

**Federica  
Matelli**

Universidad de  
Barcelona,  
Barcelona,  
España

## **TRADUCCIÓN POST-HUMANA: TECNOLOGÍAS DIGITALES, LENGUAJES SENSORIALES Y BIG DATA. UN ACERCAMIENTO CRÍTICO DESDE EL ARTE**

El año 2007 es reconocido como año crucial que marca el inicio de una nueva era de Internet. El evento cristizador de tal cambio fue la salida a la venta del *iPhone* de *Apple*, que inicia una nueva etapa tecnológica marcada por el nacimiento de los *Smartphones*. Con este evento entramos en el nuevo mundo de la tecnología “inmersiva” cuya última frontera será el *Internet of Things (IoT)* y - en un futuro muy próximo - el *Internet of Everything (ToE)*<sup>1</sup>, un mundo que suena mucho más cercano a la ciencia ficción que a la realidad. La tecnología afectará a cada aspecto de la vida, desde la manera en que votamos – consideramos el caso reciente de *Cambridge Analytica* – hasta el modo en que comemos o compramos. Otro efecto será la creación de un lenguaje global en un mundo conectado. Este estado de conexión global corresponde a aquello

---

<sup>1</sup> Greengard, Samuel. *The Internet of Things*. Cambridge, Massachusetts: The MIT press, 1.

que desde el año 2001 se define como *Big Data*, ese inmenso depósito de datos globales supuestamente virtual que trabaja 24h sobre 24h y gracias al cual las nuevas tecnologías proporcionan una vía para rellenar el salto que separa los objetos físicos del mundo virtual. La recolección de datos vinculada a las nuevas tecnologías será cada vez más independiente de los humanos y más dependiente de máquinas y de objetos sensibles de nueva generación.

A partir de este diagnóstico el texto levanta una serie de preguntas: ¿Cuál es la relación entre el *Big Data*, los algoritmos que intervienen en ello y la diferencia cultural? ¿Cuál podría ser el resultado de la traducción cultural vía nuevas tecnologías digitales?

El texto intenta examinar esta cuestión por medio de la aplicación de un método de análisis especulativo y sintético, sobre de una base transdisciplinar. Esto significa que distintas disciplinas como la filosofía, la historia del *media art* y la historia del arte han trabajado juntas en un plano abstracto para reflexionar sobre el tema de este artículo.

Control, seguridad y consumo son los campos mayormente relacionados con el *Big Data* y los distintos algoritmos que lo *esculpen*, y esto se vuelve evidente especialmente con la globalización<sup>2</sup>, puesto que para la política internacional el universalismo y el multiculturalismo de una sociedad global implica la cuestión de cómo lidiar con la heterogeneidad. Resumiendo, en este artículo propongo una reflexión acerca de un nuevo

---

<sup>2</sup> Sin embargo, cuando hablamos de globalización y nuevas tecnologías, no debemos olvidar que en realidad no existe un verdadero sistema global, sino cuatro grandes arquitecturas tecnológicas que corresponden a cuatro áreas del planeta: la americana, la china, la europea y la rusa.

Con “arquitecturas tecnológicas” me refiero a cómo se estructuran las relaciones dentro de esas áreas y cuando uso la palabra “global”, me refiero a las consecuencias generales del funcionamiento de las nuevas tecnologías dentro de cada área a pesar de las diferencias.

aspecto relacionado con la producción y el uso global de las nuevas tecnologías digitales: su influencia en la(s) cultura(s) global(es) y sus posibles consecuencias con respecto a la traducción cultural. Así el objetivo es plantear una serie de interrogantes que puedan abrir un campo de trabajo asentado en la relación entre los estudios sobre lo digital y los estudios sobre la traducción cultural.

