexión* radicada en los piratajes, ensaya nuevas maneras para el sometimiento y la explotación de nuevos yacimientos semióticos.

La piratería alberga este fantasma-destructivo, el *pyros*. Una cualidad primigenia, cuya invocación no calculada y fuera de control sería o resultaría en

¹⁷⁶ (Deleuze, 2005:19)

¹⁷⁷ (Deleuze, 2011:34)

una destrucción y daño sin proporciones para el mismo capitalismo en connivencia con ella:

todos los fantasmas se proyectan en la pantalla de ese fantasma, como en la televisión del mañana que prescindirá de soporte 'pantallesco' y proyectará sus imágenes –a veces imágenes de síntesis –directamente en el ojo, como el sonido del teléfono en el fondo del oído (...) [y entonces se ajusta] toda la política a la espantosa hipótesis de una 'visitación'(Derrida, 2012: 116).

Pero dicha posibilidad , ya lo decía Marx, está inscrita fantasmáticamente en su producción: el capitalismo produce las formas y caminos para su destrucción, lo que hace es atrazarlas, administrarlas.

Perseguir la piratería es perseguir la latente y anárquica posibilidad del colapso del *star system autoral* , agriando sus mieles y aniquilando un mercado de reputaciones. Se persigue la posibilidad de que el sistema sea derrumbado con una de sus artimañas favoritas: expropiar, explotar signos ajenos; se persigue la posibilidad del derrumbamiento de la figura fetichizada de la *gran cadena del ser* (sostén del genio y filantrópico científico derrotero del estancamiento del progreso), se persigue, en pocas palabras, el fantasma del colapso del régimen de control que ellos mismos inocularon en la producción.



Fig. 7.1. Sacrificio del objeto pirata. Su destrucción suele ser en eventos públicos, donde están presentes gobierno y empresarios para presenciar el paradójico ritual de destrucción de aquello que ellos mismos han producido.

Se desata una *cacería sagrada*¹⁷⁸: se persigue el objeto-pirata que subvierte el orden de las mercancías (a pesar de que también sirve como un excelente vehículo para transmitir sus mensajes), y las ioniza de destructividad, que merma su producción simbólica de exclusividad de acceso, degradando el espíritu artificial del objeto. Rompe el hechizo (o fantasía) de la

¹⁷⁸ (Derrida, 2012: 116)

mercancía de lujo, en su paradójica función-objeto.

Podríamos distinguir tres tipos de persecución, según la inflexión del pirataje: a) pirataje del *copyright*, inflexionado en la imitación o copia de una idea ya registrada; b) pirataje del *trademark* que hace inflexión a la distorsión, degradación, hibridación, adaptación e imitación de los logos o signos convenidos e instituidos, movilizándolo la producción objetual; y c) pirataje las *patentes*, que implican descubrimientos científicos y develan zonas grises del capitalismo, es decir, un pirataje que muestra más claramente un aspecto sociopolítico y económico del control de la innovación y la producción científica. Aunque habremos de advertir que la piratería no es una práctica que se restrinja al ámbito informal, pues a ella recurren todo tipo de corporaciones empresariales.

El peligro de la *copyrightización* de la realidad es el despojo del lenguaje y la erosión de referencias no etiquetadas, y la introyección de un espectro que no pueda reconocer lo propio de lo ajeno. Como advertía Baudrillard, se trata de la radicalización de un entorno cultural producido mediante el *testeo*.

No obstante, como ya hemos observado, en la piratería radican elementos que pudieran ser empleados para leer la modernidad y el capitalismo en clave pirata (como lo hizo el *vaporwave*), transgredir el proyecto neoplatónico creativo, y embestir los despojos con el filo del pensamiento crítico. Adquirir, lo que Bloom llama la *melancolía de la influencia*: el resultado de lo difuso de lo heredado frente a la ineludible percepción de un futuro desolador, o bien, frente a la titánica labor de construir un futuro nuevo. Sensación ineludible en toda intención de inscripción (o registro) en el mundo y persecución por el derecho al olvido/memoria [“La constatación de la necesidad de la muerte” (Bloom, 1991: 18)].

El estudio de los piratajes, y las subsecuentes piraterías que detonan, ponen al descubierto:

1) Implicaciones epistémicas y económicas de un capitalismo sin restricciones, *antiterritorial* (en creciente *desmaterialización*, y por ende, omnipresente/omnidevorante), cuyos dispositivos de control ahora son ubicuos, y mucho más verticales, continuos e ilimitados (Deleuze, 2013).

2) La “digitalidad” o progresiva omnidevorancia digitalizante, conectivismo, impulsos de algoritmización y transparentización (transparentización de las fuentes e imperativo de sobreexposición: “la más inmediata instancia de luminosidad, conectivismo, es el sueño tecno-afirmacionista de completa transparencia” Culp, 2016: 16), aparecen como el haz de una lógica de control en el horizonte. Aquí, efectivamente, la piratería juega dos roles, a) el espacio o dimensión de y para lo “oscuro”, y la defensa del anonimato, la intimidad y el pensamiento, en franca oposición y resistencia al “transparente espacio; iluminado, libre de supersticiones, enfermedades, mitos, y conductas no-rationales” (Sundaram, 2010: 29), que en realidad se traduce, hoy, en una suerte de tecnodictadura; b) “produce un exceso de del código cultural, que fractura la superficie del espectáculo de media a través de tácticas de dispersión” (Sundaram, 2010: 138): la piratería también opera como una forma de mecanismo para dispersar los códigos y lógicas de aquello que ataca o parasita, en todos sus sentidos. Sería completamente imprudente no señalar que dicha operación también facilita la construcción, expansión y diseminación de un brazo sensorial que funge como mecanismo de control (y en tanto *ilegal*, se trata de uno que puede hacer uso del *pyros* para aplastar a sus enemigos).

3) La urdimbre esquizofrénica de un capitalismo que acumula rizomas, que persigue, retiene y devora vivas las diferencias, para posteriormente especular con su acervo (un superarchivo). “Si cualquier cosa puede ser asimilada, tal asimilación sucederá en múltiples formas” (Pang, 2006: 91).

4) A pesar del obscuro panorama, el pirataje también dibuja usos, métodos y atajos desde donde es posible, y momentáneamente, escapar al tecnocontrol inoculado en los “originales”¹⁷⁹. Generando fisuras y accesos *low-cost* (Larkin, 2008; Sundaram, 2010) a las arquitecturas culturales y de media, de las que han sido excluidos, forjando formas mutantes, fragmentarias e hiperestimuladas (Sundaram, 2010) de experienciación y subjetivación tecnológica. Que no significan forzosamente la erradicación de esas condiciones de marginación y exclusión¹⁸⁰.

