

Todo es archivo en la web. Reflexiones en torno a la búsqueda y descarga de música

Miguel A. García¹

Recibido: 16 de septiembre de 2020 / Aceptado: 3 de octubre de 2020

Resumen. Desde fines de la década de 1960 el concepto de archivo se utiliza para analizar prácticas que acontecen fuera de la jurisdicción de los Archivos, museos, bibliotecas y otras instituciones estatales y privadas. En los últimos años el concepto ha servido para comprender diversos aspectos del funcionamiento de la World Wide Web. La WWW, un ámbito hipertextual, multimedial y global en el cual se llevan a cabo diversas rutinas de archivación, puede ser pensada desde dos perspectivas contrapuestas. Por un lado, como un mundo hiperclasificado y metaclasificado poseedor de una voracidad acopiadora immanente orientada a la exhaustividad. En este sentido, la WWW es un conjunto de archivos y metaarchivos con sus predicciones algorítmicas y reglas de clasificación. Por otro lado, puede ser considerada un ambiente de sobreabundancia que brinda a sus usuarios la ilusión de navegar libremente en un caos que incita a ser ordenado, clasificado y archivado. El propósito del artículo consiste en ahondar en estas perspectivas y sopesar sus alcances a la luz de los distintos tipos de acceso que provee Internet a la WWW cuando la navegación tiene como fin hallar expresiones musicales. Desde un enfoque interdisciplinario se interrogan las mencionadas perspectivas mediante la intersección de problemas que bullen en las discusiones sobre el concepto de archivo y otros que remiten a las condiciones de acceso a bienes y servicios culturales mediante la comunicación digital. El acceso a las expresiones musicales a través de la web, tanto en su modalidad de descarga como de *streaming*, es problematizado en derredor de las rutinas de archivación y desde enfoques que relativizan las distinciones entre consumo y producción, y que discurren sobre la vida social y la información digital a partir del reconocimiento de su transformación mutua.

Palabras clave: música; archivo; World Wide Web; descarga; *streaming*; algoritmo; Spotify, YouTube.

Everything is Archive on the Web. Reflections on Searching and Downloading Music

Abstract. Since the late 1960s, the concept of archive is used to analyse practices, which occur outside the realm of Archives, museums, libraries and other state and private owned institutions. During the last years, the concept has been useful to understand diverse aspects of the working of the World Wide Web. The WWW, a hyper-textual, multimedia and global environment, can be thought of from two opposing perspectives. On the one hand, as a hyper-classified and meta-classified world, which has an immanent storing voracity oriented to exhaustiveness. In such sense, the WWW is a set of archives and meta-archives, with its algorithmic predictions and classification rules. On the other hand, it may be considered an environment of overabundance, which gives it users the illusion of navigating freely in a chaos, which incites us to put it in order, to classify it and to archive it. The purpose of the article consists of going deeper into these perspectives and weigh their reach in view of the different types of access which the Internet provides to the WWW when navigating is done with the objective of finding music expressions. From an interdisciplinary approach, those perspectives are questioned through the intersection of problems, which bustle in the discussions about the concept of archive, and others referring to the conditions to have access to cultural goods and services through digital communication. Access to music expressions through the web, both in their downloading or streaming modes, is problematized around archive routines, and from approaches which relativize the distinctions between consumption and production and which reflect on social life and digital information, based on the recognition of their mutual transformation.

Keywords: Music; Archive; World Wide Web; Downloading; Streaming; Algorithm; Spotify; YouTube.

Con la aparición de *La arqueología del saber* (1969[2002]) de Michel Foucault, *Metahistoria* (1973 [1998]) de Hayden White, *History and Criticism* (1985) de Dominick LaCapra, *Mal de archivo* (1997) de Jaques Derrida y de una plétora de trabajos que afloraron como reacción a estas obras, el término “archivo” acrecentó su pluralidad de significados y pasó a ocupar un lugar destacado dentro de

las inquietudes de las ciencias sociales y las humanidades. En la actualidad, los debates interrogan menos el archivo como reservorio y memoria y más como proceso y *locus* de generación de conocimiento y poder. No obstante esta bifurcación de intereses, parece haber necesidad de mantener activos ambos caminos de indagación, tal como se pondrá de manifiesto en las páginas siguientes.

¹ Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Argentina)
magarcia@conicet.gov.ar

Mayormente las diferentes discusiones sobre el archivo refieren a prácticas de archivación propias de los espacios institucional y empresarial, y a personas y rutinas que se encuentran en sus bordes, como lo son aquellas asociadas al coleccionismo y a la difusión cultural. Sin embargo, la ampliación del significado del término “archivo” permite comprender la archivación como una actividad que trasciende esos espacios y se hace ubicua en la vida cotidiana. Mirar, escuchar, seleccionar, representar, almacenar –ya sea mediante la memoria, el inconsciente o la tecnología–, etiquetar, clasificar y disponer la información que recibimos o creamos de manera tal que permita ser reactivada –siempre con exégesis circunstanciales y con la creencia de recuperar un sentido original– son prácticas de archivación omnipresentes en nuestras vidas. En alguna medida somos archivistas compulsivos, pues todo cambio o permanencia de lugar, de actitud, de identidad, de ideología, de gusto y de muchas otras facetas que hacen a nuestros modos de ser y estar en el mundo requiere rutinas de almacenamiento, preservación y clasificación de datos, objetos y personas.

Un ámbito dominante en el cual se llevan a cabo esas rutinas de archivación es la World Wide Web –en adelante llamada indistintamente WWW o “web”. Su condición hipertextual, multimedial y global, sin precedentes en la historia de la humanidad, permite a través de Internet el acceso a un cuantioso y siempre en expansión y aceleración flujo de textos, imágenes y sonidos. En el contexto de las discusiones sobre el concepto de archivo, la WWW puede ser pensada desde dos perspectivas contrapuestas, aunque no excluyentes. Por un lado, puede ser ponderada como un mundo hiperclasificado y metaclasificado, poseedor de una voracidad acopiadora inmanente y de una teleología orientada al almacenamiento constante y a la exhaustividad. En este sentido, la WWW es a la vez un conjunto de archivos y metaarchivos con sus predicciones algorítmicas y reglas de clasificación y accesibilidad específicas. Por otro lado, la WWW puede ser considerada en términos de un ambiente de sobreabundancia que brinda a sus prosumidores la ilusión de navegar libremente en un caos que incita a ser ordenado, clasificado, archivado y rearchivado, sin encubrir el hecho de que estas acciones se realizan sobre el telón de fondo de una tensión irresoluble entre los gustos, deseos y habilidades personales, y las condiciones que establecen el mercado, las instituciones y los desarrollos tecnológicos del *hardware* y *software*.