### **The Critical Engineering Working Group. PRISM: The Beacon Frame. Speculative NSA Forensics Equipment como fuente de reflexión**

Como podemos leer en la web del colectivo *The Critical Engineering Working Group*<sup>3</sup>, en septiembre del 2013 los dos artistas Julian Oliver y Danja Vasiliev desarrollaron durante dos días un proyecto como parte del *ArtHackDay Berlin* que luego ampliaron y completaron para la exposición principal de *Transmediale 2014*: el proyecto llevaba como título *PRISM: The Beacon Frame. Speculative NSA Forensics Equipment*. En la noche de apertura de *Transmediale*, *PRISM* se apropió furtivamente – y con el éxito esperado– de la conexión celular de al menos 740 teléfonos sin ninguna interacción de los usuarios con sus móviles. Según las palabras de los autores el proyecto quiere ser una respuesta especulativa, directa y funcional a la ausencia general de información sobre la realidad de la tecnología *PRISM* operada en Estados Unidos por la NSA (Agencia de Seguridad Nacional). *PRISM* es un *software* clandestino de vigilancia electrónica para la recogida masiva de comunicaciones procedentes de al menos nueve grandes compañías estadounidenses de Internet. Este programa secreto se conoció

---

<sup>3</sup> <https://criticalengineering.org/projects/prism-the-beacon-frame/>. Consultado el 16 de Febrero de 2019.

públicamente solo a partir del 2013 cuando Edward Snowden advirtió que la recopilación masiva de datos por parte del gobierno americano era mucho mayor de lo que la población conocía, mientras *The Guardian* y *The Washington Post* publicaron sus informes junto con los documentos que mostraban los acuerdos financieros que existían entre la *Special Source Operations*, la división de la NSA responsable de *PRISM* y las empresas estadounidenses de las que se extraían datos, entregados a cambio de millones de dólares. Aunque solo se conoció en el 2013, el programa fue ejecutado a partir del 2007 – casualmente también la fecha de la salida a la venta del primer móvil inteligente – a raíz de la expansión de los servicios de inteligencia de Estados Unidos que inició en 2001 tras los atentados del 11 de septiembre y el comienzo de la «guerra contra el terrorismo». Este *software* recoge y almacena las comunicaciones de Internet de los usuarios a partir de las demandas que la NSA emite a las empresas de Internet, como Google, Facebook o Yahoo.

Centrado en este programa, el proyecto de Julian Oliver y Danja Vasiliev para *Transmediale* 2014 buscaba proporcionar al público una experiencia directa de la estética, la tecnología y las estrategias utilizadas por los estados para vigilar la población, inconsciente de la cultura de control opaca y tiránica a la cual está sujeta.

Reporto desde la web del proyecto su descripción:

Esta iteración del proyecto es una unidad de vigilancia inalámbrica desplegable y de interceptación GSM que comprende un trípode robusto, un gran prisma de vidrio, un *nanocomputer*, un nanoproyector, una antena GSM y una estación base de comunicaciones celulares (también con ordenador). Emplea las mismas técnicas de localización y mapeo de dispositivos inalámbricos (WiFi), secuestro de torres celulares e inspección de

paquetes inalámbricos que, como es sabido, están siendo utilizados por agencias de vigilancia financiadas por el estado como GCHQ (Reino Unido) y NSA (Estados Unidos). Cuando se activa, el ordenador busca torres de telefonía móvil locales propiedad de proveedores de servicios móviles (Vodafone, o2, AT&T, etc.) y crea una lista de sus propiedades únicas. El prisma entonces comienza a girar y uno por uno cada proveedor de celular es suplantado por la torre PRISM. Los teléfonos móviles activados en presencia de la torre saltarán a la red deshonestas, 'reconociendo' sus propiedades y creyendo que son fiables. En ese momento, cada uno de ellos recibe un SMS de naturaleza inquietante, humorística y/o sarcástica. Los datos correspondientes a estos eventos se proyectan a través del prisma y a su vez se derraman sobre las paredes en un rico y abusivo espectáculo de luces. El público que se asoma al prisma 've dentro' el funcionamiento interno de esta intervención, desde el ID único del teléfono interceptado hasta los mensajes enviados. Sobre una pared detrás de la estructura de la torre se proyecta un mapa bidimensional dinámico y rico en datos de todos los dispositivos habilitados para WiFi en las proximidades de la instalación. Típicamente compuestos por teléfonos inteligentes, la ubicación, la "huella digital de hardware" y el nombre de host ("iPhone de Tara") se trazan en este mapa, que se actualiza con cada movimiento del propietario del dispositivo. La audiencia en la sala donde está ubicada la Torre puede notar que sus amigos se acercan, simplemente reconociendo su nombre en el mapa<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Ibid.