Mientras nuestra realidad material, en todas las dimensiones, está casi completamente invadida y es incorporada por la industria cultural y sus representaciones digitales, estas representaciones pueden ser re-representadas y recapturadas en diferentes formas de tecnologías para reproducir efectos y afectos. Y estas múltiples formas de afectos pueden ser una amenaza para el monopolio estético, controlado por los dueños de las altas tecnologías” (Pang, 2006: 91).

¹⁷⁹ La desfiguración del *Muzak*, y la ralentización y deformación de la repetición empleadas en la composición musical del vaporwave, por ejemplo, tenía la función no sólo de detonar el apartamiento del objeto que permite *unheimlich*, sino la de desprogramar y exhibir de la repetición el siniestro empleo que las corporaciones hacen de la misma: los *jingles*, one-hit wonders, así como algunas publicidades, son su expresión más apoteósica.

¹⁸⁰ El peligro del celebrado concepto de “la ingeniosa capacidad creatividad de los desposeídos”, esgrimido en algunas aproximaciones hechas a la piratería desde el terreno del arte, corre el riesgo de no leer, en su justa dimensión, la crudeza de un sistema de exclusión objetual, digital y tecnológica; eufemismo que invisibiliza la crudeza de las estrategias y operaciones que algunos realizan para autoincluirse (parcialmente y con cierto *lag*) a las dinámicas inmateriales, flujos de consumo, intercambio y comunicación de la moda.

Algunas conclusiones:

- I. Lo *original*, como vimos, se trata de un *signo* fijado y convenido, sostenido por todo un aparato de creencias y fantasías en torno a los atributos depositados en él. Las transgresiones que la piratería inflige a su aparato jurídico, filosófico y económico, puede derivar en todo tipo de fenómenos estéticos y políticos. La máquina neoplatónica que sostiene al *original* es la que permite cierta fetichización de las tecnologías dentro de las emergentes economías creativas y digitales, como una suerte de campo donde comulgan, entre otros, una mirada desactivada del arte y una perspectiva tecnócrata neoliberal.
- II. El estudio de la piratería es también el estudio de las hegemonías de archivo y la distribución global de oficios. Prestar atención a todas las transgresiones y rupturas que subyacen en su acontecer permite delinear sus operaciones en el plano de lo visible.
- III. La puesta en crisis de la idea de autor, dibuja el sistema de explotación (y vigilancia) inmaterial centrado en las ideas de “individualismo, posesión, adquisición, acumulación, celebridad, y las ideas de conocimiento, investigación y pensamiento concebidas como algo que se puede monetizar, vender, comunicar, diseminar e intercambiar como la propiedad de una singularidad e indivisible autor” (Hall, 2016: 142). De no hacerlo en su carácter filosófico y de manera agresiva, se corre de abrazar una idea limada, obnubilada, encomiástica y parcial de la piratería (como algunas posiciones en torno a la ‘piratería digital’ y las *sharing economies*), sin grises, ni hegemonías, ni fuerzas de poder en oposición y abierta disputa. Parte de este trabajo de investigación puede ser considerado como la suministración de esa discusión, que generalmente, antropólogos y entusiastas etnólogos de los media y la piratería omiten. Aspectos que, en distintas dimensiones, despejan bastantes dinámicas y maneras de conducirse las piraterías.

- IV. Cuando se habla de procesos de segregación y gentrificación, la imagen, los signos y lo simbólico juegan un papel muy importante dentro de ellos. Estos procesos (materiales e inmateriales) no se reducen únicamente a lo inmobiliario, pues contemplan todas las materias semióticas posibles para la experiencia: el gusto, el olfato, la vista, el oído, el conocimiento, etc.; y se trata de procesos derivados de distintas tramas sociales. El estudio de la piratería nos permitió construir la categoría de *semioextractivismo*, que da cuenta de operaciones de sometimiento, subsunción y despojo de toda suerte de yacimientos semióticos, permitiendo el control sobre el sentido y de las fuentes.
- V. “La cultura inicia un movimiento de enriquecimiento imperialista que es, al mismo tiempo, el ocaso de su independencia” (Debord, 2012: 152). Las avanzadas creativas, podrían ser pensadas como facciones o grupos que comulgan con la idea de la *creatividad* anclada en susodicho proyecto emergente, consustancial a un capitalismo que apunta hacia la especulación del signo (y la *algoritmización* de la realidad, en términos generales). Facciones que provienen de toda índole de espacios artísticos, activistas, académicos, empresariales, etc. Similar a la forma en la que operaban los jesuitas, descritos por Baudrillard como uno de los grupos interesados en la cimentación del poder a través de la “formación y la educación, que tiende, por primera vez a modelar la naturaleza del niño” (Baudrillard, 1980: 61), pueden ser pensadas como instancias que cumplen con cierta labor de mapeo, convencimiento previo a los procesos gentrificadores de sometimiento, absorción, e imposición de unas posiciones hegemónicas.

Siguiendo el pensamiento de Jean Baudrillard (1989), y su potente análisis del proyecto jesuítico (como espejo del proyecto *cruzado* colonial), podríamos comprender como una de las estrategias de estas avanzadas, la fabricación de todo tipo de *eminencias* artificiales con la finalidad de: a) tener injerencia en los proyectos modernos gestionados

por la razón “laica e ilustrada”; b) generar consenso “ilustrado” y profesional favorable a los intereses de la organización y clase; c) ingresar, como avanzada ‘profesional preparada’ a debates y discusiones que pudieran generar acontecimientos o pensamientos con capacidad de derribar los simulacros de su control.

Esto necesariamente implica la edificación de *nuevas arquitecturas* del pensamiento, “conjunto de conocimientos que actualmente continúa desarrollándose como pensamiento del espectáculo” (Debord, 2012: 160): aparecen la *Gestión Cultural*, el *Management Empresarial*, el *Marketing*, y las universidades privadas de semilla religiosa (Católica, Jesuítica, Marista) que procuran dotar de una posición de interlocución y revestir de autoridad a todas estas avanzadas creativas.

El trasfondo de las avanzadas creativas es su dimensión “estratégica” y “militar”. Son nativas de un proyecto de modernidad creativa y de control mundial de la *copia*, y su archivo. Archivo que recaba los códigos de absolutamente todo y que hace posible, a su vez, instaurar todo tipo de disimetrías y restricciones. “Todo ello precede a la racionalidad productivista del capital, pero todo ello atestigua ya, no en la producción, sino en la falsificación, el mismo proyecto de control y de hegemonía universales, un esquema social donde ya interviene a fondo la coherencia interna de un sistema” (Baudrillard, 1980: 61).

Hay una importante veta de estudios en este sentido para los denominados *humanismos post-digitales* y la *comunicación y política*, toda vez que se trata del estudio de las disputas abiertas por la fijación del sentido, ahora con un interés económico, potenciado por un capitalismo *espec(ta)cular*.

