

Aproximación a los usos de la comunidad *scene* en el intercambio no comercial de series televisivas en Internet

Miguel Ángel Martínez Díaz¹

Recibido: 19/01/2018; Aceptado: 13/07/2018

Resumen

La disputa que subyace entre derechos de autor e Internet se asienta en la innovación disruptiva que supuso la digitalización de la imagen fílmica. Este sistema tecnológico permite a cualquier usuario la reproducción de réplicas exactas al original con gran facilidad y a bajo coste. Este proceso, representa, por tanto, la pérdida inmediata de la industria cinematográfica y televisiva de la exclusiva en la distribución de contenidos audiovisuales. De esta manera, el uso de la copia digital pone en riesgo la estabilidad del sistema clásico, que basa su beneficio económico en la comercialización de copias físicas. El cambio de paradigma tecnológico que surge tras la aparición de la codificación binaria, significó el perfecto catalizador del intercambio de material cinematográfico y televisivo en la Red. De igual forma, la disociación entre soporte y contenido que provocó la asimilación del proceso digital y que permitió la libre propagación de obras audiovisuales en Internet, ha supuesto un punto sin retorno en la forma de consumir estas obras fílmicas por parte de los espectadores actuales. En este sentido, las series de televisión, como producto de gran demanda, no han sido ajenas a esta situación. Así, este artículo expone, además de un breve recorrido histórico que identifica los principales hitos técnicos que sustentan el modelo actual de acceso, un análisis concreto de los usos de compartición en referencia a los contenidos seriados por parte de la comunidad *scene*, responsable inicial de este proceso.

Palabras clave: Internet, comunicación, tecnología y cambio social, procesos tecnológicos, innovación tecnológica.

Abstract

The problem behind copyright and the Internet is based on disruptive innovation that led to the digitization of the film image. This technological system allows any user the exact reproduction of the original replica easily and at low cost. This process causes immediate loss of exclusive film and television industry distribution of audiovisual content. Thus, the use of digital copying jeopardizes the stability of the classical system, which bases its economic benefit in marketing physical copies. The technological

¹ Miguel Ángel Martínez Díaz es profesor en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad Católica de Murcia, UCAM, España. Doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Católica de Murcia. Sus trabajos de investigación incluyen estudios sobre el intercambio no comercial de contenidos audiovisuales en Internet, nuevos hábitos de consumo audiovisuales, producción audiovisual y cinematográfica e historia de los medios de comunicación audiovisual. Es miembro del grupo de investigación Digitalac donde investiga en torno a los nuevos sistemas de intercambio de contenidos audiovisuales en Internet desde hace más de diez años. Email: mamdiaz@ucam.edu

paradigm shift that comes after the appearance of the binary encoding, was the perfect catalyst for the file sharing of film and television products on the Web. Similarly, the dissociation between media and content that caused the assimilation of digital process and allowed the free propagation of audiovisual works on the Internet, has been a point of no return in the way people consume these filmic products. In this sense, the television series, as a result of high demand, have not been outside this situation. Thus, this article makes a brief historical tour that identifies the main technical milestones that support the current access model and also, performs a concrete analysis of the ways of file sharing about television series by the scene community, the initial responsible for this process.

Keywords: Internet, communication, technology and social change, technological processes, technological innovation

Resumo

A disputa subjacente entre direitos autorais e a Internet é baseada na inovação disruptiva que levou à digitalização da imagem do filme. Este sistema tecnológico permite a qualquer usuário reproduzir réplicas exatas ao original com grande facilidade e baixo custo. Este processo, portanto, representa a perda imediata da indústria cinematográfica e televisiva da exclusiva na distribuição de conteúdos audiovisuais. Dessa maneira, o uso de cópias digitais coloca em risco a estabilidade do sistema clássico, que baseia seu benefício econômico na comercialização de cópias físicas. A mudança de paradigma tecnológico que surge após o aparecimento da codificação binária, significou o catalisador perfeito para a troca de material de cinema e televisão na Rede. Da mesma forma, a dissociação entre suporte e conteúdo que levou à assimilação do processo digital e que permitiu a livre propagação de obras audiovisuais na Internet, significou um ponto sem retorno na forma de consumir esses filmes pelos telespectadores atuais. Nesse sentido, as séries televisivas, como produto de grande demanda, não foram alheias a essa situação. Assim, este artigo expõe, além de um breve percurso histórico que identifica os principais marcos técnicos subjacentes ao modelo de acesso atual, uma análise concreta dos usos de compartilhamento em referência ao conteúdo serializado pela comunidade de cena, inicialmente responsável por esse processo.