El propósito de este artículo consiste en ahondar en las mencionadas perspectivas y sopesar sus alcances a la luz de los distintos tipos de acceso que provee Internet a la WWW cuando la navegación tiene como finalidad hallar expresiones musicales. Desde un enfoque nutrido de varias disciplinas, se interrogan esas perspectivas mediante la intersección de problemas que bullen en las discusiones sobre el concepto de archivo y otros que remiten a las condiciones y estrategias de acceso a bienes y servicios culturales mediante la comunicación digital. El acceso a las expresiones musicales a través de la web, tanto en su modalidad de descarga como de *streaming*, es problematizado en derredor de las rutinas de archiva-

ción –almacenamiento, preservación, clasificación y acceso– y desde enfoques sociológicos que cuestionan la distinción entre consumo y producción, y que discurren sobre la vida social y la información digital a partir del reconocimiento de su transformación mutua. El objetivo último consiste en ampliar la agenda de discusiones sobre los obstáculos, las facilidades y los requerimientos que se presentan para la audición de música cuando ésta se realiza a partir de la búsqueda en el complejo de archivos que habitan en la WWW. Con el fin de alcanzar este objetivo, en primer término, dedico un apartado a sintetizar las propuestas que acuden al concepto de archivo para comprender el funcionamiento y los usos de las plataformas que ofrecen bienes y servicios culturales. En segundo término, resumo y evalúo las posiciones críticas y complacientes frente al consumo digital a partir de la búsqueda de música en Spotify y YouTube. Seguidamente me refiero a los intentos por orientar el consumo y el gusto mediante el uso de algoritmos como a las estrategias que intentan evadir esos condicionamientos. Por último, esbozo una de las características que adquiere la audición cuando esta ocurre mediante la utilización de archivos musicales en la web.

1. Archivos en la web

Desde fines de la década de 1960 se ha empleado el concepto de archivo para analizar prácticas que acontecen fuera de la jurisdicción de los Archivos (1), museos, bibliotecas y otras instituciones estatales y privadas (Foucault, 1968 y 1969; Derrida, 1997; Appadurai, 2003; Ketelaar, 2017; etc.). En muchos casos, el concepto ha sido aplicado al ámbito de la web y los dispositivos digitales (Kittler, 1999; Featherstone, 2000 y 2006; Ernst, 2002 y 2006; Ketelaar, 2006; Røssaak, 2010; Jacobsen, 2010; Galloway, 2010; Beer and Burrows, 2013; etc.). Las discusiones de carácter filosófico, sociológico y antropológico dirigidas a ese ámbito, además de remitir al concepto de archivo, apelan a un derivado de éste que pretende señalar, en términos de rupturas, las transformaciones que sufren las prácticas archivísticas –almacenamiento, preservación, clasificación y acceso– en la era de la comunicación digital. Me refiero al concepto de *anarchive*, propuesto por Wolfgang Ernst (2002 y 2006) y utilizado extendidamente en los ámbitos académicos del norte de Europa. Dicho concepto remite a sistemas virtuales de almacenamiento de datos en constante expansión y movimiento que, a pesar de requerir procedimientos de clasificación y dispositivos de acceso, no se estructuran en derredor de una entidad centralizada ni poseen una memoria organizada. En algún sentido, a pesar de sus variados y ambiguos usos, el concepto de *anarchive* señala una fisura entre el deseo archivístico de orden, coherencia y un origen develado de los documentos, y un “desorden” o “imposibilidad de pensar”, retratado por Michel Foucault (2017 [1966], p. 9) al referirse a la conocida clasificación que Jorge Luis Borges atribuye a una imaginaria enciclopedia china (Borges, 1952) y evidenciado en las últimas décadas por la heterogeneidad y multiplicidad del ciberespacio;

un hábitat global de información en constante transferencia compuesto por las redes y los dispositivos a ellas conectados. A fin de extender este concepto a la sociedad como un todo se acuñaron expresiones tales como las de *anarchival society* y *anarchival world*. En alguna medida el acento disruptivo que ponen quienes siguen este enfoque para examinar el pasaje de un momento de inscripción y almacenamiento analógico a otro digital, arroja cierto manto de duda con respecto a cuánto persiste del archivo, en tanto reservorio de memoria sujeto a regímenes de clasificación y preservación, en la era de la comunicación digital, y en qué medida el concepto conserva su pertinencia y efectividad. Kjetil Jakobsen disipa con contundencia esas dudas:

The Internet is a circulation of discrete states, without a central agency and an organized memory. And yet something like classical archives are vital to the functioning of the anarchival world. When using a search engine like Google, you are actually not searching the net, you are searching documents that have been crawled, that is compressed, and prefixed in the Google repository by docID, length, and URL, before being indexed according to Google's famous secret formula and archived in virtual barrels. These barrels have a material existence, in multiple clusters spread around the globe [...]. Each duster employs a few thousand machines, the biggest concentration of all being found in abounded American coalmines. Every day hundreds of thousands of web pages are crawled. Duplications are made so that the transformed and indexed pages may be distributed globally across physical clusters. When you do a Google-search, the processing of the query is entirely local to the nearest cluster of Google machines. Though updated at an incredible speed, each geographical cluster—and the whole Google architecture - is reminiscent of a classical archive. It is a rule governed, administratively programmed system which organizes information so that it may be retrieved. Typically the dynamic dimension of the web is largely beyond the scope of search engines. They survey static web pages, relegating real time dynamics to the so called deep web [...]. Thus archives still exist, helping you find your way around the anarchival of the net. Google finds the web page you are looking for in its global archive of crawled pages, and helps you link up with it on the net (2010, p. 140-141).

Pero para discutir las condiciones bajo las cuales ocurren la búsqueda y la audición de música en la web no basta con enunciar que el concepto de archivo aún resulta pertinente y efectivo, es necesario delimitar o reconocer prácticas, dispositivos o reservorios que puedan ser analizados “como archivos”. David Beer y Roger Burrows, en un artículo titulado “Popular Culture, Digital Archives and The New Social Life of Data” (2013), proveen una de las articulaciones más acabadas en términos descriptivos entre dicho concepto y las rutinas mediáticas de consumo y producción de bienes y servicios culturales. Desde su perspectiva, el mundo de la comunicación digital ofrece cuatro tipos de archivos:

transaccionales –*transactional archives*–, cotidianos –*archives of the everyday*–, de opinión –*view point or opinion archives*– y de colaboración abierta –*crowdsourcing archives*. Sin negar la porosidad de sus límites y la existencia de contenidos yuxtapuestos, Beer y Burrows revelan que estos archivos se diferencian mediante los modos de empleo que hacen las personas y en algunos casos las interfaces, de los perfiles, los enlaces, los metadatos y el juego (2).

A partir de la identificación de estos recursos –perfiles, enlaces, metadatos y juego–, Beer y Burrows definen los archivos transaccionales (como iTunes, Spotify, Amazon, etc.) como reservorios que capturan productos culturales, consumidos por “actores transaccionales”, dispuestos de manera tal que pueden ser buscados, comprados o visualizados/escuchados por *streaming* o descarga. Sus contenidos tienden a ser definidos más por el sector comercial que por los usuarios, quienes se relacionan con ellos mediante actos de localización y consumo. Estos archivos generan sub-archivos de perfiles –*back-end archive*– delineados con información sobre las preferencias y las formas de consumo (quién, dónde, cómo, cuándo, cuánto, etc.) que son utilizados con fines comerciales. Los archivos cotidianos (como YouTube, Flickr, Facebook, etc.) capturan información sobre la vida de los usuarios en su doble condición de productores y consumidores –prosumidores (3). El contenido de estos archivos, categorizado mediante el uso de etiquetas –*tags*– y conectado a través de enlaces, conforma una suerte de hipertexto en el cual varias facetas de la vida privada se abren al orden de lo público. Los archivos de opinión son creados mediante prácticas de *blogging*, *micro-blogging* (como en Twitter), índices de audiencia –*ratings*– y reseñas de una enorme variedad de servicios y productos. Éstos posibilitan a sus usuarios responder a los eventos que suceden cada día, reaccionar a otras opiniones, participar en las narrativas sobre las intimidades de las celebridades, etc. Los archivos de colaboración abierta (como Wikipedia) son el resultado de un esfuerzo de todos sus usuarios en calidad de prosumidores. Estos archivos acumulan datos en forma de textos y metadatos que pueden ser consultados, editados, modificados, reinsertados en mapas, tablas y otras representaciones visuales.