- VI. El estudio de la piratería es el estudio de la *copyrightización* de la realidad. Neologismo postulado en este estudio para referirnos a los

procesos de despojo semióticos y, la erosión de referencias libres, signo de la traducción de todo el pensamiento, producción y creación humana a algoritmos económicos.

- VII. La semiótica y la cibernética, se visualizan en el horizonte como dos de las instancias necesarias para explicar, y oponer cierta resistencia, a un capitalismo que ha alcanzado una capacidad de comunicación y ubicuidad incomparables. Del mismo modo, evitar construir las *condiciones sociofilosóficas* (Pang, 2014) que hicieron posible la emergencia de las economías creativas, la piratería y la posición de autor, bajo cierta superchería que suele tildar de oscura y esotérica a la filosofía, es ser participe de un impulso etnografiante miope.
- VIII. El *vaporwave*, significó la “la prognosis de muerte” (Jameson, 2009) de un antiguo régimen de producción de promesas, para ser suplantado por otro. El *vaporwave* surge de dicho intersticio, en plena crisis mundial. Nuestra decisión de incluirlo, además, obedeció al afán de mostrar una suerte de piratería estética, que en un primer momento cimbró las oficinas de quienes fabrican tendencias de social media, corporativos de medios de comunicación, entre otros, para después ser despedazada en su iteración. Es decir, aparecieron los momentos que la piratería juega para el capital: a) intercepción, exploración y mapeo de una zona gris, b) sintetización de información y lógica del flujo cortado, c) re-integración y fortalecimiento de las máquinas capitalistas.
- IX. Cada piratería es pensada como una *máquina pirata*¹⁸¹ con cualidades, dinámicas y combinaciones operatorias semióticas propias. Estas máquinas piratas nutren a la máquina de máquinas capitalista con la información sustantiva y necesaria para su adaptación y posterior expansión. Una máquina parasitaria que coexiste con el capitalismo, en donde las lógicas del mismo se encuentran recrudescidas y potenciadas

¹⁸¹ Retomamos los trabajos sobre máquinas trabajado por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su obra, *AntiEdipo*, y por Félix Guattari en su texto “Líneas de Fuga”.

toda vez que se trata de *zonas grises* y *liminales* (Durand y Vergne, 2010), turbulentas e inestables.

- X. El estudio de la piratería es el estudio de un poco más allá del proceso de pirataje de su película favorita en DVD, es el estudio del capitalismo mismo en su modalidad recrudescida.

“Lo incierto del mundo es que no
tiene equivalente en lugar alguno y
que no se puede canjear por nada”

Jean Baudrillard

ANEXOS

Explosión de la mercadería china: *counterfeit*

Es quizá el fenómeno más icónico de la piratería y el que inunda las metrópolis más grandes del mundo con sus mercaderías. En este confluyen múltiples objetos-copia que derivan de distintos procesos de imitación, reproducción técnica, o estrategias de sustracción de mercancías (generalmente de manera ilegal, aunque en algunos casos, la filtración de los mismos a los flujos piratas se debe a cierta complicidad legal de las instancias productoras). El término *counterfeit* usualmente es confundido con el de *piratería*, sin precisamente establecer dimensión o diferencia alguna entre ambos.

Su significado literal es “falsificación”, sin embargo, a lo largo de su corta historia, ha sido asociado a otras palabras como *knockoff*, proveniente del *slang* británico y cuyo significado es “un objeto cuya intención es lucir como algo que no es, como un reloj caro o ropa de diseñador”¹⁸² y, entre otros, “timador”; Yi-Chieh Jessica Lin, en su obra *Fake Stuff* iguala su significado con el del término chino *Shanzai*, “bandido” (Lin, 2011: xi). A la confusión, o si se prefiere, caldo de cultivo, también contribuyeron las distintas perspectivas economicistas, en donde la palabra pasó a ser sinónimo de “contrabando” y “piratería”.

No obstante, es necesario hacer un hincapié en el sentido del término chino de *shanzhai* para situar y entender el fenómeno del *counterfeit*; *shanzhai* podría ser traducido como “pueblo” o “cultura de montaña” (Bosker, 2013; Pang, 2012), y con frecuencia es empleado para referirse a los vestigios y marcas de la herencia cosmológica de la copia que aún persiste en la cultura china. El *shanzhai* ha jugado un papel importante en el desarrollo del *counterfeit*, durante los últimos 10

¹⁸² <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=knock+off>

años en los que China ha logrado consolidarse como potencia económica. Siguiendo el trabajo de Laikwan Pang, la proliferación de *counterfeits* alcanza su auge cuando, considerando el ejemplo australiano¹⁸³, en 2003 el Buró Político del Partido Comunista anunció un giro de su economía hacia las denominadas *economías creativas* (Pang, 2012: 11) en aras de desmaterializar su producción y hacer el país más atractivo para el turismo, y así comercializar sus bienes culturales y ejercer un contrapeso al imperialismo cultural norteamericano (tanto ideológica como culturalmente), al mismo tiempo que se propiciaría la estabilidad necesaria para proteger las cúpulas del gobierno chino¹⁸⁴. La realización de esta intención es la creación de leyes más severas de vigilancia y regulación cultural en China, una dependencia que tras los escándalos internacionales de espionaje gubernamental y empresarial encabezado por Estados Unidos y algunos de sus aliados, a través de todo tipo de *gadgets*, encontró pertinencia en la agenda china¹⁸⁵. De manera inesperada, esto fue considerado como un aliciente para la

¹⁸³ Australia fue el primer país en presentar un modelo de “economías creativas” durante los años 90s. En sus propuestas se pueden leer buenas intenciones y promesas, pero también la potencial traza de una nueva hegemonía cuyas consecuencias hasta hoy, en pleno 2017, apenas han sido señaladas por unos cuantos, sorteando cándidas celebraciones y comentarios joviales sobre cómo la vitalidad de la juventud y sus ganas de crecer fungen como una plataforma emprendedora que contribuye al progreso de los países y la mejora de las condiciones de trabajo para cientos de profesionistas. Este trabajo pretende contribuir a una lectura crítica sobre esta clase de economías toda vez que el fenómeno de la piratería que nos atañe da cuenta de una modalidad de acumulación capitalista vía la inmaterialidad y la constante sustitución, reconversión y parasitación de signos.

¹⁸⁴ Laikwan Pang hace un señalamiento pertinaz sobre dicho organismo y su realidad geopolítica: “Seguridad Cultural Nacional es claramente una noción política, pero no repolitiza la economía creativa de un modo que desafíe al capitalismo tardío”. Al respecto, y como nosotros, observa la existencia de un nuevo imperialismo cultural en ascenso al que hemos denominado provisionalmente *loopizante* dada a su cualidad mimética, potencia de repetición y reconversión sígnica, voraz, y poseedor de una capacidad de adaptación y reorganización inteligentes. Existe la necesidad, primero, de estudiar estos fenómenos y aportar las herramientas para responder a las presiones que buscan, de alguna u otra manera, imponer formas de consumo y del deseo que resultan en formas de segregación, explotación y despojo, ahora de las materias semióticas, a través de una perspectiva economicista en donde se distorsionan las ideas de creatividad, autenticidad y sobre el original. La copia juega un papel ambiguo: o bien colabora nutriendo de información a la instancia que la produce y/o absorbe, o bien, juega un papel disruptor que puede enseñarnos caminos o formas de resistencia. La semiótica guarda un papel importante en este proceso.