Palavras-chave: Internet, comunicação, tecnologia e mudança social, processos tecnológicos, inovação tecnológica

1. Introducción

El diseño de Internet gira en torno a la distribución y reproducción libre de cualquier tipo de contenido. En este sentido, el intercambio digital de un fichero informático entre ordenadores supone una réplica exacta del mismo, sin restricción de acceso ni coste alguno. En este entorno de codificación binaria, la gran mayoría del material audiovisual se registra, distribuye y reproduce en sistemas digitales (Calvi, 2008). Por

este motivo, el empleo de la Red para la libre compartición de productos audiovisuales es una práctica muy habitual en la sociedad actual.

El objeto material del presente artículo es el análisis de una nueva forma de distribución audiovisual de series de televisión en España a partir del estudio de los actores responsables de dicho intercambio; y el objeto formal, es decir, el punto de vista desde el que se contempla este ámbito, son los usos y características de este proceso de compartición de obras audiovisuales. Se trata, por tanto, de estudiar la aparición en los últimos años de unas herramientas tecnológicas que permite a la comunidad internauta española acceder a contenidos televisivos seriados, tanto de producción nacional como internacional, sin la intermediación de ninguna empresa de distribución comercial ajena a los propios usuarios. Esta realidad, rompe de manera clara con el estatus económico que sustenta la industria audiovisual actual (Gay, 2011).

A partir de un primer acercamiento histórico al desarrollo de los distintos modelos de compartición que surgieron en Internet, uno de los objetivos principales del texto se centra en mostrar la trastienda del propio sistema de intercambio. De esta manera, el estudio de la estructura organizativa y la reglamentación de la comunidad de internautas que gestiona la elaboración de estos contenidos seriados, conocida como *scene*, resulta clave en la interpretación de este proceso. Este término resulta de vital importancia para entender quiénes son los responsables efectivos del intercambio no comercial de contenidos seriados en España. En este sentido, el concepto *scene* nace en los años noventa de la mano del hacker sueco Linus Walleij en su obra *Copyright Does Not Exist* (Walleij, 1998). Sin embargo, a mediados de la pasada década la Asociación Cinematográfica de Estados Unidos (MPAA) publica un documento, que reparte entre los campus universitarios norteamericanos, donde desvela la estructura básica de la comunidad *scene*, la cual dispone de forma piramidal (*The Pyramid of Internet Piracy*) (MPAA, 2007).

De esta manera, este mecanismo de intercambio nace a raíz de la innovación disruptiva que supuso la digitalización de las imágenes cinematográficas y televisivas en el siglo pasado. Debido a que este tipo de transiciones tecnológicas suponen una reestructuración completa de las organizaciones afectadas (Christensen, 1997), el intercambio no oficial de series de televisión ha supuesto un quebranto en el orden empresarial previo. Aunque este proceso resulta imposible de desligar de la revolución técnica acontecida en el último siglo, no cabe duda que la aparición del MP3 como formato estándar de codificación digital de audio y sus posteriores sucesores audiovisuales (DivX, Xvid, etc.) han sido los detonantes del actual modelo de compartición.

Por medio de un programa informático específico o mediante la simple búsqueda directa en Internet, un usuario es capaz de acceder de forma relativamente sencilla a cualquier contenido audiovisual (Dans, 2010). Este sistema de intercambio de archivos, terreno exclusivo para unos pocos privilegiados en la última década del siglo pasado, ha crecido de forma exponencial en los últimos años, siendo en la actualidad un hábito compartido por millones de ciudadanos de todo el mundo (Lee, 2012). De igual forma, el proceso transitado por este modelo técnico desde la introducción en el mercado del disquete informático hasta las modernas redes de almacenamiento en la nube ha ido en paralelo al crecimiento de Internet.

2. Primeros sistemas de transmisión de información

A comienzos de la década de los setenta del siglo pasado, David Noble, junto a su equipo de la multinacional IBM, introdujo el primer formato físico de almacenamiento externo, el disquete de ocho pulgadas, que facilitaba la transferencia de información digital de forma manual entre usuarios (Lee, 2012). Unos años más tarde, Tom Truscott y Jim Ellis de la Universidad de Carolina del Norte crearon USENET, que prestaba “la conexión directa entre usuarios y grupos de usuarios (Newsgroups) organizados en torno a secciones de temas específicos de interés (Bulletin Boards Systems o BBS), constituyendo la primera comunidad de trabajo colaborativo que posibilitaba el intercambio de información” (Calvi, 2004: 53).