Beer y Burrows (2013) no solo reconocen y delimitan los archivos de la WWW sino también se abocan a identificar prácticas que alimentan a esos archivos mediante rutinas modeladoras de lo cotidiano. Una de ellas nutre en particular los archivos de opinión y de colaboración abierta, y se manifiesta en la forma de comentarios de comentarios o como comentarios de imágenes, *posteos*, videos, música y otros contenidos. Se trata de información generando información o información generando metadatos a través del etiquetado –*tagging*. Otra práctica que cumple con la misma función, conocida como *behavioural advertising* –publicidad basada en el comportamiento–, consiste en predicciones y recomendaciones que orientan el consumo y sustentan los llamados archivos transaccionales. El juego, en términos de *infotainment*, asume un rol sustancial en la retroalimentación entre los medios digitales y la vida cotidiana

a través de distintas vías: la reutilización e integración de datos –*mashups*–, la utilización de datos para ver y crear hechos sociales (4), la presentación visual de los datos y la agregación de datos para proveer información en tiempo real sobre opiniones, tendencias, consumos, etc. (5)

Aunque sin proponer una clasificación como la precedente, otros autores han discutido aspectos relevantes de la perspectiva que aborda la web como archivo. Uno de ellos es Mike Featherstone, quien hace dos décadas resaltó particularidades de la web que hoy adquieren capital importancia: la sobreabundancia, su fragmentación (o la imposibilidad de acceder al conocimiento de su totalidad o de su coherencia) y el problema de la determinación de la escala o nivel de generalización. En un artículo titulado “Archiving Cultures” (2000), Featherstone se aboca a reunir voces que coinciden en comprender lo que denomina *the electronic archive* no solo como una nueva forma de producir y resguardar la cultura sino también como un medio que transforma las condiciones bajo las cuales la cultura es “representada y vivida” (p. 161). Featherstone ubica el archivo electrónico dentro de lo que Timothy W. Luke (1995) llama “tercera naturaleza”, a la cual pertenece el ciberespacio con su capacidad transformadora de los sistemas económicos y sociales, y la instauración de un “ser digital” (6). Las acciones de los usuarios que coadyuvan a nutrir ese archivo tienen, en términos de Featherstone, una importancia fundamental en la conformación de la web. No obstante “*the space of the web cannot be thought of as a coherent totality, rather it is an aggregate space, a collection of numerous files which may well be hyper-linked, but have no overall perspective to unite them*” (2000, p. 174). Asimismo, Featherstone pone sobre el tapete un tema que hoy, dos décadas después de ser esbozado, gana aun mayor relevancia, la cuestión de la escala y el nivel de generalización:

There is a further aspect of hypertext which has implications for our capacity to handle and archive culture: the question of scope or scale. Once one is joined up to other computers through the Internet, and if large amounts of textual, imagistic and oral material are digitized and hypertexted and held in electronic databases around the world, there is, in theory little reason why one could not access any aspect of this world of culture. This reintroduces the problem of the scaling decision: how and where one will place the limits of what is to be read and decide on the appropriate level of generality (2000, p. 177).

Si bien solo Beer y Burrows se atreven a delimitar tipos de archivos e identificar los recursos y las prácticas que los constituyen y diferencian, todos los autores citados coinciden, por un lado, en mantener operable el concepto de archivo –aun cuando recurran al concepto de *anarchive* para enfatizar transformaciones que lo alejan de él– y, por otro, en tematizar la mutua influencia de los contenidos de la comunicación digital y la vida cotidiana, la cual se incrementó vertiginosamente con la aparición del Web 2.0 al permitir la aparición de los sitios interactivos. Estos dos aspectos son centrales para

poner en un marco crítico el escenario que sintéticamente retrata Eivind Røssaak al comienzo de su libro *The Archive in Motion*:

Film, video, television, sound recording, computers, the Internet and new mobile media seem to have instigated a general storage mania and a proliferation of both public and private archival practices (7) (2010, p. 11).

2. Encontrar/descargar

Aunque existe una gran cantidad de trabajos que, inmersos en la espesura de las disquisiciones técnicas, soslayan pronunciarse sobre los beneficios y perjuicios de los medios de comunicación digital, también despunta un número significativo de ellos que contiene vehementes proclamas sobre el asunto. Estos últimos se alinean detrás de dos posiciones enfrentadas: una que, en su versión liberal, considera la comunicación digital como un medio propicio para el libre desarrollo y creatividad del individuo y, en su versión idealista, como un medio emancipador de los sectores excluidos, y otra que ve en ella un dispositivo de control y concentración de poder. La versión apologética de los medios proviene de las usinas comerciales, de los usuarios y, en menor medida, de la academia. En general, quienes abrazan la segunda posición, mayoritariamente adscriptos al mundo académico, enfocan sus análisis en los dispositivos tecnológicos (*hardware*) y en sus estructuras lógicas (por ejemplo la llamada *Media-Archaeology* o *German Media Theory*) o en el afán lucrativo de las empresas que dominan el mercado de la comunicación y el entretenimiento, y en su papel para mantener los privilegios de los grupos de poder mediante la evitación del pensamiento crítico (García Canclini, 2019; García Gutiérrez, 2016). Estos trabajos tienden a desplegar sus críticas a partir de la antinomia producción/recepción y a concentrar sus inyectivas en el primer término del binomio. Es decir, las críticas suelen invisibilizar a los usuarios o verlos solo como víctimas de un régimen que busca activarlos como consumidores y adormecerlos como agentes. No obstante, sería injusto no mencionar que varios autores recogen tanto la versión apologética como la perspectiva crítica y, aunque traslucen su inclinación hacia uno u otro bando, a la par de ventilar la complejidad del tema dejan un final abierto para los lectores (por ejemplo, García Canclini, 2019).