¹⁸⁵ Además de los gadgets de almacenamiento de datos, cámaras fotográficas, dispositivos telefónicos de moda y algunos ordenadores que poseen aditamentos que hicieron posible el espionaje, “estrictamente” y sólo, con intenciones “meramente comerciales”, aparecieron televisores “inteligentes” que eran capaces de grabar momentáneamente el audio de su entorno para posteriormente enviarlo vía internet a las corporaciones que los ensamblaron (entre éstas,

producción de copias. Señala Pang que la *economía creativa* nunca actúa contra el Estado, y esto se reflejaría en la actitud ambigua del Estado frente al renacido impulso copista de los chinos.

Para llevar a cabo la labor de imponer las economías creativas, China hace una introspección, y acude a algunos aspectos del pensamiento clásico que había sido combatido durante el maoísmo, pero para ahora promover la idea de unión y mutua colaboración en un afán nacionalista que buscaba depender lo menos posible de instancias extranjeras. Así, se insta al grueso de la población a la creación y a la producción local.

Sorpresivamente, esto derivaría en una multitud de microempresas destinadas a la producción de copias de productos de todo tipo y dimensión. La aparente paradoja era que, si bien se buscaba la “innovación” y producción de contenidos y mercancías con el sello idiosincrático, se estaban copiando esquemas y productos de origen extranjero.

Para explicar este fenómeno debemos asistimos del pensamiento clásico chino, tal y como lo han hecho varios intelectuales preocupados por situar el fenómeno de la cultura de la copia (*copycat*) y mimesis china. En un recorrido, al menos sustantivamente similar al que trabajamos en el capítulo 1 del presente estudio, y que va de algunos aspectos del confucionismo, el pensamiento chino sobre la fuerza vital (*qi*) y la existencia, con el propósito de arrojar pistas para diferenciar el cómo es entendido el fenómeno del *counterfeit* en Occidente y en China, y el porqué de su polisemia y confusión (nada intencional por parte de un sector preocupado por el *pricing*, es decir la fijación y regulación de precios a nivel internacional, que veía en China un competidor con las condiciones necesarias para irrumpir con violencia en las hegemonías económicas dominantes).

La clave de toda esta serie de acontecimientos radica en que, en la

Samsung y LG), lo que fue en su momento, la apoteosis de una especie de despojo de la intimidad y las ideas de las personas a través de sus posesiones electrónicas.
Para ver más de esto: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2950081/It-s-not-just-smart-TVs-home-gadgets-spy-internet-giants-collecting-personal-data-high-tech-devices.html>

cosmovisión de los chinos, especialmente el confucianismo, la individualidad y la creatividad, tal y como son entendidos en Occidente, son suprimidas (Pang, 2012:13). En una especie de sensualismo en donde sólo es (o existe) aquello que puede ser procesado y sostenido en el *qi*, es decir, en la fuerza vital (Bosker, 2013: 27), para posteriormente ser fijado en *N* materiales.

El despojo de estas cualidades (*individualidad y creatividad*) supone la comunión con las materias significantes del entorno (nosotros diríamos *flujos*), concebido como incesante y dinámico, para su posterior representación sobre distintos tipos de materiales (Cfr. Zong Bing en Bosker, 2013: 26, 27). Todos estos prototipos son provocados por una fuerza caótica, pero de ningún modo significa su inferioridad frente a ésta. Es decir, para este pensamiento, la copia es en sí misma creatividad, diferencia, y repetición.

Y todavía más allá, no hay la frontera precisa ni parámetros de distinción “entre el objeto creado por la naturaleza y el objeto creado por la mano del hombre, es difusa y casi nula, pues ambos son considerados naturales” (Cfr. Bosker, 2013: 28). Esta concepción proviene de la idea de que si el *qi* o fuerza vital es tan fluida y dinámica como la autenticidad depositada en las cosas, y siguiendo a Laozi en su *Dao de jing* ,“el origen, existencia, y realidad no son estáticos, o totales. Y como todo es dinámico y fluido, *tanto la existencia y realidad sólo pueden ser conocidas en el devenir y no en el origen* (Cfr. Bosker, 2013:28; el subrayado es nuestro).

La nueva y revisada euforia por la copia en China tiene un anclaje histórico y cultural al que, en los últimos 15 años, también contribuyó al bombardeo e imposición discursivo de la economía creativa y su retórica pretendidamente *democrática*, en donde ahora todos son “creativos, críticos e independientes” (Pang, 2013: 13), sobreideologizando absolutamente cada rincón con un clamor, que, como dice Laikwan Pang (2013) emana de la ilusión de un sujeto que, objetiva y materialmente, no puede habitar el sistema. Esto debido a la

desigualdad que existe en la competencia real dentro de esta economía¹⁸⁶, en donde, como lo mencionábamos anteriormente, la fetichización de la imagen y la aparición de un Dios-dinero juegan un papel importante. Añadiríamos ahora, una especie de equivalencia entre la idea colonial del *alma* que ostentaban los españoles frente a los indígenas sometidos, y, la idea de *talento/creatividad* del que es respaldado por un historial/currículum o experiencia cuyo valor simbólico, dentro de una economía especulativa y de ilusiones, puede contrastar exponencialmente con los que están en condiciones desfavorables¹⁸⁷.

A esta euforia de la copia y la obsesión colectiva con la creatividad, se suma un ansia nacionalista (Pang, 2014: 13), y de distintas provincias de China, emergen centenares de negocios colectivos donde prolifera la producción de copias de todo tipo de objetos provenientes del extranjero, inundando las principales ciudades más importantes país. El *shanzhai*, entonces, pasó a ser un término empleado de manera local para esta efervescencia copista.

¹⁸⁶ Sin embargo, en el actual capitalismo la competencia es constante y no latente, es decir, no inicia en el momento en el que una persona se incrusta en los circuitos laborales sino que está dada en toda la trayectoria de formación vital .

¹⁸⁷ Al respecto, ver Pierre Bourdieu en *¿Qué significa hablar?* y *Las reglas del arte* (específicamente, su trabajo sobre el campo literario), en donde destaca la importancia del entorno y condiciones materiales en las que se forma el escritor, artista, filósofo o poeta, así como en las que la elabora sus trabajos y reflexiones más cruciales e importantes con las que pretende adquirir un título nobiliario, licencia o la legitimación de una instancia autorizada socialmente, llegando a conclusiones similares a las de Virginia Woolf cuando preguntaba por su cuarto propio. Quizá uno de los ejemplo más claros de esto es la gradual degradación de las universidades públicas frente a instancias privadas, ahora también fetichizadas en la lógica del *branding* (valor de marca).