La red USENET fue el primer sistema de compartición de datos entre internautas y se constituyó como el núcleo central de los sucesivos modelos de difusión de material por P2P, como fueron Gnutella o Freenet. En este sentido, los distintos protocolos asociados a esta tecnología (UUCP y TCP/IP) permitían la distribución de archivos informáticos entre los terminales de la red. Este contenido se subdividía, a su vez, en materias (BBS) que se adelantaron al modelo taxonómico de las redes de pares. Por otro lado, a mediados de los años ochenta y a raíz de estos avances técnicos, los propios usuarios crearon FIDONET, primera red utilizada para el intercambio de contenidos sonoros y fotográficos.

Unos años más tarde, dio comienzo el movimiento *scene*, que consistía en la propagación por parte de una serie de grupos de publicación (*release groups*) de los contenidos más novedosos del mercado. Este proceso se producía mediante la creación de un conjunto de servidores FTP privados llamados Topsites, que inauguraron la cultura *underground* del intercambio de archivos. El acceso a este sistema de compartición se efectuaba mediante invitación personal, unos pocos elegidos

obtenían los primeros el material más cotizado. La última década del pasado siglo contempló un incremento en la utilización de diversas herramientas para el tráfico de contenidos audiovisuales, desde clientes de mensajería IRC mediante el protocolo DCC (Direct Client to Client) hasta la red Hotline por parte de usuarios del sistema operativo iOS. Sin embargo, no fue hasta la llegada del programa informático Napster que el intercambio no comercial de contenidos no se popularizó a lo largo de todo el mundo (Lee, 2012).

2.1. Fenómeno Napster

Un sistema de pares es un modelo informático que permite la compartición de todo tipo de material almacenado dentro de los discos duros particulares de los usuarios que se encuentran en la red P2P. En este sentido, el acceso se produce de forma directa entre ambos terminales, sin la intervención de un servidor central que coordine el proceso. Uno de los primeros programas en utilizar de forma masiva esta tecnología para el intercambio de contenidos audiovisuales, en este caso musicales, fue Napster en 1999. Creado por Shawn Fanning, un joven de diecinueve años, este software se extendió de forma extraordinaria por todo el mundo y supuso un punto de inflexión en la forma de acceder a la música por parte de la sociedad.

Con Napster, cualquier internauta tenía la posibilidad de compartir toda su colección musical con otro usuario de la red. Sin embargo, para que este proceso se concretara fue necesaria la aparición de un nuevo modelo de almacenamiento digital de audio: el MP3. Frente a anteriores soportes musicales, este modelo técnico no partió de la industria sino de un grupo de expertos (Moving Picture Experts Group) (MPEG). Esta tecnología codifica un contenido de audio determinado en un fichero informatizado de reducido tamaño, sin excesiva pérdida de calidad sonora. El proceso de compresión se produce tras la eliminación de una serie de elementos (frecuencias) inaudibles para el oído humano. De esta manera, el sistema más habitual de transcripción (128 kbit/s) proporciona un archivo de audio hasta once veces menor que el alojado en un disco compacto comercial. La elaboración de estos ficheros no resulta compleja, únicamente es necesario el empleo de un programa específico (*ripper*) que convierta las pistas alojadas en un CD musical a MP3 (Mittal, 2004).

Aunque el proceso de intercambio de archivos en Napster se efectuaba a través de una red de pares, el control de los usuarios y la administración de las bases de datos musicales las realizaba un servidor central. Así, cuando un usuario buscaba un producto concreto, el programa recurría a la información alojada en su sede, que proporcionaba el resultado para el transvase efectivo del material. Esta modalidad técnica supuso la razón principal de sus problemas judiciales y su posterior

desaparición, ya que ayudaba a la identificación de los internautas y del contenido compartido.

Napster se extendió de forma veloz, desde los primeros nodos en universidades norteamericanas hasta alcanzar millones de clientes en todo el mundo, conformando por primera vez, un modelo de acceso no comercial y global a productos musicales. El momento de mayor volumen de usuarios se logró en junio de 2001. En ese instante, setenta millones de personas habían instalado el software en sus ordenadores y más de doscientos servidores proveían de material a estos internautas.

Sin embargo, a raíz de la explosión mediática que supuso la popularización de Napster, la Asociación de Industria Discográfica de Estados Unidos (RIAA - Record Industry Association of América) confeccionó un informe que relacionaba el descenso en las ventas físicas de soportes musicales con la propagación de este software. No obstante, otros documentos impulsados por asociaciones de internautas y expertos no vinculados a ningún grupo empresarial afirmaban lo contrario. A partir de ese momento, y debido a la utilización centralizada de la información por parte de Napster, la RIAA pudo demandar a la compañía por infracción de derechos de autor. El juicio que provocó esta situación obligaba a la empresa a purgar de sus bases de datos el material con copyright. Sin embargo, “el proceso de filtrado fue muy lento y Napster no pudo eliminar en tiempo oportuno la totalidad de los archivos infractores, y eso llevó al Tribunal de Distrito a ordenar el cierre de Napster en julio de 2001” (Gutiérrez Vázquez & Díez Alfonso, 2014: 90).