Traducción de la autora. Texto original:

*PRISM: The Beacon Frame. Speculative NSA Forensics Equipment* destapa la caja de pandora. Así como es reportado por la web del proyecto, durante la noche de apertura de *Transmediale 2014*, la instalación interactuó con más de 740 teléfonos. Cada dispositivo recibió un mensaje de notificación. Poco después, a la mayoría de estos dispositivos se les envió un SMS diferente, que variaba en intensidad paranoica y/o humorística. Aunque la intervención recibió muchos elogios, incluyendo las buenas críticas de dos políticos alemanes presentes en el evento, algunas personas la consideraron demasiado agresiva. Se presentaron quejas a la compañía técnica responsable de la instalación del sistema audiovisual y la creación de redes del festival. Rápidamente y sin el debido proceso, se retiraron los componentes de la instalación responsable de la intervención, desactivando los componentes vitales de la obra y algunos amenazaron con llamar a la Policía Federal Alemana en el caso de que la obra fuera restaurada. Como consecuencia hubo una reunión entre los artistas, el director técnico y el director del festival,

---

“This iteration of the project is a field deployable wireless surveillance and GSM interception unit comprising a robust tripod, large glass prism, nano computer, nano projector, GSM antenna and cellular communications base-station (also with computer). It employs the same techniques of wireless (WiFi) device localisation and mapping, cell-tower hijacking and wireless packet inspection known to be in use by state sanctioned surveillance agencies such as the GCHQ (UK) and NSA (USA). When activated, the computer scans for local cell towers owned by mobile service providers (Vodafone, o2, AT&T and so on), building a list of their unique properties. The prism then begins rotating and one by one each cell provider is impersonated by the PRISM tower. Activated mobile phones in the presence of the tower will hop onto the rogue network, 'recognising' its properties and believing it to be trustworthy. At that point they are each sent SMSs of a troubling, humorous and/or sardonic nature. Data corresponding to these events are projected through the prism, in turn showered onto the walls in a rich and exploitative light show. Audiences peering into the prism 'see inside' the internal workings of this intervention, from the unique ID of the phone intercepted to messages sent. Projected onto a wall behind the tower structure is a data-rich, dynamic 2 dimensional map of all WiFi enabled devices in the vicinity of the installation. Typically comprising smart-phones, the location, unique 'hardware fingerprint' and hostname ("Tara's iPhone") are plotted on this map, updated with every movement by the owner of that device. Audiences in room with the Tower may note their friends approaching, merely by recognising their name on the map.

quien advirtió que éste y su organización no podían permitirse darles protección legal frente a una posible denuncia a la policía. Dada la falta de cobertura y la severidad de los posibles cargos en Alemania por *hacking* y violación de la privacidad (incluyendo multas muy caras y encarcelamiento), los artistas decidieron no restaurar la obra.

*PRISM: The Beacon Frame. Speculative NSA Forensics Equipment* y la anécdota que lo acompaña nos interesan porque hacen evidente y público el funcionamiento oculto y uno de los usos clandestinos de los datos que diariamente regalamos a las compañías de Internet, no solo de móviles y telefónicas, sino también de compañías que ofrecen servicios de redes y medios sociales como Facebook o Instagram, o de almacenamiento online como Google o Dropbox, durante nuestro consumo de contenidos online.

*Consumo, control, vigilancia y especulación* son cuatro conceptos que van estrictamente de la mano en la sociedad actual, definida por distintos autores, desde Armen Avanessian a Matteo Pasquinelli o Franco Berardi (Bifo), sociedad del capitalismo computacional o semio capitalismo. El depósito virtual de datos está en el centro de este sistema que depende de las nuevas tecnologías online.

Con la automatización del marketing, de la cultura popular y del consumo, los objetos y los humanos se traducen los unos con los otros, una traducción que recupera el concepto de “traducción” de Bruno Latour o el Realismo especulativo de Levi R. Bryant o Graham Harman, que introducen a un lenguaje universal.