Fig. 1 Del *Shanzhai*, al *counterfeit*. El primero con un propósito de recreación estética (aunque no carente ahora de una lógica de mercado, tras la estrategia china de erigir su propio *Soft Power*; el segundo bajo una lógica de mercado, de sustituto, de reemplazo, empleado para diversos propósitos dentro del comercio informal. En la imagen vemos desde una imitación a escala de una ciudad parisina, comida falsificada, logos, juguetes, artículos de lujo, mercaderías tecnológicas, etc. El *Shanzhai* es la estética de comienzo del siglo XXI.

Si bien, cuando en 1949 China decide prohibir la privatización de la cultura (Pang, 2013: 16), en aras de mayor apertura y distanciamiento con el antiguo régimen imperial, no se abandonaron las concepciones clásicas sobre la creatividad y la individualidad, por el contrario, ahora quedaban como espectros que no se contraponían del todo a las ideas y fundamentos socialistas¹⁸⁸. De allí que, como señalara Pang, “la creatividad no podía ser considerada un recurso individual sino un bien colectivo”¹⁸⁹, y ahora también como la naturalización del fenómeno de la imitación, con fines industriales y comerciales.

Mientras que una parte de Occidente, con una idea precisa sobre la innovación, la originalidad y la creatividad, ve y acusa con severidad esta tendencia copista, los ciudadanos chinos, influenciados por el discurso *económico* y la idea nacionalista de progreso, veían con humor el fenómeno y como algo en el que, si bien entendían transgredía las leyes de propiedad intelectual puestas por occidente, pensaban que se trataba de un esfuerzo humilde que además solventaba las necesidades de un país con restricciones de todo tipo (Cfr. Pang, 2013).

¹⁸⁸ (Cfr. Pang, 2013:16)

¹⁸⁹ (íbidem)

Shanzhai, *counterfeit* y *Knockoff*, eran empleados en Occidente para destacar del fenómeno copista: la deslealtad, se apropiaban de ideas y creaciones ajenas sin ninguna especie de retribución pecuniaria a los “propietarios” o “autores”; la mala calidad, comprometía la imagen de las marcas poseedoras de los derechos sobre x o y, quienes ponían en el nombre la promesa y garantía de una experiencia singular que no sería satisfecha mediante la copia; ilegal, pues una vez exportados estos objetos eran empleados por terceros para timar a los consumidores haciéndolos creer que están adquiriendo algo que es otra cosa (o al menos, que posee el guiño y autorización institucional cuando no lo tiene). En síntesis, un artilugio de sabotaje, pues sacaba ventaja del posicionamiento de la idea o concepto, y en algunos casos, de la inversión que hacían en estrategias mercadotecnia para posicionar el objeto en el imaginario y preferencias del consumidor como un objeto de lujo y exclusivo, mermando económicamente la instancia poseedora de los derechos de producción y re-producción.

Si bien, en algún momento algunas instancias occidentales utilizaron las cualidades degradadas de los objetos-copias que circulaban en los flujos del comercio informal para imponer por contraste (“no compres imitaciones, compra X”) el culto comercial por la novedad y el original. Cuando las condiciones técnicas de reproducción hicieron posible aminorar las diferencias entre originales y copias (algunas veces mejorando y adaptando el original a contextos no contemplados por la instancia original; ejemplos clásicos de estos son los jerseys deportivos que por ser de otro material, resultan mucho más resistentes que los originales; o las bolsas *Louis Vuitton*, cuya presentación oficial fue intervenida para adaptarla a las necesidades de las personas y ofrecerse en otros colores, con bolsas internas adicionales, e incluso, con materiales mucho más resistentes a la lluvia; o los distintos software intervenidos, *crackeados*¹⁹⁰ o personalizados de manera ilegal); y posteriormente, cuando por la feroz competencia en las instancias copistas, se suscita el acto de la extracción de mercancías de las fábricas de ensamblaje o producción oficiales para ser comercializadas en otro sitio (diferente a los lugares

¹⁹⁰ Instalar un *Crack*, es decir, un parche informático dentro de la escritura de un programa, para modificar su funcionamiento. Estos parches generalmente carecen de autorización.

que tenían estipulados para ello), anulando la diferencia por completo, el fenómeno y las moléculas que articulaban el fenómeno del *counterfeit* fueron considerados un sinónimo de piratería pura.

Por supuesto, esta etiqueta fue colocada con la aprobación de los sectores gubernamentales y empresariales internacionales, quienes para ello, contaron con filósofos del derecho, economistas y antropólogos que argumentaban, entre otras cosas: 1) merma a la creatividad y posibilidades de crecimiento y desarrollo tecnológico (como lo expresa la UNESCO: “la piratería afecta a obras de distintos tipos, como la música, la literatura, el cine, los programas informáticos, los videojuegos, los programas y las señales audiovisuales”¹⁹¹; 2) supuesta pérdida nacional (por evasión de impuestos), pérdida de empleos y oportunidades; 3) riesgo de los consumidores quienes se ven expuestos a productos adulterados, o sin una instancia inspectora que se cerciore de que los elementos y componentes sean los adecuados y tengan calidad.

Los señalamientos de hurto, plagio y explotación ilegal, de los que China fue objeto son “fachadas que ocultan complejos aspectos políticos y económicos y negociaciones” (Pang, 2013: 14), aspectos e intereses a los que el gobierno tampoco es ajeno en el momento que decide impulsar sus “industrias creativas”. Es decir, se trata de complejas tramas geopolíticas en las que está presente un interés por el control y la regulación de imagen-marca y la explotación de las materias semióticas de los territorios. Así pues, Occidente dice que “China no es creativa, pero es mimética, y su copismo sólo irrumpe y destruye la creatividad” (Pang, 2013, 14), habremos de observar dos posiciones frente a la copia que quedan enfrentadas de manera intencional: la visión moderna occidental que retorna a la creatividad en el mismo tono fetichizante que durante el siglo XVIII contenía la figura de genio, y, la no-occidental o descentralizada, cuyo ejemplo más claro está en los sistemas copistas chinos en donde la copia es tan auténtica como el modelo del cual partió y que conciben como un no-origen, donde las

191

http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=39397&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

cosas sólo son en el devenir, indistintamente de si fueron hechas por la naturaleza o el hombre [similar a la manera en que Peirce sugiere, cuando lanza su disertación sobre “el azar”, que no hay origen incluso en la constante (o los signos continuadores y que provienen de un “origen”), sino que lo que inviste a un objeto o signo de “originalidad” es el proceso (social) por el cual ha llegado a tener el valor preciso que tiene (2012a :271, 294)].

