

Autor

Marta Pilar Bianchi- UNPSJB/UNPA-Argentina-martapilarbianchi@gmail.com

GT11

Comunicación y Estudios Socioculturales

Tema

Comunidades colaborativas de subtítulos de películas: ¿nuevas concepciones de trabajo?

Resumen

El artículo pretende analizar las distancias y puntos de contacto que presentan los miembros activos de foros de subtítulos en español con los grupos hacker, en términos de la ética que regula sus acciones. Especialmente se pretende reflexionar en torno a las concepciones de trabajo que los usuarios/colaboradores construyen y sostienen a partir y en referencia a sus acciones en el foro. La intención es situar estos casos en relación a las discusiones existentes en el campo sobre una nueva ética, ligada al capitalismo postmoderno.

Texto

“Pasión expresa [...] la dedicación a una actividad que es, en esencia, interesante, fuente de inspiración y dicha” (Himanen: 2001)

¿Quién despliega hoy su trabajo con pasión en el sentido que consigna Himanen? Algunas personas, aunque muchas otras reiteran rutinas vacías de sentido, en una metódica dedicación desapasionada a las horas laborales. El trabajo es una categoría histórica, por tanto ha variado la forma en que las sociedades lo han considerado, el sentido que le han otorgado y el lugar en relación a la organización de la vida cotidiana.¹ Una pluralidad de sentidos se abren al invocar el concepto, íntimamente relacionado con el devenir histórico, político, territorial y religioso que lo ha moldeado. Desde la revolución industrial, el trabajo ha sido considerado, desde distintas perspectivas, como actividad alienante (marxismo), como fuente de salvación divina (ascetismo calvinista), como actividad dignificante (cambios en concepción cristiana, visiones conservadoras del orden político), entre otras.

En este sentido, en el mundo intelectual se analizan los cambios que el mundo del trabajo y sus concepciones han sufrido en la llamada posmodernidad o segunda revolución industrial: Sennet

¹ Para un análisis de este devenir desde la Grecia Antigua hasta la actualidad, pueden consultarse los textos de Hopenhayn, M (2001) *Repensar el trabajo. Historia, profusión y perspectivas de un concepto*, Buenos Aires, Edit Norma; Meda, Dominique (1998) *El trabajo. Un valor en peligro de extinción*. Barcelona, Gedisa y Gortz, André (1997) *Metamorfosis del trabajo* Madrid, Edit Sistema.

(1998), Bauman(1998), Beck (1999) , Robert Castell (1997) son algunos ejemplos pioneros de perspectivas diferentes pero con preocupaciones comunes. Manuel Castells (2006) y su propuesta de sociedad red o paradigma tecnológico del informacionalismo constituye otro ejemplo. En este eje de indagación se imbrica Himanen, efectuando una comparación estimulante entre el espíritu de la era de la información ligado a la ética hacker y el espíritu del capitalismo y la ética protestante, tomando como referencia y parafraseando en el título la obra de Max Weber .

Ahora bien, para el trabajo de tesis que estoy iniciando, me he propuesto indagar -entre otras cuestiones- en las concepciones de trabajo que sostienen los integrantes de los foros de subtítulos en español, considerando como referencia los dos modelos típico-ideales que plantean la ética protestante y la ética hacker. Si bien la obra de Himanen es pionera en este sentido, lo que pretendo es visualizar en que medida la actividad desplegada en el foro y la actividad laboral se conectan o disocian y que sentidos le otorgan los actores.

Por tanto, quisiera compartir en esta oportunidad, las primeras lecturas y reflexiones alrededor de este tema: su carácter incipiente –y por ende necesariamente provisorio- se debe justamente al estado inicial del trabajo.

¿Por qué la elección de los foros de subtítulos en español?