## La traducción post-humana<sup>5</sup>

La situación post-humana actual del capitalismo computacional, y sobre todo los futuros *IoT/IOE* (*Internet of Things / Internet of Everything*), con el total protagonismo otorgado a los objetos tecnológicos y la automatización de los procesos que anula la centralidad de lo humano, parecen dar aval y confirmar la «teoría del actor-red» de Bruno Latour. Con ésta el autor llega a definir las cosas y los objetos como «actantes», es decir, como entes que tienen agencia y una forma propia de «voluntad», e incluso sostiene la necesidad de reducir el antropocentrismo que domina la ciencia y el pensamiento a partir de la modernidad, hasta el punto que en *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia* describe una “sociedad” conformada por objetos y seres humanos que tiene rasgos tan radicales hasta sugerir sustituir las palabras «objetos» y «sociedad», cargadas de significados y ambigüedades, por los conceptos más generalistas y abiertos de «no humanos» y «comunidad de no humanos y humanos», esta última regulada por procesos de traducción interobjetual en un plano material. Según cuanto escribe Gonzalo Matías Correa Moreira en el artículo *El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red*, la teoría del actor-red concibe naturaleza y sociedad como términos inseparables, y desarrolla una serie de conceptos para el entendimiento del complejo de relaciones

---

<sup>5</sup> Con la definición “traducción post-humana” me refiero sobre todo a los sistemas automatizados en los que la acción humana es reducida a un mínimo. Con esto aludo principalmente, como explico en este apartado del artículo, al *IoT*, a los algoritmos que interpretan y traducen lo humano o a los distintos algoritmos preventivos con diversos usos y fines que condicionan al usuario de antemano en base a la recolección de datos previa, y así inducen o vehiculan su comportamiento: ejemplos son Spotify, Amazon, Netflix, Tinder, Bumble, entre otros.



entre agentes humanos y no-humanos<sup>6</sup>. Esta teoría elaboró entonces una serie de herramientas conceptuales para desentrañar las complejas redes que constituyen las relaciones inseparables entre tecnología y sociedad, que no son consideradas como dos esferas distintas, sino como un único entramado. Entre estas está el concepto de *traducción* vinculado a aquel de *mediación* y a aquel de *cuasiobjeto* de Michel Serres. Un «cuasiobjeto» es aquel objeto que genera relaciones entre los sujetos que circulan a su alrededor:

Este —estar en el medio, en el lado del objeto, conduce a una nueva conciencia de la objetualidad inherente a nuestro mundo. No solo el objeto tiene una vida propia, sino que nuestras vidas como individuos dependen de él<sup>7</sup>.

En este sentido un *cuasiobjeto* es un mediador, un intermediario. Un mediador puede también ser interpretado como un *agente* de traducción. Retomando estos conceptos desde Michel Serres y aplicándolos a la teoría del actor-red, Latour prefiere el concepto de *actante* respecto a aquel de *agente*:

El actante se definirá por la capacidad de producir una acción dentro de una trama y de pasar rápidamente de un estatus a otro siendo precaria su determinación (Tirado & Domènech, 2005); para la TAR la trama será el propio el actor-red<sup>8</sup>.

El mismo Latour, en *La esperanza de Pandora*, define la *traducción* como:

---

<sup>6</sup> Correa Moreira, Gonzalo Matías (2011). El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 2, 55.

<sup>7</sup> Hudek, Antony. *The Object*. Cambridge: MIT y Whitechapel Gallery, 2014, p. 23.

<sup>8</sup> Correa Moreira, El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red, 64.

desplazamiento, deriva, invención o mediación: la creación de un lazo que no existía con anterioridad y que en cierta medida modifica a los dos iniciales<sup>9</sup>.

Y también:

Traducción: Por sus connotaciones lingüísticas y materiales, la palabra traducción se refiere a todos los desplazamientos que se verifican a través de actores cuya mediación es indispensable para que ocurra cualquier acción. En vez de una oposición rígida entre el contexto y el contenido, las cadenas de traducciones se refieren al trabajo mediante el que los actores modifican, desplazan y trasladan sus distintos y contrapuestos intereses<sup>10</sup>.