Así pues, lo inmaterial (la cultura, la creatividad y la innovación) ya han alcanzando un estatuto material a través de la Propiedad Intelectual (Pang, 2013), y con esta, la especulación. La piratería, muy por el contrario a quienes la dibujan automáticamente como una forma de resistencia, no renuncia al ímpetu de acumular y generar riqueza a costa de explotar esta idea fetichizada de originalidad, y por el otro lado, a través de la *copia*, ilumina fisuras en el entramado maquina del capitalismo contemporáneo.

Si bien, coincidimos con Pang cuando señala que dentro de las “economías creativas” nada es lo que parece ser, enfatizando el interés que existe sobre la prestancia radicada en la posesión de los derechos de explotación sobre una obra inmaterial, diferimos cuando sugiere que no hay un cuidado o cálculo alguno sobre el manejo de los signos y símbolos, dado que no pueden ser cuantificados o intercambiados; una de las modalidades de piratería semiótica que nos atañe da cuenta de cómo, precisamente, se especula con estos signos o sentidos, estando en posibilidad de ser intercambiados los unos por los otros para generar signos que funjan como señuelos espectaculares que parasiten a sus antecesores, y aparenten ser completamente nuevos, negando sus influencias. En toda relación sígnica hay también una relación de poder, y esta involucra sujetos específicos. Es decir, no sólo se trata de una manera de explotación indirecta de los recursos y fuentes semióticas ajenas en donde se favorece a quien está en mejor posición o está investido por alguna forma o figura de autoridad, sino que también se trata de una forma hegemónica velada de segregación y desposesión.

Esta exposición intenta sentar una base histórica y teórica para entender el

origen del fenómeno *counterfeit* y su posterior transición en Occidente, específicamente en territorios latinoamericanos, en donde adquiere nuevas propiedades y funciones (como el de ser un sustituto, adquirido voluntariamente sabiendo que se trata de una copia, y no así un producto adquirido erróneamente y tras un timo, solventando necesidades, además de materiales, simbólicas). *Counterfeit* es confundido con *Piratería*, porque el discurso legalista y economicista contribuyen con la ambigüedad de su discurso¹⁹², en tanto, argumentan que se trata de un fenómeno clandestino e ilegal, y que por ende, toda transición oscura o informal es, de algún modo, piratería.

No obstante, desde un estricto punto de vista filosófico *copia* no es equivalente a falso, sino que se trata de un estatuto que bien, supone replicación y/o multiplicación, e intervención y/o variación (sea desde los sistemas filosóficos asiáticos, o bien desde los planteamientos sobre la repetición, diferencia y simulacro presentes en la filosofía francesa de fines de siglo XX), donde falso supone de entrada un original inamovible y natural y no así convenido y sostenido, no sólo por los sujetos, sino también por sus instituciones e instancias legales y canónicas. El acierto de la filosofía francesa (especialmente Gilles Deleuze y Jean Baudrillard) fue abandonar el binario original-copia (superficie-profundidad, verdadero y falso, entre otros) para -como también sucedía en el pensamiento clásico oriental- pensarlos como acontecimientos, estados transitorios. El *counterfeit* es el objeto-natural de la piratería, mas éste no es “la” piratería. Como ya hemos constatado, la piratería no es exclusiva de las instancias ilegales pues tratándose de una máquina de cortes de flujo, en capacidad de instaurar otros flujos, ejecuta todo tipo de reconversiones e intercambios sígnicos mediante distintos procesos y operaciones ya antes señaladas en este trabajo, a las que hemos denominado *piratajes*. Estos *piratajes* también son empleados por instancias legales para sabotear y minar el camino a sus competidores, robando

¹⁹² La UNESCO, por ejemplo dice que piratería es un “sustantivo corriente” para designar el fenómeno de reproducción y distribución de obras protegidas por derechos de autor sin “autorización necesaria legal”.
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=39397&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

ideas, atacando archivos, o compitiendo por las patentes sobre aquellas materias, o lo que las antecede, con las que trabajan sus competidores. Debemos de pensar la piratería como un proyecto de modernidad accidental, en donde si bien, se plantea la manipulación, control y explotación de lo intangible, también arroja luz sobre formas de control sobre los deseos, sentidos y archivos (pues se establece qué tiene que ser recordado y cómo y a quien debe atribuírsele y/o retribuírsele, además de una nueva distribución hegemónica entre “creadores/productores” y “lectores/consumidores”, estos últimos vetados de la capacidad de producción de novedad inherente a todo proceso de consumo.). (Ver Capítulo 5, sobre las distintas funciones del pirataje y capitalismo *loopizante*). Estas formas de control implican procesos y patentes, a través de minucias y argucias que permiten la manipulación y capitalización de recursos ajenos de todo tipo. El ejemplo más claro de esto es la patente (y semioextractivización) de fórmulas químicas, extraídas de remedios y usos tradicionales herbolarios..

De lo que se deduce que el *counterfeit* es un *pirataje* cuyos procesos y operaciones debemos de descomponer. Por asociación y sus antecedentes históricos, el fenómeno del *counterfeit* contiene procesos de imitación (parcial o completa, que van de lo simple a lo sofisticado) fijados sobre objetos-copia (*N* mercancía) y que pueden ser de lujo o no (pues también puede tratarse de medicinas), y que por su precio en el mercado formal es prohibitivo. Estos objetos-copia puede fungir como sustitutos, es decir, alguien los adquiere con ese propósito para *aparentar*; ora pueden ser adquiridos en la inconciencia creyendo que son autorizados o tienen propiedades que en realidad no tienen; ora pueden ser adquiridos con el propósito de solventar una necesidad, para la cual, el original es insuficiente (*bootlegs* u objetos copia que alcanzan el estatuto de coleccionable y que están destinados a satisfacer una parafilia o gusto personal), entre otros.

La promesa espectacular del original

La promesa con la que es investido el objeto original obedece a lo que Simmel señalaba sobre la moda, como aquello que la volvía un ciclo interminable, “un fenómeno huidizo que no corresponde a las exigencias de belleza, utilidad o comodidad” (Simmel en Bodei, 2009: 90). Esta cualidad “huidiza” y constitutiva del capitalismo fue también descrita por Guy Debord como el remanente de un proceso complejo que terminaba por asistir al capitalismo en su avanzada global: “aquello que es sagrado y que termina por justificar la ordenación cósmica y ontológica correspondiente a los intereses de los amos que terminaba por explicar y embellecer aquello que la sociedad no podía hacer” (Debord, 2012: 46). Es decir, la supuesta originalidad (siempre inalcanzable) que, supuestamente, permite al sujeto “diferenciarse” de individuos “semejantes” en una sociedad dada, a través de la fagocitación de mercancías “huidizas”, es decir, a través del consumo objetos-deseos: el valor cultural agregado a las mercancías. Estos objetos-deseos quedan cristalizados en los objetos-“originales” con los que inundan los aparadores mundiales.