En primer lugar, elegí centrarme en la práctica cooperativa descentralizada porque desde el campo de la Comunicación, Sociología y Antropología particularmente y de las Ciencias Sociales en general, se visualiza su importancia como práctica potencialmente revolucionaria de las formas de constitución del lazo social. Indagar en estas prácticas implica situarse en el lugar de pensar las nuevas tecnologías como centrales en la vida cotidiana de gran parte de la humanidad (por presencia o ausencia) y también indagar en el quehacer de la gente con las nuevas tecnologías: como las incorpora a sus tareas, como se transforman las prácticas con esa introducción, que nuevas prácticas emergen con su uso. Implica también indagar en como se efectivizan nuevas formas de acción colectiva y como nuestras sociedades se convierten, a partir de la convergencia de algunas de las últimas tecnologías (Internet y teléfonos móviles, por ejemplo) en sociedades con posibilidades cada vez más anatomopolíticas (en términos foucaultianos) , en sociedades de control; pero también en sociedades de ciberturbas y movimientos políticos contrahegemónicos que, utilizando las mismas tecnologías, tienden a desafiar el orden instituido. Estamos asistiendo a una transformación profunda, desde nuestro quehacer como miembros de las ciencias sociales pretendemos centrarnos en algún punto de esta mutación para intentar una comprensión de los procesos en curso.

Es así que comencé por indagar en las prácticas cooperativas descentralizadas: esas prácticas en las que individuos no conectados geográficamente, que no necesariamente se conocen con anterioridad

ni tampoco han interactuado cara a cara, que a veces de manera sincrónica y otras no, organizan una tarea (puede ser artística, política, económica, de cualquier naturaleza) y la producen de manera coordinada y cooperativa.

Así, llegué al concepto de comunidad virtual, que podría definirse como una confluencia de personas con intereses comunes, en torno a una actividad específica y cuyo despliegue de sociabilidad se da “en línea”. No es requisito para esta actividad la existencia de un marco institucional. Implica una noción distinta de espacio y tiempo como marco de la interacción: la posibilidad de acción conjunta colectiva y simultánea sin la condición de la co-presencia es un aspecto fundante de estas nuevas prácticas y en muchos casos, en los que la cooperación descentralizada tiene lugar, implica una nueva concepción de trabajo y de producción.

Son justamente este tipo de comunidades las que llamaron mi atención: aquellas en las que los bienes intercambiados (conectados con distintos tipos de capitales: simbólicos, económicos, culturales, educativos) tienen un valor monetario en el mercado, pero en el escenario de la comunidad virtual circulan sin la finalidad –al menos explícita- de obtener compensaciones estrictamente monetarias. Parte del interés de mi tesis se centra principalmente en comprender cuáles son las compensaciones que se persiguen, su naturaleza y complejidades, para el caso puntual de las comunidades de subtítulos de series y películas en español. Preguntas de similar tenor se han formulado ya varios teóricos, pero en relación con comunidades tales como el movimiento Free Software/ Open Source Software (FS/OSS), los movimientos hacker (Himanen: 2001) y cracker (Contreras: 2004) vinculados a diversas temáticas.

En Hipermediaciones, Scolari se pregunta, pensando en los movimientos hacker y en los creadores de software libre: ¿Por qué talentosos informáticos dedican parte de su tiempo a desarrollar un sistema por el cual no obtendrán una compensación directa? Una primera respuesta se vincula con las posibilidades que ofrecen los sistemas de código abierto a los programadores: crear funciones novedosas o resolver de manera elegante un problema informático es una buena forma de ganar el reconocimiento de los colegas e incrementar el propio prestigio. Sumado a esto, la pasión que despierta el juego, el desafío intelectual, el placer de crear y trabajar creativamente. (Himanen:2001- Torvals: 2001)

Otra respuesta puede darse en la emergencia del hackerismo, como un movimiento político que se opone a la propiedad privada del software y apoya la libre distribución de conocimiento como un bien social que beneficia a la humanidad e impide agregar un factor de exclusión/diferenciación más a los ya existentes. (Scolari: 2008, 185)

Otros han insinuado que este tipo de intercambios desde el ejercicio de la comunicación cooperativa descentralizada puede analizarse estableciendo una analogía con la economía del don. (Weber, Steven 2004: 149). Los regalos que ponen a disposición –su trabajo, su saber- sirven para

consolidar una comunidad y crear una obligación.