Mientras Correa Moreira especifica al respecto que:

Es el proceso por el cual una entidad se combina con otra, modificándose en el propio acto de encuentro, posibilitando la emergencia de una nueva entidad. Desde esta perspectiva, la traducción será la operación o el conjunto de procedimientos que explican el ensamblaje de las entidades heterogéneas, la constitución del propio actor-red. Esta operativa estabilizará o desestabilizará a las entidades, posibilitando futuras conexiones<sup>11</sup>.

Por otro lado las recientes teorías del Realismo/Materialismo especulativo también contribuyen a describir un mundo futuro asimilado a lo objetual en el cual la vida y el espacio están determinados

---

<sup>9</sup> Latour, Bruno (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa, 214.

<sup>10</sup> Latour, Bruno (2001). *La esperanza de Pandora*, 370.

<sup>11</sup> Correa Moreira, El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red, 63.

por lo no humano al lado de lo humano que pierde su soberanía sobre la sociedad. La ontología plana (*Flat Ontology* o *Onticology*<sup>12</sup>) de Levi R. Bryant, que representa con Graham Harman la vertiente más estética y «deleuziana» del movimiento, considera de manera distinta la totalidad de los objetos, porque los entiende como entes reales, separados y distintos entre sí, atribuyéndole pero la misma dignidad ontológica. Son descritos como habitantes del espacio en interacción dinámica unos con otros y con los sujetos humanos en una red de relaciones externas (*exo-relations*), a pesar de que su identidad íntima (*virtual proper being*) se define únicamente en base a las relaciones internas que los constituyen (*endo-relations*) y que completan la relación fundamental entre virtualidad y actualidad que atribuyen dinamismo a la realidad. Esta imagen deleuziana de la relación entre mundo físico y virtual está muy cercana a aquella determinada por la sociedad de la información y de los datos en la actualidad.

La compleja *onticología* de Levi R. Bryant es muy cercana a la ontología orientada a los objetos de Graham Harman (OOO), que retoma y expande el enfoque fenomenológico de Edmund Husserl y Martin Heidegger porque afirma que, básicamente, el mundo está compuesto de objetos entendidos como entidades sustanciales, independientes y aunadas, no simplemente caracterizadas por sus cualidades, piezas o sus nexos recíprocos. Así mismo, la OOO explica que, puesto que todas las

---

<sup>12</sup> Levy R. Bryant (2011). *The Democracy of Objects*. Ann Arbor: Open Humanity Press, University of Michigan, p. 245. Resumo aquí su definición: La onticología propone aquello que puede ser llamado una ontología plana, que es un complejo concepto filosófico que reúne distintas tesis bajo un único término: 1) rechaza la ontología de la trascendencia; 2) sostiene que no hay ningún superobjeto universal que una a todos los objetos en una armónica unidad singular; 3) siguiendo a Harman, rechaza el privilegio de la relación sujeto-objeto o relación humano-mundo; 4) la ontología plana argumenta que todos los entes están en un plano de igualdad desde el punto de vista ontológico, y que ningún ente, sea artificial, natural, simbólico o físico, posee una dignidad ontológica superior a otros objetos.

relaciones de un objeto con otros o con los sujetos humanos distorsionan su historia, cada relación puede ser interpretada como un acto de traducción (como la entiende Bruno Latour), quedando entendido que ningún objeto puede traducir a la perfección otro objeto.

Estos conceptos de traducción objetual nos resultan muy útiles para enmarcar conceptualmente la actual situación de la traducción cultural condicionada por las nuevas tecnologías, especialmente el *Big Data*, la *nube* y las aplicaciones móviles, y las relaciones de poder que generan, considerando que el uso de tales tecnologías influencia y causa cambios culturales en el día a día y una traducción cultural fuera del alcance humano, como describiré a seguir.