Aunque la desaparición del modelo de compartición creado por Shawn Fanning se debió en gran medida a las acciones judiciales provocadas por los garantes de los derechos de autor norteamericanos, bien es cierto que el modelo técnico basado en un servidor central como coordinador de pares resultaba complicado de gestionar. En este sentido, la necesidad obligatoria por parte de los usuarios de recurrir a un nodo medular para completar sus requerimientos de información provocaba una continua congestión de tráfico. Debido a esta merma técnica, surgieron los sistemas distribuidos de pares que no están ligados a un servidor central que gestiona la transferencia de datos, y que permiten, de igual modo, el intercambio libre entre usuarios. Este avance en el proceso de compartición que se produce mediante el empleo de esta infraestructura descentralizada, habilita la administración anónima tanto de usuarios como de contenidos. En este sentido, el carácter opaco de este modelo, el cual prácticamente invalida la identificación de los datos intercambiados, ha protegido a los programas P2P de la justicia.

A partir del declive de Napster, aparecieron una serie de modelos de compartición que trataron de emular su éxito. Uno de los más destacados fue la conjunción de redes de pares que formó Gnutella, un sistema distribuido y de código abierto diseñado por Nullsoft en el año 2000. Esta tecnología permitió, por primera vez, el intercambio usuario-usuario de material audiovisual sin ningún tipo de intermediación centralizada.

En la primera década del presente siglo, otros modelos técnicos también distribuidos fueron muy utilizados entre los internautas, como edonkey2000, FastTrack, Overnet y Freenet. Sin embargo, fue en 2001 cuando Bran Cohen diseñó un modelo técnico que asumió las principales cualidades de sus antecesores y las agrupó en un sistema de intercambio de archivos sencillo y eficaz llamado BitTorrent (Lee, 2012). De esta manera, este programa se ha convertido, *de facto*, en el estándar actual de compartición de contenidos audiovisuales entre pares.

2.2. Consolidación del intercambio de datos

En los últimos años se han popularizado una serie de servicios de almacenamiento de ficheros en la nube como Megaupload, Rapidshare, Streamcloud y otros. Este modelo de alojamiento provee al usuario una forma mucho más sencilla de compartir material audiovisual. El archivo, un episodio de una serie de ficción por ejemplo, se sube a uno de estos servidores online, el cual devuelve un enlace URL en respuesta. A continuación, dicho código se incorpora a cualquier navegador web estándar y a través del protocolo HTTP se produce la descarga o el visionado en línea del contenido. Estos vínculos son compartidos de forma asidua por los propios usuarios en diferentes plataformas de Internet (foros, páginas webs, blogs, etc.).

Aquellos que suministran estos ficheros digitales (*uploaders*) suelen hacerlo, en la mayor parte de los casos, por motivos crematísticos, ya que estos servicios de almacenamiento ofrecen una compensación económica a aquellos clientes que más tráfico generan. Administraciones de diferentes países y empresas vinculadas a la industria audiovisual han ejercido fuerte presión en contra de estos modelos de compartición, como sucedió en enero de 2012 con el cierre de Megaupload y la detención de su fundador Kim Dotcom (Lee, 2012).

Sin embargo, la supresión de alguna de estas plataformas no ha surtido demasiado efecto ya que otros repositorios online como Uploaded, Rapidgator, MediaFire o Mega, el heredero del difunto servicio de Kim Dotcom, siguen funcionando con apenas modificaciones.

A su vez, la industria ofrece poco a poco alternativas muy válidas a estos modelos no comerciales. Servicios como Netflix, HBO o Amazon Prime ven incrementado su negocio, año tras año, y convenciendo a millones de usuarios de todo el mundo.

No obstante, la vigilancia del material audiovisual que se intercambia en la Red resulta cada vez más difícil, ya que Internet es “un entorno muy complejo y descentralizado construido sobre tecnologías de fácil uso” (Asensi, 2012: 2). En este sentido, una gran cantidad de internautas se desvinculan de estos modelos estándar de compartición para optar por sistemas cerrados que son utilizados para la transmisión de material audiovisual de forma privada.