Para el caso puntual de el trabajo que me propongo, elijo los foros de subtítulos en español para películas y series por varias razones a considerar:

- 1) Porque constituyen comunidades virtuales activas y estables en el tiempo y esto se conecta con nuevas formas de sociabilidad on line. (veremos que tipo de comunidad son, con qué características, pero en principio y siguiendo la definición de Levy, nos encontramos con una comunidad que comparte afinidades de intereses, conocimientos, que se relacionan entre sí a partir de ello, creando de manera compartida)
- 2) Porque algunas de sus premisas presentan (en un análisis preliminar) analogías con los principios de la ética hacker original: por ejemplo, no se pueden linkear subtítulos de otro sin el consentimiento explícito del autor, solo se admiten subtítulos elaborados por el propio participante que los suma.
- 3) Porque su actividad se despliega en el límite de lo ilegal: los subtítulos son elaborados y puestos a disposición de la comunidad para el consumo personal, pero bien pueden ser apropiados por grupos que se dedican a la distribución ilegal de películas y series, reventa de cd, etc. En este punto se parecen a las comunidades cracker. Por otra parte, la distribución de películas y series sin pagar los derechos también es una actividad regulada legalmente, aunque no precisamente para el caso del consumo privado.
- 4) Por el interés en indagar el tipo de concepción vinculada al trabajo y al aprendizaje que sostienen los integrantes de estas comunidades. Si bien es un espacio que aparece en primera instancia directamente ligado al ocio y al entretenimiento, se pone en juego el ejercicio de la lengua extranjera y la competencia en tiempos para subtitular. Además, en algunos casos se superpone con la actividad laboral formal y en otros está relacionada directamente.
- 5) Porque la actividad de subtitular a veces se hace en conjunto (tal como los proyectos hacker y cracker) y otras veces de manera individual. Las formas de organización para el trabajo descentralizado son un aspecto de estudio interesante.
- 6) Porque la fidelidad de sus miembros es alta: algunos sitios mantienen el grueso de sus colaboradores desde hace diez años.
- 7) Porque se organizan de manera estructurada y piramidal, y resulta interesante preguntarse cuales son los criterios que legitiman el ascenso, cuales son las bases que sostienen el poder de aquellos que ocupan posiciones privilegiadas. También resulta interesante conocer la forma de gestión de las normas y las maneras de administrar las sanciones.

¿Qué conexión existe entre la ética de este tipo de comunidades y el modelo típico-ideal de la

ética hacker?

Podemos efectuar un análisis indagando en las analogías existentes entre estas comunidades dedicadas a los subtítulos de series y películas en español y la comunidad virtual pionera y emblemática: la de los hackers.

Contreras (2003: 33 a 35) explicita el sistema de valores propuesto por el grupo de hackers del MIT, retomando la propuesta de autores tales como Rosteck, Rheingold, Himanen, Moody y Levy, denominada “ética hacker”.

Intentemos ahora analizar los principios que sustentan estas prácticas y los puntos de contacto con la comunidad objeto de esta investigación:

- La premisa básica de los hackers es que toda la información debe ser de libre acceso: esto implica *toda la información, en todos sus formatos y soportes*. La cuestión de la programación es central: por un lado programar y dejar disponible los códigos para que otros los utilicen y enriquezcan (esto genera beneficios directamente ligados con el prestigio dentro de la comunidad y desafía los sistemas económicos dominantes) por el otro, difundir las alternativas de uso para facilitar el acceso de la mayor cantidad de usuarios.

- La mejor manera de promover la circulación libre de la información es a través de un sistema abierto y descentralizado, que no dependa de una autoridad central y única.

- El acceso a los sistemas de información debe ser ilimitado y total, esto implica libre acceso a los sistemas tecnológicos.