### **Datos, algoritmos y relación de poder en una sociedad global**

Los aparatos de los cuales dependemos a diario, sobre todo el *Smartphone*, están dotados hoy en día de una sensibilidad y capacidad de interpretación, no solo de nuestros discursos, sino que también de nuestros gestos y características somáticas, de manera tal de proporcionar una traducción diaria de nuestra realidad material en términos de datos. Esta relación entre cuerpos y dispositivos (*Smartphone*) y la traducción que deriva de aquella toma el nombre de *Bio-Hipermedia*<sup>13</sup> y llegará a sus consecuencias extremas con el *Internet of Thing*, es decir con la red semi-física y semi-virtual que – usando el móvil como interfaz – creará una comunidad de humanos y no humanos

---

<sup>13</sup> Terranova, Tiziana (2017). Red Stack Attack! Algoritmos, capital y la automatización del común. En: Avanesian A. y Reis M. (Ed.), *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Buenos Aires: Caja Negra Ed., 100.

en términos reales, como diseñado por Bruno Latour y señalado por Graham Harman.

Hemos entrado en una nueva era, en un mundo nuevo de tecnología invasiva hasta el punto que con el *IoT* todo aspecto de nuestra cotidianidad se verá afectado. Con el *IoT* la colección de datos será independiente de los humanos y se creará un sistema objetual tecnológico totalmente no antropocéntrico. Actualmente la colección de datos depende de la interacción humana con el mundo físico, pero el objetivo de las últimas investigaciones es dotar a los *computers* y a los dispositivos móviles de sensibilidad de manera que puedan interactuar con el mundo por si solos y que no necesiten de los humanos como mediadores para recolectar datos. Así que en un futuro no muy distante los móviles tendrán la capacidad de oler y degustar y adquirirán aquello del que ahora carecen, la capacidad de detectar del contexto lexical y cultural con el que interactúan. De esta manera la aldea global pensada por McLuhan, por ahora solo visual, se volverá total, considerada la calidad de *hiperobjeto*<sup>14</sup> de Internet.

El *Big Data* es un gran contenedor de información comparada a menudo con el petróleo por su valor en la sociedad contemporánea, pero así como el crudo no sirve si no es procesado, lo mismo le ocurre a los *data* almacenados. El procesamiento de los datos es confiado a los algoritmos que los interpretan y los traducen en un lenguaje específico: en esto consiste el valor especulativo de su uso. Puesto que cada traducción es también una interpretación, al proporcionar una traducción y una interpretación, el algoritmo puede ser considerado un marco – *a frame* –

---

<sup>14</sup> Morton, Timothy (2018). *Hiperobjetos. Filosofía y ecología después del fin del mundo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.

según la definición de *frame* de Gregory Bateson (1972)<sup>15</sup> como una forma crucial de meta comunicación de los mensajes que nos indica cómo deben ser interpretados. El *Big Data* es *frameless*, es decir desprovisto de marco y esto complica la relación entre la red, lo digital con la multiculturalidad. El marco es cada vez creado por los distintos algoritmos que trabajan con los datos, y en este sentido son por un lado generadores de sentido y por el otro, portadores de prejuicios, aquellos del programador o de la cultura de la compañía programadora que los crea, instaurando así una nueva verticalidad en Internet y anulando los sueños de los años de 90 de la red como lugar democrático y libre. Se puede decir que los objetos tecnológicos son una reificación de una serie particular de creencias y deseos y que un *software* es portador de prejuicios codificados y así automatizados, mientras al mismo tiempo es una abstracción, un formalismo generalizador.

Al incidir en muestras conducta y en la vida cotidiana, el uso de las aplicaciones en la vida de todos los días podría comportar una mecanización y nivelación de la cultura popular global a largo plazo. Un ejemplo de este proceso ha sido la exposición *Speculation on Anonymous Materials*, que reunía obras post-internet con estéticas muy parecidas de colectivos de artistas globales que nunca habían entrado en contacto entre ellos antes de la exposición. En este sentido la multiculturalidad de un mundo global conectado se anula en el metalenguaje algorítmico, las culturas populares vinculadas al consumo *online* son traducidas a un único lenguaje, con amplias zonas de exclusión invisibles.

---

<sup>15</sup> Andrejevic, Mark (2017). "Framelessness" or the Cultural Logic of Big Data. En: Daubs, Michael S. y Manzerolle, Vincent R. (Ed.), *Mobile and Ubiquitous. Media Critical and International Perspectives*. Berna: Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 255.

