



Internet o la lógica cultural del capitalismo avanzado

Paz Sastre Domínguez

Resumen

El artículo explora cómo la traducción masiva de bienes, personas y mensajes a los nuevos lenguajes digitales de la Red está provocando la conversión de los procesos industriales en información y por tanto en cultura, de una manera original y poco explorada. Para ello analiza el papel del software, las bases de datos y las interfaces gráficas de usuario como herramientas del capitalismo cognitivo y la nueva sociedad del conocimiento.

Palabras clave

Internet, capitalismo,
postmodernidad.



En 1984, el año del lanzamiento del primer PC¹, Fredric Jameson publicó en la *New Left Review* un polémico y breve ensayo titulado, «*Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*». Veintisiete años después he querido retomar este texto con el fin de devolverle al presente y explorar en su compañía los resultados del cambio tecnológico que en los años ochenta apenas podía vislumbrarse en la dimensión y la escala que hoy conocemos: Internet.

El título del ensayo sintetiza la aportación de Jameson al debate, entonces actual, en torno a la posmodernidad. Más que un simple estilo destacable en ciertos productos culturales del momento, Jameson considera la posmodernidad como la pauta cultural dominante de la última etapa del capitalismo, «erróneamente llamada postindustrial, y que debería denominarse con mayor propiedad fase del capital multinacional» (Jameson, 1995:80); aquella ligada a «la producción mecánica de ingenios electrónicos y nucleares desde la década de los años cuarenta del siglo XX» (idem).

La característica que distinguía la posmodernidad, de acuerdo con Jameson, se encontraba en una mutación radical de la función social de la cultura: la producción estética se había integrado a la producción de mercancías perdiendo de este modo la autonomía que había disfrutado durante la etapa anterior del modernismo. El auge de la publicidad y los medios masivos de comunicación habían tornado porosa la frontera entre los bienes de consumo y las obras de arte. ¿Cómo si no podía explicarse la pérdida de eficacia de todo acto estético contestatario y su asimilación inmediata por parte de las instituciones que con anterioridad habían repudiado las acciones realizadas contra sus grandes valores?

Los argumentos de Jameson se extienden por ramificaciones mucho más profundas que les invito a retomar en la intimidad de la lectura, pero lo que me ha traído de nuevo hasta ellos no ha sido exactamente la cultura, al menos, no esa esfera cultural cuyo eclipse y metamorfosis investiga este ensayo programático, y cuyo devenir cotidiano continúa siendo el centro de muchas de las preocupaciones actuales, sino la industria. Por ello, a partir de ahora dejaré para más adelante las mutaciones de la cultura y comenzaré a explorar a grandes rasgos las mutaciones de la esfera industrial.

Vivimos un tiempo donde todo parece ser risiblemente «inteligente», desde el teléfono a la ropa, de manera que para dejar la comedia y pensar claramente estos modismos aderezados con lo

¹ Macintosh 128K de Apple.



último en tecnología digital, les propongo retomar el esquema social del marxismo clásico siguiendo la estela de Jameson. Todos estos desplazamientos de la inteligencia hacia los objetos se están realizando desde las infraestructuras industriales que los producen, y estas infraestructuras han cambiado.

La industria ha contado siempre con infraestructuras específicas para producir cada uno de los bienes de la cadena de consumo. Finalmente, el tipo de objeto que era capaz de producir definía incluso su categoría: pesadas o ligeras, energéticas o siderúrgicas, alimentarias o textiles... Sin embargo, la convergencia digital de los media ha provocado un cambio radical en sus procesos, cuantitativo y cualitativo, al desarrollar una herramienta de carácter universal capaz de hacer converger a los medios, pero no solo a los medios de comunicación, como resulta más obvio, sino también a todos los medios de producción.

Todavía Jameson analiza el surgimiento del ordenador junto a la televisión y lo define remarcando la naturaleza reproductiva de la imagen, situándolo dentro de la esfera inmaterial de la cultura: «Estas son máquinas de reproducción más que de producción, y presentan a nuestra capacidad de representación estética exigencias diferentes de la idolatría, más o menos mimética, de las esculturas de fuerza y velocidad que acompañó a las viejas máquinas de la época futurista» (Jameson, 1995:83). Pero la telemática contemporánea carece de esas barreras: «There is Only Software» (Manovich, 2011).