- El valor de un hacker son sus logros: la calidad de sus diseños y programas (sus diseños deben ser potentes, eficaces y estéticamente bellos o elegantes, cuanto mas logros acumule en relación a estos criterios, mayor será su prestigio). No cuentan sus títulos, posición social, características físicas o poder económico.

- El sentido de la vida de un hacker esta dado por sus prácticas. El trabajo que despliegan, basado en su pasión y competencias, confronta directamente con una concepción de trabajo impuesto y alienante que domina nuestras sociedades.”El hacking proporciona un aliciente basado en la exploración lúdica, en entender el funcionamiento de las cosas y en mejorarlas a través de diseños sencillos y eficaces. Todo ello proporciona un modelo de vida mas gratificante, basado en el desarrollo intelectual continuo” (Contreras: 2007)

Bien, por supuesto que el tipo de comunidades que yo analizo presenta distancias rotundas con la comunidad hacker, pero ésta es un buen parámetro para analizarla por su trascendencia y sus implicaciones políticas, y por los antecedentes y caminos que deja abiertos para el surgimiento de otras comunidades con innumerables matices, además del resquebrajamiento/oposición a la ética dominante.

- En primer lugar, los foros de subtítulos no centran su actividad en la programación, de hecho, centran su trabajo en una actividad intelectual que contribuye a consolidar la función ligada al ocio de las industrias culturales. Podemos decir que convergen en estas comunidades los amantes del cine y la pantalla chica -muchos de los cuales poseen un bagaje de saberes que puede competir con cualquier crítico consagrado- con consumidores promedio de producciones estandarizadas en relación a los parámetros dominantes de la industria.

- No despliegan homogéneamente argumentaciones en torno a sus prácticas de índole política: aunque podríamos señalar que facilitar el copy left y la libre circulación de producciones de cine y TV puede ser catalogada como práctica política, sin embargo en los discursos de sus miembros no está presente este componente de manera rotunda, aparece en subgrupos.

- El acceso a lo producido en el foro libre e ilimitado, la posibilidad de participación abierta en los foros son puntos de contacto entre ambas comunidades

- Probablemente una de las cuestiones a indagar con los foros de subtítulos es la tendencia a construir comunidades piramidales, aquí hay una distinción importante con los hackers: las comunidades de estos últimos se consolidan de manera abierta y horizontal alrededor de un proyecto, y se reagrupan posteriormente alrededor de otro. Las de foros, en cambio, tienen una tendencia a producir estructuras que se sostienen en el tiempo con jerarquías y controles y sistemas de ascenso que tienden a concentrarse en un grupo de personas (las que iniciaron el sitio y/o las que acumularon mas prestigio).

- La práctica en ambas comunidades permite que el eje de la sociabilidad discorra en la actividad online, esta actividad adquiere una importancia considerable en la identidad del individuo. Aquí tenemos otro punto de contacto.

- Traducir implica una serie de saberes ligados al dominio competente de idiomas, traducir rápido y de manera pertinente, escribir sin errores de ortografía, publicar y dejar disponible ese producto es la base sobre la que se construye el prestigio de los participantes en estos foros. Copiar subtítulos producidos por otros y postearlos como propios es una actividad que se sanciona con la expulsión. En estas comunidades, al igual que la de los hackers, el trabajo febril y apasionado es la motivación más importante de sus miembros: aprender, perfeccionarse y compartir los logros son la base del prestigio y el ascenso en las comunidades. Sobre esto quisiera explayarme en el siguiente apartado.