Ahora, ¿cómo pueden ser pensadas la búsqueda en y la descarga de música de la web a partir de estas críticas?, ¿cómo interrogar estas prácticas desde las inquietudes que avivan las discusiones sobre el concepto de archivo? Una manera de emprender la ruta de indagación que sugieren estas preguntas consiste en examinar la disponibilidad de recursos que poseen los usuarios para desplegar sus rutinas de almacenamiento, preservación y clasificación frente a la abundancia, la estructura fragmentaria y las constricciones que prevalecen en la web. Actualmente, los llamados “archivos transaccionales” (Beer and Burrows, 2013) son los medios en los que se produce tal vez el mayor consumo *online* de música

—más allá de las descargas llamadas “ilegales” o “piratería”. Spotify es un ejemplo paradigmático de ese tipo de archivos (8). Se trata de una plataforma creada en 2006 y lanzada en 2008 para la reproducción de música generada por las empresas discográficas mediante la emisión en continuo —*streaming*—, que brinda un servicio gratuito con publicidad y otro pago sin publicidad —*Premium* (9). Este último ofrece mayor calidad de sonido y variedad de funciones. Los usuarios que acceden al servicio pueden seleccionar y/o modificar varios parámetros, tales como la calidad del *streaming*, la aleatoriedad, la repetición, la recepción de mensajes de nuevos lanzamientos, el envío de ítems por Facebook, Twitter, Skype, etc. La plataforma, asimismo, da acceso a información sobre consumos en la forma de “sus fans también escuchan” —lista de artistas comunes entre usuarios—, cantidad de seguidores de un artista, de audiciones mensuales y de consumos en las cinco principales ciudades donde tiene cobertura. Además brinda información sobre la vida de los artistas, sus discografías, conciertos y, en algunos casos, permite comprar música por descarga mediante un link al sitio Merchbar y acceder a una sección de *merchandising*. La principal actividad a través de la cual los usuarios se relacionan con la plataforma es, sin duda, la búsqueda. Se trata de una búsqueda que, una vez que el usuario ha develado sus preferencias —por ejemplo usando la función de “seguir” a un artista—, está orientada por la aparición de una serie de *playlists* que toman la forma de: “radio del artista” —conjunto de canciones que coincide en género, estilo y/o idioma con el ítem seleccionado y donde se incluyen varios temas del artista principal—, “escuchados recientemente”, *daily mix* del usuario, *family mix*, lista de artistas frecuentados, lista de artistas recomendados y un menú de *podcasts* (10). Asimismo, es posible confeccionar una *playlist* personal y habilitar la función que permite conocer qué escuchan los seguidores de Facebook del usuario. Sorprendentemente, la plataforma es en extremo pobre en metadatos sobre las canciones —aun en la versión *premium*. A fin de suplir esa carencia, los usuarios curiosos se ven obligados a recurrir a otras plataformas como Wikipedia o a la infinidad de *blogs* que pululan en la web.

Sin duda Spotify responde a todas las características de los llamados “archivos transaccionales”: es una plataforma controlada por el sector comercial, usa información de las preferencias de los usuarios para confeccionar perfiles —*back-end archive*— y orientar el consumo, emplea metadatos, establece links a otras plataformas —que son archivos cotidianos y otros de su mismo tipo— y se organiza en torno a la búsqueda y el consumo. Como ocurre con otras plataformas, el hecho de operar casi en su totalidad por *streaming* hace que los usuarios deban suspender, o en el mejor de los casos reducir, tres prácticas que son los pilares de la archivación: el almacenamiento, la preservación y la clasificación. A diferencia de los sitios que funcionan por descarga, los cuales requieren que los dispositivos personales obren como extensiones (o réplicas) de la memoria de la web y los usuarios devenidos en archivistas se aboquen a nombrar, almacenar, preservar y clasificar objetos digitales, Spotify tiende a monopolizar todas esas rutinas. Esto significa

que no hay archivación por parte del usuario fuera de la web, no hay juego en territorio propio. Aunque los usuarios tienen luz verde para confeccionar sus propias *playlists*, esto debe hacerse dentro de la plataforma y bajo los parámetros acotados y poco maleables que ésta establece. La plataforma, en modo máquina-archivo, con la irresistible seducción de ofrecerlo todo, aquí y ahora, y la promesa de que todo va a estar ahí cuando el usuario vuelva a encender su dispositivo, condiciona o aun deshabilita al sujeto-archivo, coartando la manía coleccionista (Røssaak, 2010) que el propio medio digital despertó y eximiéndolo de ordenar y resguardar el producto de su recolección.

Hay algo de desafío clasificatorio —me atrevería a decir “aventura clasificatoria”— en el manejo de un dispositivo de almacenamiento y procesamiento digital. El simple acto de crear un *file* o una carpeta es ya el primer paso de ese desafío, pues implica no solo lidiar con objetos que son fundamentalmente transferibles, mediante su nominalización y su disposición en los órdenes sintagmático y paradigmático, sino también repensar constantemente los criterios clasificatorios en los momentos previos y posteriores a la recolección de esos objetos, y diseñar estrategias para su recuperación de cara a la especificidad de cada *software*, cuya presencia es condición necesaria para el acceso a los ítems. Este desafío clasificatorio es mayor aun en los casos en los que las expresiones musicales se nos presentan como productos multimediales —articulan sonido, imagen, movimiento, corporalidad, etc.—, cronotópicos —funden referencias de tiempo y espacio—, multiculturales y multiestéticos —conjugan estéticas de distintas culturas o de los campos llamados “popular” y “académico”. La diversidad de lenguajes, medios y referencias intra y extramediales que presentan estos productos, de los cuales se pueden encontrar varios ejemplos en la página del movimiento *Playing for Change*, ofrecen para su ordenamiento mayor cantidad de variables, cada vez más difusas. Si bien las plataformas que operan por *streaming*, como Spotify, atentan contra este tipo de desafíos, el hecho de que los usuarios tengan la posibilidad de involucrarse con otras clases de plataformas mediante un clic, zanja el camino a la archivación. El consumidor de música *online* nunca está en forma exclusiva frente a uno de los cuatro archivos descriptos, sino frente a un dispositivo que lo expone a varias lógicas y a obrar en función de ellas. Spotify estimula la lógica de la búsqueda, otros tipos de archivos la lógica de la recolección. En el primer caso, la satisfacción se consume en el hecho de encontrar, en el segundo en el de descargar (almacenar). Un usuario que accede a Wikipedia para ampliar su conocimiento sobre la vida de un artista cuya música escuchó por Spotify o en otro sitio, queda expuesto a otro tipo de lógica, aquella propia de las plataformas de colaboración abierta (11).

YouTube, creada en 2005, un año antes que Spotify, es otra de las plataformas que acaparan la mayor porción del mercado de consumo de música por *streaming*. También ofrece un servicio *premium* y en 2015 se creó YouTube Music para la retransmisión exclusiva de música. YouTube, mediante la transferencia de archivos sonoros y multimediales, permite a los usuarios oír-ver, subir,

compartir y comentar contenidos. En alguna medida YouTube congrega particularidades de los tres tipos de archivos definidos por Beer y Burrows (2013) y, en consecuencia, testimonia la porosidad y ambigüedad de su clasificación. Al igual que los archivos cotidianos, YouTube acopia información sobre las vidas de los usuarios devenidos en prosumidores; al igual que los archivos de colaboración abierta, el caudal, la permanencia y la transferencia de contenidos son el resultado de la acción conjunta y poco regulada de los usuarios –y la empresa–; y al igual que los archivos transaccionales, el sector empresarial orienta y estimula el consumo mediante el procesamiento de información sobre las búsquedas y perfiles.