La industria ha quedado reducida a dos herramientas básicas y multifuncionales, el hardware y el software. Los antiguos equipos y cadenas de producción y reproducción no desaparecen, pero continúan su andadura guiadas con la ayuda única de ese ser híbrido -físico y lógico- que es la computadora. Híbrido y anfibio, pues se desplaza por igual en todos los medios gracias a su segundo componente, netamente textual. Hay software prácticamente para todo y para lo que no hay, muchos están escribiendo código en estos momentos. Estos nuevos lenguajes no son sólo multifuncionales sino transnacionales, pues el mismo idioma lo hablan ahora máquinas y seres humanos dispersos por todas partes.

Esta nueva arquitectura lógica se extiende sobre el nivel social o estructura, en la terminología del esquema clásico del materialismo histórico. Al interior de los edificios viejos o nuevos, muchos de los servicios y bienes que se disfrutaban, están siendo gestionados por algún





programa desde alguna terminal de la Red. La fachada de las instituciones ha renovado su cara al público. Los gobiernos, los hospitales, las universidades, los cuarteles, las tiendas, los aeropuertos, los bancos, las bolsas, las fábricas, los transportes, los laboratorios, las iglesias, las granjas, las ciudades... todos estos organismos sociales también están siendo objeto de traducción a lenguajes informáticos que alcanzan por igual a la biología y a la historia de los sujetos y los objetos políticos.

La trama de estos itinerarios de bienes y gentes es hipertextual. En ella, todo lo que puede ser enlazado debe ser enlazado, a semejanza de lo que les está ocurriendo en el espacio físico, fuera de Internet. Cuando para demostrar su tesis Jameson recurrió principalmente a la arquitectura por ser la disciplina más próxima y cercana al capital, la globalización era un proceso latente. Pero su dinámica actual se imbrica, como el combustible al motor, con la dinámica de la Red. Digamos que la globalización produce los datos y el motor los procesa, los distribuye y los ejecuta.

De los usos sociales de las nuevas infraestructuras surge la información, pero los datos se codifican ahora en, al menos, dos lenguajes: los «analógicos» como éste, y los digitales. Detrás de esta página que leen hay sustratos sucesivos de nuevos textos que traducen y reproducen una y otra vez hasta el mínimo detalle, siempre sujeto a modificación según nuestro gusto y, claro es, nuestra más o menos limitada competencia técnica.

Las bases de datos constituyen el tercer elemento de la maquinaria industrial transnacional junto al software y al hardware. Ahora bien, para dar el salto definitivo a la superestructura marxista, al plano de las ideas que comparte una sociedad, esta tecnología nos ofrece un aspecto más amable y más llano que las cadenas de ceros y unos, de lo contrario tan solo afectaría a la imaginación de unos pocos informáticos o ingenieros iniciados, al estilo de Neo en Matrix.

Este salto constituye el rasgo más visible del ingreso de la industria informatizada a la esfera de la cultura o superestructura, y su transformación en un elemento más. Siguiendo el gusto por las estéticas y las prácticas populistas que denunciaba Jameson, las interfaces gráficas de usuario se constituyen hoy en la forma de representación audiovisual dominante de la extensa y multifacética maquinaria industrial transnacional. A través de ellas, los usuarios no iniciados en los nuevos lenguajes podemos acceder a las bases de datos, el software y el hardware digital.

Sin embargo, esta vez no nos han entregado simplemente una televisión sino una fábrica universal integrada al hogar. Fábrica de libros, música y películas, de conversaciones y búsquedas, pero también de organismos sociales y biológicos, e infraestructuras industriales a los cuales cada



terminal de la Red, bien sea móvil o estática, está conectada. El software, al contrario que la televisión, no está diseñado para transmitir sino para ejecutar, la transmisión es tan solo una de las muchas órdenes que esta arquitectura lógica es capaz de cumplir con eficacia y puntualidad matemáticas. La interfaz gráfica de usuario que aparece en la superficie de las pantallas integradas al hardware es el tipo de representación audiovisual que actualmente se utiliza con mayor profusión para ingresar a esta maquinaria de (re)producción.