Retomando el eje del trabajo

Intentemos caracterizar brevemente los valores que constituyen el ethos predominante en la

sociedad de la información en relación al trabajo , su espíritu²:

En primer lugar, el tiempo presente es vivido por los actores como veloz, competitivo, el tiempo (y las acciones que pueden desplegarse disponiendo racionalmente de él) tiene valor en tanto puede aprovecharse para trabajar. El trabajo es una meta en sí mismo: ser metódico, dedicado, contabilizar los resultados, ser laborioso y diligente, para obtener las metas propuestas. Esta orientación a objetivos, a metas, implica planificaciones a corto plazo, con estrategias flexibles y despliegue de capacidades de aprendizaje de manera de encarar eficientemente el trabajo. Las emociones preferentemente deben quedar en un segundo plano: afectan la capacidad de despliegue racional de acciones de los trabajadores. El trabajador descuidado o no eficiente es trabajador reemplazado. Así, la ética está impregnada por una filosofía de la supervivencia: el escenario laboral es cambiante, vertiginoso, flexible: el trabajador debe adaptarse a estos escenarios. El ocio no está bien visto: el descanso es apenas la pausa que permite reponerse para volver al trabajo, manteniéndose conectado (por celular, por internet), de manera de estar siempre disponible ante las necesidades laborales que pueden surgir (la preocupación constante por agradar al empleador/jefe reemplaza la preocupación por la gracia de Dios de los calvinistas). La ganancia es otro fin en sí mismo: ya no se trata de trabajar para cubrir las necesidades, hay que maximizar los beneficios, hay que ser eficiente para no perder el trabajo, hay que mantener un nivel de ingresos que asegure cierto nivel de consumo y pertenencia por medio del mismo a la sociedad.

La ética hacker plantea otra concepción del tiempo: utilizarlo para producir pero de manera responsable: entre otras cuestiones, tener conciencia de las consecuencias de las acciones y minimizar los efectos nocivos de las conductas humanas en el medio ambiente (social y natural) . Dimensionar el tiempo como un “largo ahora”, entendiendo que la velocidad de las sociedades contemporáneas no son mas que una construcción humana que constriñe y se reproduce a partir de nuestras acciones cotidianas. El fin ultimo es eliminar la mentalidad de supervivencia de la sociedad actual. El hacker (entendido aquí como una persona no únicamente ligada a la programación, sino cualquier persona en cualquier actividad que abrace estos principios) es una persona que trabaja movida principalmente por la pasión, que defiende la libertad entre el trabajo creativo y otras pasiones, incluido el juego. La fusión de pasión y libertad caracteriza al hacker: el trabajo debe poder reunirlos. El dinero es importante en tanto permite la supervivencia, pero no es un fin en sí mismo ni el mas relevante, ni el último, el dinero llega a partir del reconocimiento, de la aportación creativa y del trabajo apasionado. Defienden el ejercicio activo de las pasiones, rechazando la receptividad pasiva, defienden la completa libertad de expresión y la privacidad individual: en este sentido, la creatividad expresada en la superación individual y la aportación desinteresada al mundo de conocimiento creativo y nuevo es la gratificación por excelencia de un

² Esta caracterización es deudora y combina – muy apretadamente- los aportes de Sennet (1998), Castells (2004), Himanen (2001) y Hopenhayn (2001).

hacker. La ética hacker no está reñida completamente con el capitalismo, pero critica algunas características y propone nuevos sentidos al despliegue de acciones en estas áreas puntuales.

Pensando entre estos dos modelos, pueden encontrarse en una primera instancia exploratoria (la indagación más profunda está en proceso) grupos entre los miembros de foros de subtítulos en español que despliegan acciones mixturando componentes de ambas éticas.