2.3. Actores en el proceso de intercambio de contenidos en la Red

El conjunto de internautas conocido como *scene* que intervienen como promotores iniciales del mecanismo de compartición de contenidos cinematográficos y televisivos seriados en Internet posee una estructura organizativa en forma de pirámide muy concreta. Los principales actores que son responsables de este proceso de intercambio se establecen en los siguientes cuatro estadios (MPAA, 2007) (Diehl, 2012):

- En el nivel superior se encuentran los proveedores de material conocidos como *suppliers*, y su función principal es la filtración inicial del contenido fuente del intercambio. Por ejemplo, estos individuos son los encargados de realizar las grabaciones con cámara en las salas cinematográficas. En determinadas ocasiones, se efectúan desde la misma cabina de proyección, fuera de las sesiones convencionales y con la connivencia del proyccionista. A veces, el sonido del producto se obtiene desde asientos equipados con salidas externas de audio que se encuentran en salas adaptadas a clientes con deficiencias auditivas. En cuanto a los contenidos televisivos seriados, esta filtración suele provenir de los propios estudios de postproducción o durante la elaboración del subtítulo o doblaje;
- En el siguiente estadio se localizan los grupos o *release teams*, este conjunto de personas configura el material audiovisual captado por los proveedores de material. La principal motivación de los *release teams* es ser los primeros en publicar un determinado producto, adelantándose al resto de grupos y así obtener mayores réditos económicos;
- En un tercer nivel surgen los facilitadores (*facilitators*), que ayudan a la distribución del contenido audiovisual generado por los grupos *scene* a través de las diferentes redes de intercambio. El producto recién obtenido y

empaquetado posee un alto valor comercial y se libera con gran celeridad a partir de su captación;

- Por último, se encuentran los internautas convencionales que se aprovechan del trabajo de los colectivos anteriores. Estos usuarios son lo que finalmente se encargan de descargar y compartir con individuos de todo el mundo el material audiovisual.

De forma más concreta, la estructura de los grupos o *release teams* que controlan la distribución del material videográfico se organiza de la siguiente forma (Diehl, 2012):

- El proveedor (*supplier*) provee el material original, por ejemplo, un contenido obtenido de algún crítico de prensa o de los integrantes de la Academia de los Óscar en el caso de productos cinematográficos. En otras ocasiones, el proveedor sólo puede ofrecer pistas de audio obtenidas de los asientos equipados para personas con insuficiencia auditiva;
- El miembro conocido como *ripper* elimina la posible protección contra copia del material facilitado por el proveedor. A continuación adapta el fichero audiovisual eliminando las barras negras superior e inferior que incluyen los contenidos panorámicos. De la misma forma, se intenta reducir el efecto trapezoidal que se produce cuando se graba una película en sala desde una posición no frontal;
- El responsable de la codificación (*encoder*) adapta el contenido a un archivo más pequeño, para ello emplea los *codecs* de vídeo más comunes;
- El traductor (*translator*) añade los subtítulos o agrega las diferentes pistas de audio con los diferentes idiomas. La traducción y posterior subtítulo de series de ficción es algo habitual en las redes de compartición. Las imágenes de vídeo son independientes del lenguaje mientras que el audio depende del idioma. Por lo tanto, resulta habitual encontrar un contenido con los créditos, por ejemplo, en inglés y el audio en español;
- El distribuidor (*distributor*) realiza el empaquetado y la copia final;
- Los facilitadores o mensajeros (*couriers*) publican el contenido videográfico en servidores FTP, en redes P2P y en repositorios virtuales. A continuación, anuncian las novedades en canales IRC, a través del protocolo BitTorrent o en las habituales páginas de enlaces;

- Los grupos *scene* tienen a menudo un líder (*leader*) y un administrador (*admin*) que controlan el trabajo técnico;
- Los donantes (*donators*) proporcionan los recursos necesarios para el sostenimiento del grupo, ya sea de forma directa mediante el pago por la compra de contenido o indirectamente con el suministro de contenido novedoso.

Desde el comienzo de la distribución P2P, uno de los principales atractivos de esta tecnología se basaba en la solidaridad de sus integrantes. El intercambio de contenidos entre los usuarios era totalmente altruista, no existía ningún tipo de motivación económica salvo el propio disfrute del material. En la actualidad, esta filosofía continúa presente sobre todo entre los modelos BitTorrent privados, que obligan a sus miembros a compartir durante cierto tiempo el contenido descargado si desean no ser expulsados del sistema. O en la forma de trabajar de las diferentes páginas web de subtítulo, las cuales han confeccionado toda una infraestructura de traducción y sincronizado similar en complejidad al que adopta la comunidad *scene*. Esta forma desinteresada de actuar, emparentada con los movimientos de cultura libre, ha frenado en gran medida muchas de las acciones judiciales cuyo principal motivo de actuación es el ánimo de lucro. Sin embargo, en los últimos años, la descarga directa desde repositorios en línea y el consumo vía *streaming* de contenidos audiovisuales ha restado protagonismo a las redes P2P. Estos modelos alternativos de acceso han establecido una serie de mecanismos de retribución económica hacia los suministradores de contenido que quiebra de forma definitiva esta ética idealista original, lo que proporciona argumentos de peso a aquellos que abogan por la revocación de todo este tipo de prácticas.