El *objeto original*, objeto depositario de la legitimación del sistema capitalista contemporáneo, que recalca en su posesión distintos valores y *status* sociales, y que funge, además, como artefacto de reproducción de los ciclos de producción (social, económica y política), es producido por un conjunto de procesos dentro de los cuales se privilegia la apariencia y la ilusión, imponiendo las condiciones para la legitimación de dichos objetos-originales, y que son también los modos de vida de aquéllos que lo poseen. Pues como dice Remo Bodei, en su obra “*La vida de las cosas*”, tras los objetos-*originales* y “la fachada de la marca –que debería constituir una garantía de calidad- nos invitan a vivir en una dimensión ética y política al amparo de los signos y en la negación de la realidad” (Bodei, 2013: 96). Elementos tales como *la ilusión*, el *estilo de vida* ofertado como realización -plegada y contenida en el objeto-, y las *promesas* de ascensión social y reputación, elementos con los que el objeto es impregnado en

su producción (a pesar de la inviabilidad de estas promesas o estilos de vida), hacen del objeto-original un espectro, inalcanzable e inaprehensible, que, como lo expresa Benjamin, se presta sólo a la mirada (acto fugaz) y no así a la *contemplación* detenida (que involucra lo táctil). El objeto-original no es sino un convencionalismo reticular entre individuos (adquisidores en potencia), corporativos comerciales, e instancias legales y las efervescencias culturales que median la relación entre individuos y corporativos.

Este convencionalismo obedece a lo que Guy Debord (2012) denomina un modo *espectacular* de producción: el objeto-original “es su propio producto, y es él mismo quien establece sus reglas: es algo pseudosagrado” (Debord, 2012: 47); imagen e ilusión acumuladas a tal punto que no hay *originales*, sino *prototipos*, *modelos* susceptibles de caducar y ser remplazados de inmediato, siendo el espectáculo el fin mismo de la producción espectacular: “sus medios son, al mismo tiempo, su fin (...) el fin no es nada y el desarrollo lo es todo” (Debord, 2012: 42). Medio y fin, proceso incesante, el “original” no es sino un momento en la producción espectacular de imágenes, en el que precisamente, no se busca producir un objeto que satisfaga unas necesidades específicas en su realización, sino uno que las incite y siga produciéndolas siendo el lanzamiento del objeto satisfactor un paliativo a esas necesidades dentro de la incesante cadena. Ejemplos son el lanzamiento del *gadget* de moda, el videojuego de moda, el libro de moda, la playera de moda, el objeto coleccionable de moda, etc.

Para Debord, la imagen es efigie y apariencia, alegoría de una realidad que se hace inaprensible porque, precisamente, esta inestabilidad de la imagen, impide al sujeto situarse y adquirir conciencia de su situación social frente al orden hegemónico y sus posibles existenciales: la imagen es “una relación social entre las personas mediatizadas por imágenes” (Debord, 2012: 38). La imagen, en su esquema, queda opuesta a la realidad, suponiendo a esta última como aprehensible. La imagen, para este espectacular, “es la afirmación omnipresente de una afirmación ya efectuada en la producción y su consiguiente consumo”, en

este caso, “lo original” no sólo valida las instancias de producción dominantes, sino el estilo de vida del sujeto, que es a su vez “intocable e inalterable”; consecuentemente, defender el objeto-original de la corrosión pirata significa defender, de algún modo, el trabajo y las oportunidades que el sistema capitalista genera en supuesto beneficio de la colectividad, defender la *promesa*; por demás, que es condición para la fruición del objeto más allá de la funcionalidad para la que está pensado (Debord, 2012).

Sin embargo, a pesar de la gran maquinaria publicitaria productora de objetos-deseos, no puede afirmarse de tajo que se haya logrado instaurar una única vía para el disfrute de los objetos, y mucho menos, que el sujeto se ate a un “original” por convicción ideológica. Por el contrario, si bien puede desear los objetos que circulan en los circuitos publicitarios y oficiales, éste no siempre está en posibilidades para adquirir dichos originales, por lo que recurre a la piratería, en donde aparentemente puede cancelarse toda validez, más no la fruición que este objeto-copia provoca en el sujeto.

Hasta aquí, se ha tratado de elucidar, parcialmente, los diferentes momentos del “original”, dentro de Occidente, su relación con la historia de la imagen y el cómo, hoy en día, el original existe como un acuerdo reticular, social y político en donde como sucedió con la imagen durante el medioevo, se ha sacralizado para buscar el control unidireccional sobre lo que en esta sociedad se desea y consume, y que a la par, moviliza gigantescos capitales.

No obstante, este “original” no puede generalizarse ni es susceptible de piratearse siempre de la misma manera debido a que, la materialidad del “original” no siempre es la misma (como lo es el caso de la vendimia de *experiencia V.I.P.*, o la misma *tradición*) y del mismo modo, no siempre se busca piratear la función con la que fueron pensados, sino, las diferentes funciones y usos culturales del mismo objeto en un contexto o situación dada. Por esta razón, consideramos necesario acudir a la lógica del pirataje.

BIBLIOGRAFÍA

A

Alarcón, Sandra (2008). *El tianguis Global*. Universidad Iberoamericana. Ciudad de México.

Alexandrian, Sarane (2014). *Historia de la filosofía oculta*. Valdemar. Madrid.

Aronczyk, Melissa y Devon Powers (2010). *Blowing Up the Brand: Critical Perspectives on Promotional Culture*. Peter Lang Inc., International Academic Publishers. Estados Unidos.

B

Baudrillard, Jean (2000). *El intercambio imposible*. Cátedra. Madrid.

—(2009). *Crítica a la economía política del signo*. Siglo XXI. México.

—(1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Avila Editores. Caracas.

—(2012). *Cultura y simulacro*. Kairós. Barcelona.

Berardi, Franco (2007). *Generación Post-Alfa*. Tinta Limón. Buenos Aires.

Belli, Carlo (2013). *KN*. Conaculta. México

Besançon, Alain (2003). *La imagen prohibida*. Siruela. España.

Benjamin, Walter (2004). *El autor como productor*. Itaca

—(2007). *El libro de los pasajes*. Akal, Madrid.

—(2008). *La Obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Abada. Madrid.

—(2012). *El origen de trauerspiel alemán*. Editorial Gorla. Argentina.

Bloom, Harold (1991). *La angustia de las influencias*. Monte Ávila Editores. Caracas

Bodei, Remo (2009). *La vida de las cosas*. Amorrortu. Buenos Aires

Bourdieu, Pierre (2001). *¿Qué significa hablar?*. Akal, Madrid.