La consideración de los obstáculos, las facilidades y los requerimientos que presenta YouTube para los procedimientos de archivación no solo evidencia su carácter mixto o híbrido sino también su posición intermedia entre Spotify y Wikipedia. Aunque cada plataforma contiene y prioriza contenidos y operaciones diferentes y los usuarios puedan hacer usos diversos de ellos –incluso usos divergentes que atentan contra sus objetivos comerciales y principios éticos–, en una secuencia en la cual en uno de los extremos se requiere un usuario pasivo frente a los contenidos y en el otro un usuario creador de contenidos, Spotify y Wikipedia ocupan respectivamente los extremos, mientras que YouTube se ubica en el medio. Como dije, los usuarios nunca están frente a un solo tipo de archivo. En este sentido, el acceso que ofrece Internet a la WWW equivale al pasaje a un ambiente –quizás solo en esta acción opere como una totalidad– en el cual los usuarios se exponen a distintas lógicas –comerciales, clasificatorias, de acceso, etc. – y a distintas posibilidades de manipulación de contenidos. En el consumo de música, como el de muchos otros productos culturales, para ser parte del “ambiente de archivación” es necesario llevar a cabo varias actividades, tales como crear, recolectar, clasificar, preservar, valorar, comentar y usar contenidos. Incluso, se requiere ser consumidor de nuestra propia producción, como es el caso de las *playlists* que nosotros mismos confeccionamos.

3. Internautas y algoritmos

Internet encuentra buscadores seriales en las capas de la población que tienen el privilegio de poseer la tecnología adecuada. La acción y los efectos de buscar información en la web es ya un hábito difícilmente sustituible de su cotidianidad. En un sentido, Internet es un mecanismo atenuador de la duda. La duda conduce a la web, potencialmente disponible en todo tiempo y lugar, y la satisfacción se consume cuando la búsqueda halla una o varias respuestas. Nos protegemos del asalto de la duda cargando dispositivos móviles, que en un futuro no muy lejanos serán reemplazados por *wearable technology* –como ya ha comenzado a suceder. En esta acción podemos ser todos competentes. Aunque hay usuarios portadores de conocimientos técnicos avanzados, idóneos incluso para develar la trazabilidad de los objetos y procedimientos digitales, de alguna manera todos so-

mos internautas competentes. Se trata de una competencia que parece medirse más por la habilidad para usar cajas negras que por el dominio de un saber experto. Ser un buscador eficiente significa adoptar estrategias para administrar puntos oscuros o, en otros términos, administrar la ansiedad mediante el empleo de cajas negras.

En los momentos previos a que el ciberespacio se conformara tal como lo conocemos hoy, para quienes habitamos fuera de los mayores centros de producción y difusión de la música, la audición de música podía descansar en buena medida sobre un saber limitado y fragmentario –incluso imaginario. Esto sucedía con las expresiones de creadores e intérpretes que se encontraban en los bordes o completamente fuera del *star system*. Muchos aspectos de sus vidas eran algo difícil, cuando no imposible, de conocer para quienes no invertían considerable tiempo y energía en la búsqueda de ese conocimiento. Los medios que podían albergar ese tipo de información eran escasos y de circulación restringida, además que rara vez respondían a las inquietudes de las audiencias sino a sus propias preguntas. Antes de que las interfaces permitieran que la relación de las personas y el ciberespacio se estructurara en torno al hábito de la búsqueda, en muchos casos el lazo entre las audiencias y sus músicas estaba limitado a una experiencia sonora, el resto era mayormente duda gestionada por la imaginación. Internet vino a adosar historias, opiniones, imágenes, contextos, múltiples versiones, reacciones emotivas y explicaciones técnicas a esa experiencia. Como dije, vino a ofrecer un mecanismo de administración o atenuación de esa duda, a la manera de un medio que permite el acceso a un complejo omnipresente de archivos con usuarios devenidos en archivistas.

Para las teorías hipercríticas, la búsqueda de información y la administración de la duda, como muchos otros usos de Internet, tienen un alto costo cuando esto ocurre en los archivos gobernados por el sector comercial: la conversión del usuario en proveedor de insumos para los algoritmos. En los pliegues opacos del trabajo-juego en la red, los internautas transfieren información personal al sector comercial que éste procesa y se las devuelve para orientar sus búsquedas, sus dudas, sus gustos, sus deseos, sus compras y sus votos. Gustavo Lins Riveiro llama a este proceso “economía de la carnada” y destaca no sólo la transferencia de valor sino también el trasfondo ideológico de los servicios digitales:

“La falsa idea de que alguien obtiene un servicio sofisticado y muy necesario de manera gratuita subyace en lo que llamo la “economía de la carnada”, que significa que se nos ofrece un regalo irresistible, pero una vez que estamos literalmente enganchados, damos a cambio un bien precioso: toda la información que las compañías necesitan para ajustar a nuestro gusto los bienes de consumo y los servicios que quieren vender. [...] No se trata sólo de la apropiación del trabajo gratuito y de la obvia pérdida de privacidad. De hecho, puede pensarse que la noción burguesa de privacidad está condenada a cambiar de manera radical o a desaparecer con las nuevas dinámicas creadas por el capitalismo electrónico informático. [...]

hay una cuestión política en juego. Me refiero a las relaciones íntimas que median entre estas empresas de recolección de información, la elite política y el aparato de seguridad de Estados Unidos. Asimismo, el orden de los resultados de búsqueda puede tener consecuencias políticas y se ha mostrado que los algoritmos de Google tienen un sesgo conservador de derecha y que las búsquedas pueden ser manipuladas con frecuencia por derechistas expertos en tecnología (2018, p. 24).

En esta operatoria, los algoritmos no solo ordenan objetos digitales sino también personas, como dice García Canclini: “agrupan a los que se parecen” (2019, p. 21). Es decir, la máquina-archivo clasifica, no solo clips, imágenes, sonidos y textos a partir de la información que le facilitan los usuarios sobre sus consumos sino también los clasifica a ellos mismos, crea de ellos “paraidentidades” acorde a sus propósitos mercantiles o de vigilancia (Featherstone 2000, p. 180). Nuestras intervenciones en la web, en términos de decisiones, opiniones, compras y emociones, nos convierten en seres clasificables y contrastables. El usuario, en el rol de consumidor escucha y descarga música clasificada (dónde el género es solo uno de los criterios ordenadores), en el rol de prosumidor es clasificado por los algoritmos y en el rol de mediador entre la web y sus dispositivos es un clasificador de expresiones musicales mediante la creación, nominación, ordenamiento y resguardo de *files*. El sistema que lo interpela como archivista a la vez lo clasifica para controlar sus acciones dentro y fuera de la web (por ejemplo, orientando sus prácticas y consumos musicales *offline*). Parte de este razonamiento constituye el fundamento de las diatribas más exaltadas.

Una de ellas está expresada por José Van Dijk, en su historia crítica de las redes sociales:

“[La] socialidad tecnológicamente codificada convierte las actividades de las personas en fenómenos formales, gestionables y manipulables, lo que permite a las plataformas dirigir la socialidad de las rutinas cotidianas de los usuarios. Sobre la base de este conocimiento íntimo y detallado de los deseos y gustos de la gente, las plataformas desarrollan herramientas pensadas para crear y conducir necesidades específicas. El mismo botón que nos permite saber qué miran, escuchan, leen y compran nuestros amigos, registra los gustos de nuestros pares al tiempo que los moldea. (2016, p. 18).