Por otro lado, el análisis de toda la infraestructura creada por la comunidad *scene* en torno a las labores de compartición supone una clara confirmación de que el intercambio no comercial de contenidos audiovisuales en Internet, además de reflejar un enorme nivel de profesionalismo, posee una entidad propia alejada de lo anecdótico o residual.

3. Contenidos audiovisuales en Internet

En la actualidad, Internet proporciona un acceso prácticamente ilimitado a cualquier producto audiovisual a través de diversos sistemas de intercambio de archivos. Esta enorme cantidad de material, aunque fuera de cualquier marco comercial creado por la

industria, se encuentra estandarizada según unos patrones marcados por la comunidad *scene*. Esta nomenclatura, que facilita la identificación de un contenido concreto, parte en primera instancia de una división basada en la resolución y el tamaño del fichero audiovisual compartido.

De esta manera, los sistemas de intercambio diferencian entre definición estándar (SD) y alta definición (HD), aunque cada una de estas resoluciones incluye sus propias particularidades. A partir de esta primera clasificación técnica, la comunidad *scene* ha desarrollado unas definiciones muy concretas sobre la naturaleza del contenido audiovisual, a través de la creación de una escala cualitativa concreta.

La tipología aquí descrita es la que se utiliza de forma más habitual a través de las plataformas de intercambio. Sin embargo, en la Red se puede encontrar material audiovisual de muy diversa índole, la mayoría proveniente de señales televisivas con proporciones no estándar o ficheros en baja resolución. (Marcelo & Martín, 2009).

El tamaño de cada fichero que se comparte varía según la duración en minutos del contenido, así como por la velocidad de transmisión (*bitrate*) de la señal de vídeo que contenga. Estas medidas han ido evolucionando a lo largo del tiempo en paralelo al aumento del ancho de banda de acceso a la Red y de la capacidad de almacenamiento de los dispositivos.

En cuanto a las series televisivas la dinámica resulta semejante, aunque con alguna particularidad. El éxito cosechado por la ficción seriada en los últimos años ha provocado el interés mayoritario de la comunidad *scene* por estos contenidos. De esta manera, un gran número de *release teams* se han especializado en la distribución continua de este material. En este sentido, existen una serie de formatos, que si bien no son exclusivos de las series de televisión, se han adoptado como estándar por éstas. Así, la clasificación de tamaños de archivo en referencia a los contenidos seriados de ficción sería la siguiente:

Contenido	Calidad	Tamaño aproximado
Capítulo de serie (45 min.)	HD	1,2 Gigabytes
Capítulo de serie (20 min.)	HD	500 Megabytes
Capítulo de serie (45 min.)	SD	500 Megabytes
Capítulo de serie (20 min.)	SD	200 Megabytes

Fuente: elaboración propia a partir de (Pordescargadirecta.com, 2017).

Para la elaboración de esta clasificación se ha decidido analizar los ficheros más comunes que se intercambian en la página web Pordescargadirecta.com por ser un foro estándar de descarga de material audiovisual. Todos los enlaces que aloja este sitio web resultan prácticamente los mismos que se encuentran en el resto de plataformas de compartición.

4. Montajes de vídeo para series de televisión

Los ficheros videográficos con material audiovisual que se intercambian en la Red los genera la comunidad internauta. Estos contenidos filmicos “son montados por los propios usuarios a partir de distintas fuentes alternativas de vídeo y sonido como la TDT, discos DVD, emisiones de Cable o Satélite, viejas cintas de VHS, etc.” (Asociación de Internautas, 2010: 5). La tipología de internautas que realizan estos montajes es muy diversa, desde personas que aportan un contenido aislado hasta grupos especializados que comparten enormes cantidades de obras. Estos últimos se asocian alrededor de la comunidad *scene*, que es la encargada de establecer una estricta normativa en referencia a la denominación de cada contenido que se intercambia (*tags*). Este léxico especializado marca la calidad de vídeo y audio que presenta un determinado archivo, y aunque suelen ser comunes a todos los países, España posee algunos vocablos propios para alguna categoría. Una de las principales razones de esta especificidad se centra en la inclusión o no del logotipo de la cadena de emisión (mosca). De forma evidente resultan más apreciados aquellos aportes que no incluyen ninguna marca y que se asemejan a una edición comercial en soporte físico. En este sentido, los montajes de vídeo más importantes relacionados con las series de televisión son los siguientes (Scene Group List, 2018):