Bosker, Bianka (2013). *Original Copies. Architectural Mimicry in contemporary China*. Hong Kong University Press, China.

Boom, Marcus (2010). *In praise of copy*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts

Bravo Castañeda, Gonzalo (1997). *El ritual de la proskynesis y su significado político y religioso en la Roma Imperial*. Gerión. Revista de Historia Antigua, 15, 177.

C

Cache, Bernard (1995). *Earth Moves. The furnishing of territories*. MIT. Estados Unidos.

Cox, Rupert Ed. (2008). *The Culture of Copying in Japan*. Routledge. Nueva York.

Cohen, Jared y Eric Schmidt (2013). *The new digital age: Reshaping the future of people, Nations, and Bussines*. Nueva York: Doubleday, 2013.

Culp, Andrew (2016). *Dark Deleuze*. MIT. Estados Unidos

D

- Derrida, Jacques (2012). *Espectros de Marx. El estado de la deuda, el nuevo trabajo del duelo y la nueva internacional*. Trotta. Argentina
- Durand, Rodolphe & Jean-Philippe Vergne (2010). *L' Organization Pirate. Essai sur l'évolution du capitalisme*. Le bord de l'eau. Paris.
- Deleuze, Gilles (1989). *El pliegue*. Paidós. Barcelona.
- (2005). *Derrames. Entre capitalismo y la esquizofrenia*. Cactus. Buenos Aires.
- (2009). *Diferencia y repetición*. Amorrortu. Madrid.
- (2011). *Lógica del Sentido*. Paidós. Madrid.
- (2013). *Foucault*. Paidós. España
- y Félix Guattari (1985). *El antiedipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós. Barcelona.
- y Félix Guattari (2008). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos. Valencia.
- Debord, Guy (2012). *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos. Valencia.
- (1959). *Détournement as Negation and Prelude* en Guy Debord (2006). *Situationist International Anthology*. Bureau of public secrets. Canadá.
- Dubois, Phillippe (2010). *El acto fotográfico*. Paidós. Barcelona

F

- Feuerbach, Ludwig (2013). *La esencia del cristianismo*. Trotta. España.
- Florida, Richard (2009). *Las ciudades creativas*. Paidós. Barcelona.
- (2011). *El Gran reset*. Paidós. Barcelona.
- Foucault, Michel (2010). *¿Qué es un autor?*. El cuenco de plata. Argentina.
- (2012). *Lecciones sobre la voluntad de saber*. FCE. Buenos Aires.

G

- Guattari, Félix (1990). *Las tres ecologías*. Pre-textos. Valencia.
- (2013). *Líneas de Fuga*. Cactus. Buenos Aires. Traficantes de sueños. Madrid.
- y Sueley Rolnik (2006). *Micropolíticas. Cartografías del deseo*.
- Gubern, Román (2009). *Metamorfosis de la lectura*. Anagrama. Barcelona.
- Giroux, Henry A. (2016). *America at War with Itself*. City Lights Book. San Francisco.

H

- Hall, Gary (2016). *Pirate Philosophy*. MIT. Estados Unidos.
- Herodoto (1985). *Historia. Libro VII*. Gredos. España
- Home, Stewart (1995). *Neoism, Plagiarism & Praxis*. AK Press. Gran Bretaña.
- Horkheimer, Max y Adorno, Theodor (1998). *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana, Buenos Aires.
- (http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/adorno_horkheimer.pdf)

I

- Irukka, Ekko (2016). *Vaporwave. A dystopian musical codex*. Lulu.

J

- Jameson, Fredric (2009). *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Akal. Madrid
- Jensen, Derrick (2016). *The Myth of the Human Supremacy*. Seven Stories Press. Nueva York.
- Jessica Lin, Yi-Chieh (2011). *Fake Stuff. China and the Rise of Counterfeits Goods*. Routledge.
- Johns, Adrian (2009). *Piracy. The intellectual property wars from Gutenberg to Gates*. University of Chicago. Chicago.

K

- Klein, Naomi (2014). *No logo. El poder de las marcas*. Paidós, México.
- Karaganis, Joe. Etal Et. Al. (2011). *Media Piracy in Emerging Economies*. Social Science Research Council.
- Kurnitzky, Horst (1998). *Vertiginosa inmovilidad*. Blanco y negro Editores. México.

L

- Larkin, Brian (2008). *Signal and Noise*. University of Duke. Estados Unidos.
- Lunenfeld, Peter (2004) en Paul D. Miller (2004). *Rhythm Science*. Mediawork/MIT. Nueva York.
- Lethem, Jonatham (2009). “*The ecstasy of influence: a Plagarism*” en Lethem et. *Al Contra la Originalidad*. Conaculta. México.
- Lury, Celia (2004). *Brands. The logos of the global economy*. Routledge. New York.

M

- Melot, Michel (2010). *Breve historia de la imagen*. Siruela. España
- Mondolfo, Rodolfo (2012). *Heráclito*. Siglo XXI. Ciudad de México.

N

- Nye, Joseph S. (2004). *Soft Power. The means to sources in world politics*. PublicAffairs. Estados Unidos.

P

- Pang, Laikwan (2012). *Creativity and its discontents. China's Industries and Intellectual Property Rights Offenses*. Duke University Press. Estados Unidos
- (2006). *Cultural Control and Globalization in Asia*. Routledge Media. Nueva York.
- Peirce, Charles S. (1988). *El hombre, un signo*. Editorial Crítica. Barcelona.
- (2012a). “*Designio y Azar*” en *Obra Filosófica Reunida (Vol.1)*. FCE, México.
- (2012a). “*Sobre el Álgebra de la Lógica: una contribución a la filosofía de la notación*” en *Obra Filosófica Reunida (Vol.1)*. FCE, México.
- (2012a). “*Uno, dos, tres: las categorías kantianas*” en *Obra Filosófica Reunida (Vol.1)*. México, FCE.

—(2012a). “*Una conjetura acerca del enigma*” en *Obra Filosófica Reunida* (Vol.1). FCE, México.

R

Randall, Marilyn (2001), *Pragmatic Plagiarism. Authorship, Profit, and Power*. University of Toronto Press. Canadá.

S

Sartre, Jean-Paul (2005). *Lo imaginario*. Losada. Argentina

Schwartz, Hillel (1996). *The Culture of the copie*. Zone Books. New York.

Stallaman, Richard (1997). *El derecho a la lectura en Contra el Copyright*. Conaculta. México.

Steyerl, Hito (2012). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra. Buenos Aires.

Sundaram, Ravi (2010). *Pirate Modernity*. Routledge. Estados Unidos.

V

Verón, Eliseo (1998). *La semiosis social*. Gedisa. Argentina.

W

Wiener, Norbert (2007). *Dios & Golem*. Siglo XXI. México.

Williams, Raymond (2012). *Cultura y materialismo*. La marca editora. Argentina.