Todo lo anterior muestra cómo los procesos industriales se están transformando en información, y por tanto en cultura, de un modo nuevo. Esta metamorfosis profunda no implica necesariamente un mal radical. Por el contrario, dado que éste es el campo de fuerzas en el que estamos situados, me gusta pensar parafraseando a Jameson que hay que concebir la disolución de esa esfera industrial autónoma como explosiva:

se trata de una prodigiosa expansión de la cultura en el dominio de lo social, hasta el punto de que no resulta exagerado decir que, en nuestra vida social, ya todo –desde los valores mercantiles y el poder estatal hasta los hábitos y las propias estructuras mentales- se ha convertido en cultura de un modo original y aún no teorizado. Puede que esta situación sea alarmante, pero, en cualquier caso, es bastante coherente con nuestro diagnóstico anterior referido a una sociedad de la imagen o del simulacro y de la transformación de lo «real» en una colección de pseudoacontecimientos (Jameson, 1995:107).

Si bien resulta imposible situarse fuera de la convergencia entre la globalización y su distribución desigual del libre mercado, e Internet y su distribución desigual de los sistemas de (re)producción, la traducción paulatina de los procesos industriales en cultura abre nuevas vías de intervención social en la gran red descentralizada del capital multinacional. Este encuentro ha situado las cuestiones espaciales en el punto de mira, actualizando el pronóstico final de Jameson: «si alguna vez llega a existir una forma política de posmodernismo, su vocación será la invención y el diseño de mapas cognitivos globales, tanto a escala social como espacial» (Jameson, 1995:121).

Por ello, quisiera proponerles que se aproximasen a las interfaces gráficas de usuario como si fueran mapas de los itinerarios de bienes, personas y/o mensajes al interior de estos dos grandes tejidos asociativos que conectan todos estos elementos entre sí sobre el espacio social, físico y lógico, industrial y cultural, local y global, de la contemporaneidad. En resumidas cuentas, es posible inferir de todo lo expuesto que las interfaces gráficas de usuario dan forma en nuestros días a aquellos «mapas cognitivos globales» de los años ochenta del siglo pasado.



Para ello, regresaré a la cultura -aunque la distinción esté perdiendo su sentido- y en lugar de analizar las herramientas se analizarán las representaciones. A fin de ordenar esta propuesta de lectura retomaré el esquema marxista de la sociedad capitalista que se ha aplicado al inicio sobre la industria.

Una interfaz gráfica de usuario (al igual que una base de datos o un software) es una representación y por ende un producto ideológico de la superestructura, pero ideológico, no en el sentido peyorativo que se asocia a la ideología como falsa conciencia de «lo real», sino en un sentido literal, como el conjunto de ideas que la interfaz muestra en iconos y palabras. Esta batería de conceptos aparece directamente en las categorías escritas sobre la pantalla en algún código mayoritariamente reconocible para una comunidad dada. Tan solo Facebook.com está traducido a 68 idiomas incluido el esperanto y su gráfica es idéntica para todos.

Analizando las categorías de una interfaz gráfica de usuario podemos conocer el alcance de los itinerarios que cada mapa particular traza siguiendo algunos objetos, sujetos y/o mensajes. Cada una diseña una taxonomía particular que le confiere un carácter propio, poniendo en marcha dinámicas y procesos específicos, construyendo un pequeño mundo. Estas categorías, en definitiva, «integran las metáforas que se usan para conceptualizar la organización de los datos informáticos» (Manovich, 2005:119) junto con un abanico cerrado de posibilidades de manipulación de esos mismos datos y de la propia herramienta: el software.

A partir de la «ideología» de la interfaz gráfica de usuario, tal y como sucede con las ideologías no digitales, podemos desplegar todos los niveles del espacio representado, desde su composición industrial o infraestructura (categorías que representan objetos y herramientas), su composición social o estructura (categorías que representan sujetos), hasta su composición cultural o superestructura (categorías que representan ideas).

El conjunto de las categorías empleadas da lugar a sistemas diversos de inclusión y exclusión social de bienes, personas y/o mensajes. Finalmente la fuente de los datos informáticos es la globalización, con toda su gama de acontecimientos contradictorios. No en vano, aunque resulta imposible tener «enemigos» en Facebook.com grupos abiertamente opuestos entre sí lo utilizan por igual. Si existe «una forma política de posmodernismo», debe ser una donde desde luego quepa de todo. Si bien no es lo mismo un grupo de amigos que la cadena de montaje de Adidas o la Bolsa Mexicana de Valores, todo es susceptible de ser desplazado a una interfaz gráfica de usuario.



En el nivel estructural se sitúan otro tipo de representaciones: las bases de datos. Mientras sobre la interfaz la distinción y clasificación de elementos de la estructura social aparece como un armario lleno de cajones vacíos, las bases de datos despliegan listados y listados de los elementos que cada uno puede contener, elementos cuya propiedad está en disputa, porque su espacio de representación es común, están escritos en los mismos lenguajes informáticos y comparten un único soporte en Internet.