- FullBluray: es el soporte Blu-ray comercializado en tiendas al completo (1:1) y contiene todas las pistas de vídeo y audio del original, además de incluir los menús y extras editados. Aunque no resulta extraño que determinados *uploaders* compartan todo el material que incluyen los discos de una temporada al completo, no suele ser lo habitual, ya que resulta una subida ingente y por tanto, muchos usuarios prefieren adquirir el producto original;
- DVDR: es la réplica íntegra de la copia original editada en DVD. Esta edición suele ser más demandada, ya que la cantidad a descargar es menor (sobre todo si se obtiene una copia comprimida) y los soportes vírgenes son mucho más asequibles que el formato Blu-ray;

- BDRip 1080p: fichero de imagen de vídeo codificado a 1920x1080 píxeles de resolución, se suele alojar en un contenedor tipo Matroska (mkv) y se elabora a partir del Blu-ray comercial. A la vez, se genera un contenido alternativo llamado MicroHD-1080p (m-1080p) limitado por tamaño y *bitrate*;
- BDRip 720p: formato de imagen codificado desde el Blu-ray editado, a una resolución de 1280x720 píxeles y con extensión mkv. Del mismo modo que su predecesor, se intercambia otro modelo conocido como MicroHD-720p (m-720p);
- HDRip: proviene de la codificación del soporte original en alta definición aunque sin incremento de resolución. Por tanto, mantiene el tamaño de marco (720x576 píxeles) pero obtiene una notable nitidez de imagen;
- HDiTunes: archivo de vídeo en calidad estándar que suele provenir, en la mayoría de las ocasiones, del contenido alojado en la plataforma iTunes, propiedad de la multinacional Apple. Este tipo de copias son muy apreciadas, ya que guardan un excelente ratio calidad/espacio, se producen pocas horas después de su estreno en antena y además no incluyen logotipo televisivo;
- HDTV: material capturado de forma directa de la señal televisiva y, aunque es un formato en alta definición, la imagen viene etiquetada, en muchas ocasiones, con la marca concreta de la cadena de emisión;
- WebRip: el incremento en la difusión internacional de plataformas online comerciales como Netflix o HBO, que distribuyen series de televisión bajo demanda, permite a los usuarios la captura de este contenido para su posterior intercambio. Cuando la emisión obtenida es en alta definición se suele emplear el termino Web-DL.

Un ejemplo estándar en la titulación de un episodio concreto sería el siguiente: True Detective.2x01. El libro occidental de los muertos.HDiTunes.Fly3RS.avi. En este caso, el archivo incluye el nombre de la serie [True Detective]; número de temporada y episodio [2x01]; nombre del capítulo [El libro occidental de los muertos]; calidad de imagen [HDiTunes]; nombre del *uploader* [Fly3RS]; y por último, el contenedor de vídeo [avi].

El origen de las señales de vídeo y audio que se emplean para la elaboración de estos contenidos es muy variado. En este sentido, un informe efectuado por la Asociación de Internautas entre 2009 y 2010 llamado Estudio sociológico del P2P y su impacto en la cultura (2010) sobre el material alojado en la página web Tuseries.com

referente a series de ficción ha “constatado enlaces a capítulos de 1.229 series de televisión [...] lo que supone casi 55.000 capítulos con sus respectivos enlaces” (Adslzone.net, 2010:1). Este sitio web cerró en marzo de 2013 por la apertura de “un expediente a cargo de la Comisión de Propiedad Intelectual a raíz de una denuncia presentada el 5 de marzo de 2012 por la Federación para la protección de la Propiedad Intelectual (FAP)” (Gaviña, 2013:1). No obstante, de la observación de esta página se extraen una serie de conclusiones muy interesantes en cuanto a la tipología del material enlazado por los usuarios. En este sentido, se aprecia que “el 70% de los 54.915 archivos han sido editados a partir de una sola fuente. [...] El 30% de archivos restantes muestra una vasta variedad de combinaciones de vídeo y sonido de fuentes distintas” (Asociación de Internautas, 2010:5). Aunque la fecha de producción del estudio no sea reciente, el tipo de contenido que analiza ofrece una fotografía muy certera del material actual que se encuentra en los sitios de compartición.

Conclusiones

La perfecta organización que posee la comunidad *scene*, la cual suministra de contenidos a todos estos modelos de intercambio, refleja, en gran medida, el interés económico de muchas de sus actividades. La avidez por ser los primeros en lograr el contenido más solicitado, apela a un ecosistema oculto repleto de intereses espurios. Si bien es cierto que este lucro ilícito por parte de aquellas organizaciones ajenas a la producción fílmica resulta censurable, el papel que ha jugado la industria en las últimas décadas ha estado marcado por errores de cálculo que han facilitado este camino. En este sentido, el empeño de los grandes estudios por conservar el statu quo clásico ha provocado un enorme desafecto por el modelo oficial entre el público, que ha originado una transformación sin retorno de los hábitos de consumo.