García Canclini, en un libro cuyo título devela su visión del asunto, *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*, considera que “los usos neoliberales de las tecnologías mantienen y ahondan las desigualdades crónicas del capitalismo” (2019, p. 10). Aunque después de arremeter contra el uso de los algoritmos admite que:

“el ejercicio crítico y solidario en red también puede interrumpir la normalidad de la manipulación algorítmica. Las acciones oscilan entre ambos sentidos: democratizan y generan solidaridad, y a la vez multiplican e intensifican la sumisión y los miedos (105) [...]”

la irrupción de las redes, más allá de las intenciones hegemónicas de las empresas o partidos y los deseos contrahegemónicos de los alternativistas, por su formato y flujos interactivos, está engendrando modos de comunicación y asociación que no son, a priori, ni hegemónicos ni contrahegemónicos. Al reconfigurarse las formaciones y los actores de poder, aparecen combinaciones ambivalentes, híbridas, en las que se elaboran formas de sociabilidad donde el poder no tiene una estructura binaria, sino una complejidad dispersa. Coexisten muchos modos de estar juntos o comunicados y de compartir o disputar los bienes. (p. 128-9)

Un juicio mucho menos conciliador se encuentra en *Frentes digitales* (2016) de Antonio García Gutiérrez. En esta obra, la “digitalidad” es vista como un “contexto alienante que [...] invita a la indiferencia, a la invisibilidad o a la fuga” (2016, p. 7). Con un alegato incisivo y sin medias tintas García Gutiérrez retrata el mundo digital como:

“un instrumento usado estratégicamente por el poder económico, ideológico y político ‘glocal’ para controlar los substratos de las voluntades favoreciendo una comunicación sin límites, lógica y técnicamente mediada, con la pretensión de ocupar la totalidad de la existencia ofreciendo espejismos y ensoñaciones de progreso y libertad [...], mediante relucientes, diminutos y deseados dispositivos portátiles cuando, en realidad, no se vislumbra en el horizonte más que mayor vigilancia, alienación, involución” (2016, p. 9-10).

Una parte sustancial de las cavilaciones de García Gutiérrez está urdida por una severa crítica a la clasificación, la cual sintoniza con y complejiza las invectivas de Lins Ribeiro (2018) y García Canclini (2019). Según García Gutiérrez, el pasaje de la cultura a la esfera digital, gobernado por la hiperclasificación y su correlato, la normalización, ocurre en términos de una transferencia “salvaje” y homogeneizadora:

“En nuestra era, los sistemas de información que rigen las conciencias y la acción están hiperclasificados. Pero esta saturación no atiende a una diversidad de modos de organización sino, por el contrario, a la reproducción fractal del mismo esquema organizativo en todos los niveles de la cultura y las mentalidades. La propuesta de una Sociedad del Conocimiento tal como está planteada, basada en la digitalización salvaje de la cultura, estrecha aún más el cerco a la posibilidad de otras lógicas, pues presenta una amplia dependencia respecto a poderes determinados: dependencia de una fuente de energía, de un soporte unificado frente a la diversidad precedente, de formatos tan reductores como poco neutrales. La normalización radical, que nos abriría a una nueva sociedad más interactiva, estaría comprometiendo, entonces, la propia diferencia de culturas, de lógicas y de civilizaciones (2007, p. 8-9).

Mike Savage, Evelyn Ruppert y John Law, en un estudio que pretende dar cuenta de la capacidad los

dispositivos digitales para movilizar y materializar las relaciones sociales, ponen el acento en la heterogeneidad, un aspecto central de la concepción de la sociedad como un *anarchive*, y en las preocupaciones de la vertiente del posthumanismo que atiende a las máquinas y la inteligencia artificial frente a la capacidad humana de decisión:

“[...]it needs to be said that the move to the digital is a move to heterogeneity. Perhaps we need to say, following Tarde and Latour, that the social is rather about heterogeneous association rather than societies and people. It is about factors, impulses, risk profiles, and circuits. To this extent, humanist conceptions of society are being eclipsed (2010, p. 11)”.

Estas críticas y otras del mismo cuño, que por razones de espacio no he citado, resultan realistas y convincentes, y nos alertan sobre los intereses que traman y se entranan en la web. Pensar que los riesgos que estas críticas denuncian se disuelven o menguan cuando se busca la música favorita, es francamente ingenuo. En primer lugar porque difícilmente un ítem sonoro en la web pueda escapar a los procesos de mercantilización y, en segundo lugar, porque por más que el ingreso a la web esté acotado a esa acción, no hay manera de evitar la exposición a la diversidad de ambientes semióticos de la pantalla que incluyen, entre otras cosas, ventanas emergentes ofreciendo bienes y servicios de consumo tan disímiles como música, zapatos, automóviles de alta gama y viajes en crucero. En la microacción de hacer clic sobre un hipervínculo asoma la plusvalía y devenimos en seres clasificados y clasificadores, homogeneizados y homogeneizadores, nos convertimos en presa de los algoritmos y en partícipes impávidos de la “economía de la carnada”. También hay algo de nomadismo e impredecibilidad en la navegación:

“Acessar uma plataforma de disponibilização de música em streaming pressupõe exercícios de nomadismo: não sei bem aonde vou se começar a passar barra de rolagem ou se serei tragado pelos apelos para que eu curta, compre, ouça, navegue, role; distrações não tão desinteressadas que são parte importante do ambiente comunicacional que habito e me constitui. (Janotti Jr. 2020, p. 11).

No obstante, el acceso a una plataforma puede generar una sensación placentera de abundancia y totalidad (12). ¿Quién no se regodea en la abundancia cuando al buscar una canción en YouTube ve desplegarse una extensa lista de versiones insospechadas?, ¿quién no experimenta el encanto de poseer todo al alcance de la mano tras una secuencia exitosa de búsquedas en Wikipedia sobre músicos ignotos?, ¿quién no se deleita al descubrir que Spotify ofrece a sus oídos, sin moverse de su silla, la obra completa de su músico preferido?, ¿quién no saborea con embriaguez la sensación de tenerlo todo; un todo que las plataformas ofrecen como realidad o como promesa? Sin duda el hecho de que la búsqueda de música sea algo tan placentero para algunas personas es condición necesaria del éxito comercial y manipula-

dor de las empresas del sector informático y comunicacional. Sin embargo, el hecho de ser presa de la matriz lucrativa y panóptica de esas empresas no evita que la navegación sea redituable en términos de hallazgos y del placer que genera a algunas personas la posibilidad de hacer tambalear las asimetrías y el *ethos* normativo y vertical del poder comercial. Las vías para escabullirse, en alguna medida, de la voracidad del capital travestido de bit son varias y muy disímiles: las llamadas “prácticas ilegales” y su trasfondo principista en la “ética hacker” –Sci-hub y su eslogan “to remove all barriers in the way of science” puede ser un buen ejemplo de esto–, las plataformas de colaboración abierta como Wikipedia, los movimientos que promueven el acceso abierto, entre muchas otras. Cabría considerar, además, una vía que consiste en explorar la limitación del sistema que ocurre porque los algoritmos sencillamente no piensan –al menos por ahora– o porque no le brindamos toda la información que requieren (13). Los algoritmos “saben” qué, cómo, cuánto, cuándo y dónde buscamos, pero en última instancia poco saben del porqué de nuestras búsquedas. No saben si la búsqueda de una canción estuvo motivada por un encantamiento atribuido a la sonoridad, por una atracción hacia la sensualidad de la o él cantante, por una identificación ideológica con el autor o por una empatía con el contenido narrativo del texto. Tampoco saben si buscamos canciones para nosotros mismos o para otros –o de otros– que nunca escucharíamos y mucho menos compraríamos. Por estas razones o porque así está dispuesto en el diseño algorítmico, lo cierto es que las listas de resultados que ofrecen plataformas como YouTube suelen ser heteróclitas, conformadas por ítems que se ajustan perfectamente a lo que buscamos, otros que se ajustan a medias y otros que en absoluto lo hacen. Lejos de ser este un hecho perjudicial, permite el descubrimiento fortuito de expresiones sonoras ignotas que nos invitan a explorar más allá de nuestros gustos y a diversificar el horizonte estético y sonoro. En este sentido, quizás Internet sea el medio que más favorece la serendipia.