Estos conflictos se están formulando de manera generalizada en términos de la posesión privada o colectiva de los datos relativos a bienes, personas, mensajes y herramientas, lo cual provoca su reducción al debate sobre los modelos de propiedad industrial e intelectual en las legislaciones vigentes. No obstante, esta división heredada del pasado reciente no responde del todo a la pauta cultural dominante: «(...) La concepción del espacio que hemos desarrollado en estas páginas debe convencernos de que todo modelo de cultura política, para adaptarse a nuestras actuales circunstancias, ha de presentar necesariamente las cuestiones espaciales como su preocupación estructural fundamental» (Jameson, 1995:113).

Se habla mucho de la Red como un sistema de control social, pero Internet no es solo un sistema de control del espacio exterior sino un mecanismo interno de funcionamiento basado en la (re)producción, en la mimesis, sobre el cual se puede interferir actuando sobre la superficie, transformando sus representaciones y revirtiendo los sistemas de observación y vigilancia. Tras la crisis financiera sería un gran avance tener acceso a los datos de todas las transacciones bancarias y las bolsas internacionales, con nombres y apellidos, junto con el desembolso subsiguiente de los distintos Estados donde el colapso se sigue produciendo en caída libre. Pero a pesar de sus graves costos sociales todavía no tenemos acceso a estos datos ni contamos con mapas suficientemente claros para ubicarlos, comprenderlos y analizarlos públicamente.

Esos datos están ahí, en alguna parte, como lo están los nuestros, de manera que las cuestiones relativas a la propiedad transitan hacia las cuestiones relativas a la localización, el acceso y la representación de los datos. Todas estas acciones pueden ser ejecutadas a través del software que funciona como el tipo de representación dominante en el nivel de la infraestructura. Pocos son capaces de escribir y traducir a software una problemática específica. La formación en estos nuevos lenguajes es escasa y minoritaria. Pero la imaginación y la capacidad de producir nuevos mapas es una actividad que pueden realizar sectores mucho más amplios de usuarios, desde su campo de conocimiento e interés específico, desde su idioma y su posición en el tejido



transnacional. Lo que me gustaría transmitirles es que esta propuesta de lectura sirve tanto al análisis cuanto a la escritura de estas nuevas cartografías sociales híbridas y anfibas.

Las mismas capas de traducción sucesiva de lo industrial a lo cultural, de la infraestructura a la superestructura, que he descrito al inicio, pueden ser recorridas en sentido contrario. En esa dirección, hasta que el aprendizaje de los lenguajes digitales acompañe al aprendizaje de los lenguajes «analógicos», el diseño de nuevos mapas en línea puede servir a la organización de grupos de trabajo interdisciplinarios y transnacionales:

- Interfaces: diseñadores, artistas.
- Categorías: cualquier tema y por ende todas las disciplinas y actividades sociales.
- Datos: cualquier sujeto/objeto de estudio.
- Software: matemáticos, programadores, ingenieros, estadísticos.

Visto así hay mucho por hacer en el terreno de la representación, de la mimesis, del simulacro y de la simulación industrializadas. En última instancia, no se trata tanto de cerrar modelos de interpretación y proponer una sistematización pensada bajo una teoría única, sino una invitación a pensar y construir nuevos modelos de lectura y escritura, dejando a un lado «la moralina protecnológica» y «la moralina antitecnológica» (Broncano, 2000:11):

Las dos son gratis, son otros los que pagan los costos: los riesgos y las oportunidades perdidas. Es desesperante tener que recordar que la tecnología no es otra cosa que la transformación colectiva de la realidad, que no se transforma hacia ningún lugar, hacia ningún mundo perfecto, sino desde este tiempo y lugar y desde este mundo imperfecto. Y que lo hacen seres imperfectos, que tienen que ir aprendiendo sobre la marcha, aprovechando los muchos errores y los ocasionales aciertos (ídem).

➤ Bibliografía

Broncano, Fernando, 2010, *Mundos Artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*, Paidós & UNAM, México DF.

Jameson, Fredric, 1995, *La posmodernidad o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona.





Manovich, Lev, 2011, *There Is Only Software*:

http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there_is_only_software.pdf [29/07/11]

Manovich, Lev, 2005, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.

Foucault, Michel, 2007, *La arqueología del saber*, Siglo XXI, México.