No obstante, resulta significativo subrayar que, aunque los grandes proveedores de material audiovisual relacionados con los grupos *scene* poseen un estímulo claramente crematístico, existen una gran cantidad de usuarios que utilizan las diferentes plataformas de intercambio para compartir contenido fílmico sin más fin que el propio hecho de aportar. Como los cientos de internautas anónimos que confeccionan los subtítulos de una gran cantidad de obras audiovisuales seriadas en los espacios web de subtitulado por un interés puramente asistencial y por supuesto, por el afán de disfrutar de su serie favorita cuanto antes.

Referencias

- Adslzone.net. (28 de diciembre de 2010). "La oferta de contenidos televisivos en redes P2P cuadruplica a la legal", en Adslzone.net. Disponible en Internet: <http://www.adslzone.net/article5152-la-oferta-de-contenidos-televisivos-en-redes-p2p-cuadruplica-a-la-legal.html> [Consulta: 24 de agosto de 2013].
- Asensi, F. (20 de enero de 2012). "Internet, día 1 después de Megaupload: el futuro del intercambio de archivos en la red", en Rtve.es. Disponible en Internet: <http://www.rtve.es/noticias/20120120/internet-dia-1-despues-megaupload-futuro-del-intercambio-archivos-red/491183.shtml> [Consulta: 13 de agosto de 2013].
- Asociación de Internautas. (2010). Estudio sociológico del P2P y su impacto en la cultura. Madrid: Asociación de Internautas.
- Calvi, J. C. (2004). Los sistemas de intercambio de usuario a usuario (P2P) en Internet. Análisis de una lógica de distribución, intercambio y reproducción de productos culturales. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- (2008). ¿Reproducción de la cultura o cultura de la reproducción? Análisis económico, político y social de la distribución y el consumo de productos audiovisuales en Internet. Madrid: DYKINSON, S.L.
- Christensen, C. M. (1997). *The Innovator's Dilemma: The Revolutionary Book That Will Change the Way You Do Business*. Nueva York: Harper Business USA.
- Dans, E. (2010). *Todo va a cambiar*. Madrid: Ediciones Deusto S.A.
- Diehl, E. (2012). *Securing Digital Video. Techniques for DRM and Content Protection*. New York: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Gaviña, S. (20 de marzo de 2013). "Tusseries.com cierra por la Ley Sinde", en Abc.es. Disponible en Internet: <http://www.abc.es/cultura/20130320/abci-cierra-pagina-tusseriescom-201303191959.html> [Consulta: 13 de noviembre de 2014].
- Gay, C. (2011). El debate sobre copyright e internet. En M. Cebrián, J. Maestro, & Á. L. Rubio (Edits.), *Industrias culturales. El modelo nórdico como referencia para España* (págs. 233-256). Zamora: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Gutiérrez Vázquez, L., & Díez Alfonso, Á. (2014). Estados Unidos. En A. Moscoso del Prado (Ed.), *Mapa mundial de las leyes para la protección de la propiedad*

- intelectual en el entorno digital (págs. 85-90). Madrid: Instituto de Derecho de Autor.
- Lee, A. (22 de abril de 2012). "The History of file-sharing", en Torrentfreak.com. Disponible en Internet: torrentfreak.com/the-history-of-files-sharing-120422/ [Consulta: 7 de agosto de 2013].
- Marcelo, J. F., & Martín, E. (2009). *Exprieme P2P*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Mittal, R. (septiembre de 2004). P2P Networks: Online piracy of music, films and Computer software. *Journal of Intellectual Property Rights*, 9, 440-461.
- Moreno, R. (2008). *Vídeo digital*. Edición 2009. Madrid: Anaya Multimedia.
- MPAA. (2007). *MPAA's Briefing Book on Capus Digital Piracy*. Motion Picture Association of America.
- Pordescargadirecta.com. (10 de enero de 2017). "Foro: Descargas Directas", en Pordescargadirecta.com. Disponible en Internet: <http://pordescargadirecta.com/forumdisplay.php?f=108> [Consulta: 13 de noviembre de 2017].
- Scene Group List. (2018). "Tags", en Scenegrouplist.com. Disponible en Internet: http://scenegrouplist.com/scene_info_About_releases_tags.php [Consulta: 12 de enero de 2018].
- Walleij, L. (1998). *Copyright Does Not Exist*. Disponible en Internet: www.devili.iki.fi/pub/misc/books/cdne.pdf [Consulta: 12 de julio de 2018].