Por un lado encontramos aquellos que separan tajantemente el espacio del trabajo diferenciándolo del ocio, allí despliegan su actividad como traductores o correctores en el foro. Sus trabajos son veloces, exigentes, pero su tiempo de ocio constituye una pausa, definitivamente contrapuesta: obligación y pasión están separadas. Otro subgrupo lo componen aquellos que adhieren a un ocio pasivo, y bajan películas con subtítulos del foro para disfrutar: son miembros no activos, gente que no aporta, se la considera en el foro porque le da vida, volumen, pero no forma parte de la élite que subtitula, su concepción del trabajo está más emparentada a la ética capitalista. Luego encontramos un pequeño subgrupo de críticos marginales de cine que aprovechan el espacio y hacen converger trabajo y ocio, acercándose más a la ética hacker: ellos traducen, suben críticas y trabajan de ello. Por otra parte, algunos son estudiantes de posgrado que aprovechan el espacio del foro para practicar el segundo idioma, a partir de subtitular: ellos ven como un desafío intelectual esta actividad. La pasión converge en el desafío que se traduce en facilidad de acceso a textos en lengua extranjera para ambos campos de desarrollo de su actividad. Por último, encontramos un grupo de trabajadores de oficina, que plantean un abierto aburrimiento en sus trabajos y aprovechan esas horas para participar de distintas maneras en el foro (algunos proponen soluciones técnicas, otros subtitulan, otros simplemente leen los comentarios y novedades, superponiéndose a las tipificaciones anteriores)

Bien, hasta aquí los diversos tipos encontrados, resta caracterizarlos de manera más comprensiva y profunda, seguramente habrá otros, aun no identificados, la cuestión es ¿qué sentidos otorgan al despliegue de acciones en el foro? ¿qué lugar tiene esta actividad en su cotidianidad? ¿cómo se conecta con el trabajo? ¿qué concepción de trabajo sostienen? Son indagaciones en proceso, hasta aquí estas difusas líneas, como toda reflexión en curso, su provisoriedad es característica constitutiva, pero la intención era compartirla.

Bibliografía:

- Bauman, Zygmunt (1998) La globalización. Consecuencias humanas. Buenos Aires: Fondo Cultura Económica
- Bauman, Zygmunt (2000) Trabajo, consumismo y nuevos pobres. Barcelona: Gedisa.
- Beck, Ulrich (1999) Un nuevo mundo feliz. La precariedad del trabajo en la era de la

globalización. Barcelona-Bs As- México: Paidós.

- Castel, Robert (1997) Las metamorfosis de la cuestión social . Bs As-Barcelona-Mexico: Paidós.

- Castells, Manuel (2006) La sociedad red: una vision global. Madrid: Alianza.

- Contreras, Pau (2004). Me llamo Khofam. Identidad hacker: una aproximación antropológica. Barcelona: Gedisa.

- Gorz, Andre (1997) Metamorfosis del trabajo. Madrid: Editorial Sistema.

- Himanen, Pekka. (2001) The Hacker ethic and the spirit of the information age. Londres: Random House [Traducción (2002)La ética del Hacker y el espíritu de la era de la información. Barcelona: Ediciones Destino]

- Hine, Christine (2004) Etnografía virtual . Barcelona: UOC.

- Hopenhayn, Martín (2001) Repensar el trabajo. Historia, profusión y perspectivas de un concepto. Buenos Aires: Norma.

- Jenkins, Henry (2008) Convergente Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

- Levy, Pierre (2007) Cibercultura la cultura de la sociedad digital Barcelona; Anthropos.

- Levy, Pierre (204) Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. OPS

- Lipovetsky, G y Serroy, J (2009) La pantalla global Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Barcelona: Anagrama.

- Meda, Dominique (1998) El Trabajo. Un valor en extinción. Barcelona: Gedisa.

- Morley, David (2008) Medios, modernidad y tecnología Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura Barcelona: Gedisa.

- Piscitelli, Alejandro (2009) Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires: Santillana.

- Rheingold, Howard (2004) Multitudes inteligentes. La próxima revolución social. Gedisa, Barcelona.

- Scolari, Carlos (2008) Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva, Barcelona: Gedisa.

- Sennett, Richard (1998) La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo en el nuevo capitalismo. Barcelona: Anagrama.

- Sibila, Paula (2005) El hombre postorganico Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Bs As: Fondo de Cultura Económica..

- Weber, Max. (2011, 2º edición en español) La ética protestante y el espíritu del capitalismo. México: Fondo Cultura Económica.

- Weber, S. (2004) The Success of Open Source, Cambridge (MA) Harvard University Press.