4. El archivo como fondo de la audición (a modo de coda)

El uso extendido del concepto de archivo en el discurrir actual de las ciencias sociales y las humanidades, aun expresado en todo el abanico de definiciones y usos disponibles (14), pone en evidencia su utilidad para comprender procesos culturales y sopesar una serie de estrategias mercantiles y políticas asociadas a la web. En general, el concepto puede dar cuenta de varios de los cambios producidos por la digitalización de la cultura y, en particular, de las formas de creación, circulación y transacción de productos culturales, como es el caso de las músicas. Esto implica considerar la web, tal como lo he hecho, como un complejo de archivos al cual se accede mediante interfaces que, muy a menudo dispuestas como cajas chinas, demandan la ejecución de prácticas de archivación específicas, a veces no muy diferentes a las que se implementan en archivos no digitales. Ese complejo de archivos se

expande en varias direcciones: se multiplica y diversifica en su interior, se hace archivo de sí mismo (15), estimula la formación de archivos *offline*. Todo es, o parecer ser, archivo en la web. El comercio, la vigilancia, la generación de conocimiento, el esparcimiento, la insurrección (16) y hasta la práctica cuasi religiosa conocida como “dataísmo” que rinde culto al Big Data y a la inteligencia artificial, son solo algunas de las actividades que se reproducen a condición de crear, alimentar, ordenar y reordenar archivos. Sin necesidad de adoptar una posición tecnodeterminista, hay que admitir una presencia ubicua de la web y los dispositivos digitales, y una extendida rutinización de sus usos. Si esto es efectivamente así, también hay que reconocer una presencia ubicua y una rutinización de las prácticas de archivación.

Escuchar música a partir de la navegación en la web requiere en primera instancia capturar ítems sonoros que están siendo constantemente transferidos en un entorno reticular. Este juego o *infotainment*, que a veces contrae rasgos cinegéticos, puede tener implicaciones en la experiencia misma de audición. La escucha de una canción a menudo se realiza a partir de un acto de selección de un conjunto que contiene varios ítems del mismo tipo: una *playlist*, un catálogo de un sitio web privado, una lista de sugerencias de YouTube, etc. De esta manera, la audición ocurre sobre un fondo constituido por uno o varios archivos. Se trata de una audición con fondo; un fondo en el que habita la imagen de totalidad o vastedad y que se agita por la permanente alimentación de numerosos usuarios e interfaces. La disponibilidad de esos archivos y la facilidad de acceso a ellos a través de un simple clic invitan al *zapping*, a interrumpir la escucha de cada ítem, a segmentar, a desfocalizar y refocalizar, a liberar la ansiedad por explorar, descubrir y obtener más. Para un internauta medianamente curioso, el conocimiento de la presencia de los archivos impregna de ansiedad su hábito de audición.

Este y otros posibles efectos de “el archivo” en la experiencia de audición merecen ser explorados más de lo que es posible hacerlo en estas páginas. No solo la dimensión tecnológica –*hardware* y *software*– de los cambios de inscripción del sonido, cuya manifestación más extraordinaria quizás haya sido el pasaje de un modo analógico a otro digital, genera transformaciones en las rutinas de escuchar música. También lo hace el estado de la masa de ítems sonoros disponibles, es decir, su magnitud, sus ordenamientos, sus posibilidades de acceso, su capacidad de expansión, su fluidez, su conectividad, sus exclusiones y sus promesas. Las músicas en la web viven en estado de archivo y la condición necesaria para acceder a ellas es estar conectado. La vida contemporánea cada día demanda más conexión y mayor uso de archivos. Adrian Mackenzie retrata esa doble demanda en la misma dirección en que Derrida asoció la pulsión a la muerte con la destrucción del archivo: “*To die is to be disconnected from access to the archive, not jacked-in* [...] (1997, p. 66). El acto aparentemente inocuo de escuchar una canción por *streaming* mueve un complejo de nodos en los que se interceptan agencias, mercancías y tecnologías; todo lo cual ocurre paralela e inevitablemente junto a prácticas de archivación.

Notas

(1) El término aparece con mayúscula cuando remite a una institución.

(2) A continuación parafraseo la descripción que brindan Beer y Burrows (2013) de estos recursos. El perfil es un nodo de acopio de información personal que tiene una presencia central en las prácticas cotidianas de las personas activas en los medios digitales y que puede ser diseñado por los propios usuarios o por interfaces que recopilan información sobre consumos y preferencias. Los enlaces son conexiones que se establecen entre las personas y las cosas como consecuencia de la recopilación y exploración –*mining*– de datos o la búsqueda de y la navegación en contenidos auto y previamente organizados, o como el producto de algoritmos que procesan información proveniente de diversas fuentes. Los metadatos son recursos que permiten la organización de los archivos en la medida en que participan en la clasificación de su contenido y habilitan la búsqueda y el acceso. En coincidencia con varios otros autores, Beer y Burrows estiman que el juego también constituye un aspecto clave de la relación de las personas con los medios digitales, particularmente en el consumo de contenidos culturales y en la conformación de los archivos. Un desarrollo más extenso y profundo del lugar que ocupa el juego en el procesamiento de la información en la era digital puede encontrarse en Lash (2002).

(3) Una discusión sobre este término se encuentra en Ritzer and Jurgenson (2010).

(4) Beer and Burrows (2013) dan como ejemplo el sitio *wefeelfine.org* que escanea el ciberespacio cada 10 minutos buscando las expresiones “I feel” y “I am feeling” y releva información sobre las personas y circunstancias en que éstas aparecen.

(5) Según Beer and Burrows, Hype Machine y Klout.com son ejemplos de este tipo de agregación de datos.

(6) En una descripción precoz de la transcendencia del ciberespacio, Luke (1995) distingue tres naturalezas: la primera corresponde a la biósfera, la segunda a la producción y organización social y la tercera al ciberespacio.

(7) El subrayado es mío.

(8) Aunque existen varias plataformas para buscar y escuchar música, tales como Spotify, Amazon Music, Apple Music, Deezer, Google Play Music, YouTube, YouTube Music, Pandora y Tidal, entre otras, por razones de espacio me referiré solo a dos de ellas: Spotify y YouTube. La mayoría de las reflexiones que ofrezco sobre estas dos plataformas puede ser aplicada a otras de su tipo sin que eso implique un desconocimiento de sus particularidades.

(9) En febrero de 2019, el sitio *genbeta.com* reconoce a Spotify como líder absoluto en el mercado de las empresas que ofrecen descargas de música e informa que para esa época contaba con 207 millones de usuarios, de los cuales casi la mitad estaba suscripta a su programa *premium* (*www.genbeta.com*). Por su parte, Conterpoint, una empresa de análisis de mercado, afirma que en 2019 Spotify manejaba el 35% del mercado, seguido por Apple Music con el 19% (*www.counterpointresearch.com*).

(10) También brinda *playlists* ad-hoc. Por ejemplo, a principios de junio de 2020, con motivo del asesinato de George Floyd a manos de un policía en la ciudad de Minneapolis, ofreció una lista de 55 canciones bajo el título *Black Lives Matter. Songs of empowerment and pride*.

(11) Wikipedia es una plataforma paradigmática de los archivos de colaboración abierta. Con 50 millones de artículos y entradas en más de 300 idiomas, es considerada la mayor colección de conocimiento de la historia de la humanidad y es el quinto sitio más visitado (Lorente, 2020). La particularidad de Wikipedia, como muchos archivos de su tipo, reside en que los usuarios acceden a ella no solo para hacer consultas, sino también para crear, modificar o sugerir la creación de una entrada, agregar enlaces internos, participar en la discusión de un contenido o votar para que un usuario se convierta en bibliotecario –usuario con potestad para impedir la modificación de un archivo y el ingreso a usuarios conflictivos (Lorente, 2020). En este sentido, Wikipedia constituye una comunidad en línea, en gran medida autoregulada –se financia en su totalidad con donaciones de los usuarios–, que provee información de acceso abierto y

cuya principal variable de cohesión y reproducción es la escritura colaborativa y constante. Un aspecto significativo en la consideración de esta plataforma como archivo y para los intereses de los consumidores de música, es la existencia del repositorio libre Wikimedia Commons, compuesto por 55 millones de imágenes, videos y documentos multimedia que se hallan en sus entradas. (12) Aunque también puede dar lugar a una absoluta frustración.

(13) Es sabido que cuanto menos plataformas usemos de manera simultánea al momento de transferir ítems, menos información proveeremos a los algoritmos.

(14) Marlene Manoff (2004) y Eric Ketelaar (2017) presentan, cada uno a su manera, un amplio panorama de las diferentes definiciones y los usos del concepto.

(15) Como es el caso del procedimiento conocido como *Web Archiving* o archivo web cuyo propósito es capturar páginas web. Para mayor información puede consultarse la página del International Internet Preservation Consortium (netpreserve.org).

(16) Ver por ejemplo Reguillo (2017) y Márquez y Ardèbol (2018).

Referencias

- Appadurai, Arjun (2003). Archive and Aspiration. En: *Information is Alive*, Joke Brouwer and Arjen Mulder (editors). Rotterdam: V2_Publishing/NAI Publishers, pp. 14-25.
- Beer, David and Roger Burrows (2013). Popular Culture, Digital Archives and the New Social Life of Data. *Theory, Culture & Society* 30/4, pp. 47-71.
- Borges, Jorge Luis (1952). El idioma analítico de John Wilkins. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Derrida, Jacques (1997). *Mal de Archivo. Una impresión freudiana*. Valladolid: Trotta.
- Ernst, Wolfgang (2006). Does the archive become metaphorical in multi-media space? En: *New media/old media: A history and theory reader*, Chun Wendy Kyong and Thomas Keenan (editors). New York: Routledge, pp. 105-124.
- Ernst, Wolfgang (2002). *Das Rumoren der Archive*. Berlin: Merve Verlag.
- Featherstone, Mike (2006). Archive. *Theory, Culture & Society* 23/2-3, pp. 591-596.
- Featherstone, Mike (2000). Archiving Cultures. *British Journal of Sociology* 51/1, pp. 161-184.
- Foucault, Michel (2017) [1966]. *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo veintiuno.
- Foucault, Michel (2002) [1969]. *La arqueología del saber*. Buenos Aires: Siglo veintiuno.
- Foucault, Michel (1968). Réponse à une question. *Sprit* 71, pp. 850-874.
- Galloway, Alexander R. (2010). What You See is What You Get?. En: *The Archive in Motion*, Røssaak, Eivind (editor). Oslo: Novus Press, pp.15-179.
- García Canelini, Néstor (2019). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- García Gutiérrez, Antonio (2016). *Frentes digitales. Totalitarismo tecnológico y transcultura*. Salamanca: Comunicación social, ediciones y publicaciones.
- García Gutiérrez, Antonio (2007). *Desclasificados. Pluralismo lógico y violencia de la clasificación*. Barcelona: Anthropos editorial.
- Jacobsen, Kjetil (2010). Anarchival Society. En: *The Archive in Motion*, Røssaak, Eivind (editor). Oslo: Novus Press, pp.127-154.
- Janotti, Jr. Jeder (2020). *Gêneros musicais em ambientações digitais*. Belo Horizonte, MG: PPGCOM/UFGM.
- Ketelaar, Eric (2017). Archival Turns and Returns. Studies of the Archive. En: *Research in the Archival Multiverse*. Gilliland Anne, Sue McKemmish and Andrew J. Lau (editors). Clayton, Australia: Monash University, pp. 228-268.
- Ketelaar, Eric (2006). Writing of archiving machines. En: *Sign here! Handwriting in the Age of New Media*, Sonja Neef, José van Dijck, and Eric Ketelaar (editors.). Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 183-195.
- Kittler, Friedrich A. (1999) [1986]. *Gramophone, film, typewriter*. Stanford: Stanford U.P.
- LaCapra, Dominick (1985). *History and Criticism*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Lash, Scott (2002) *Critique of Information*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sague Publications.
- Law John, Evelyn Ruppert and Mike Savage (2010). Digital Devices: Nine Theses. *CRESC Working Paper* No. 86, December. Manchester: CRESC, pp. 1-16.
- Lins Ribeiro, Gustavo (2018). El precio de la palabra: la hegemonía del capitalismo electrónico-informático y el googleísmo. *Desacato* 56, pp. 16-33.
- Lorente, Patricio (2020). *El conocimiento hereje. Una historia de Wikipedia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Luke, Timothy W. (1995). Simulated Sovereignty, Telematic Territoriality: The Political Economy of Cyberspace. En: *Second Theory, Culture & Society Conference, "Culture and Identity: City, Nation, World"* August, 10-14.

- Mackenzie, Adrian (1997). The Mortality of the Virtual: Real-time, Archive and Dead-time in Information Networks. *Convergence* 3/2, pp. 59-71.
- Manoff, Marlene (2004). Theories of the Archive from Across the Disciplines. *Libraries and the Academy* 4/1, pp. 9-25.
- Márquez Israel y Elisenda Ardèbol (2018). Hegemonía y contrahegemonía en el fenómeno *youtuber*. *Desacato* 56. Pp. 34-49.
- Reguillo, Rossana (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. España: NED Ediciones.
- Ritzer George and Nathan Jurgenson (2010). Production, Consumption, Prosumption. The nature of capitalism in the age of the digital 'prosumer'. *Journal of Consumer Culture* 10/1, pp. 13-36.
- Røssaak, Eivind (2010). The Archive in Motion: An Introduction. En: *The Archive in Motion*, Røssaak, Eivind (editor). Oslo: Novus Press, pp.11-26.
- Van Dijck, José (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- White, Hayden (1998). *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