Este y otros conceptos relacionados con esta asimetría han sido explorados en la exposición *Africas in Production* en el ZKM | Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe. La muestra forma parte del proyecto de investigación y exhibición *Digital Imaginaries* que comenzó en la primavera de 2018 con eventos en Senegal y continuó en Sudáfrica antes de llegar a ZKM | Karlsruhe. Esta serie de eventos trata el tema de las desigualdades del capitalismo digital desde el punto de vista de muchos artistas digitales africanos<sup>16</sup>.

Los algoritmos trascienden lo lingüístico: los flujos de datos globales diferentes que atraviesan Internet son traducidos en un mismo lenguaje por los algoritmos que se le aplican, que siempre contienen en su estructura uno(s) prejuicio(s) codificados, aquello(s) de la cultura que programa el código. De alguna forma podemos concluir que esto genera una forma de “imperialismo” computacional, considerado que traficar con la red y los datos significa traficar con algo parecido a una infinita librería burguesa de origen occidental y con todas sus contradicciones inherentes.

También nos podríamos preguntar: ¿en un mundo global, qué traduce qué? Lo real en lo virtual o lo virtual en lo real? En el *global digital* es cierto que se traducen las culturas plurales hacia lo singular, verticalmente. Pero por otro lado podemos destacar otro tipo de acción: siendo los algoritmos selectivos y tratándose de un mundo interactivo y conectado, en realidad el uso de las aplicaciones en la vida cotidiana, y más aún en el futuro *IoT/IOE*, acondiciona y modifica la realidad misma, e incide en las diferencias culturales. De los aparatos al depósito de *data* y de este a los aparatos, el peligro a largo plazo es aquel de una nivelación

---

<sup>16</sup> Link del proyecto ZKM:  
<https://zkm.de/en/exhibition/2018/11/digitalimaginaries-africas-inproduction>

de las culturas desde lo alto, debido a la necesidad lingüística de generalizar la interpretación del *Big data*, y al hecho de que tanto el lenguaje en general como los algoritmos en específico – que pueden ser considerados un tipo de lenguaje – arrasan con las diferencias debido a su calidad de generalizaciones. La difusión de la tecnología a nivel global podría causar un aplanamiento cultural y plasmar el mundo en una megalópolis uniforme a la manera de *Blade Runner*. Además las viejas divisiones socio-políticas y culturales vinculadas a los poderes territoriales soberanos se intersectaran con los nuevos poderes vinculados a Internet, y una nueva forma de soberanía y de dominio se extenderá desde el espacio electrónico. Esto demuestra el gran poder totalitario vinculado a los *data* y al uso de las nuevas tecnologías, que se levantan sobre de una relación de poder y la mayoría de personas no están en su cumbre.

¿Cuál podría ser una solución a este potencial nefasto de las nuevas tecnologías para la traducción cultural? Quizás dar la bienvenida a la sugerencia de autores como Armen Avanesian o Matteo Pasquinelli, quienes proponen nuevas formas de resistencia y lucha al sistema actual a través de tácticas de *hacking*, nuevas tecnohumanidades y poéticas digitales y especulativas. O aplicar a este problema – ligado principalmente a las aplicaciones móviles – la filosofía y la ética del software libre<sup>17</sup>, pero solo después haber resuelto sus contradicciones

---

<sup>17</sup> El 1985 es el año de la formación de la *Free Software Foundation* por parte de Richard Matthew Stallman, también inventor del software libre. A partir de los ochenta se ha visto el desarrollo del movimiento del software libre que, aunque en otro plan, se enfrentaba a problemas parecidos a aquellos planteados en este artículo, colocando la libertad del usuario informático como propósito ético fundamental. Habría que contemplar y analizar la posibilidad de aplicar la tecnología del software libre al *IoT* o a las aplicaciones para móviles, pero sospecho que de todas formas esta opción presenta la limitación derivada del hecho que la difusión de la tecnología digital en la vida cotidiana no es proporcional al conocimiento de su funcionamiento por parte de los usuarios comunes, mientras los códigos abiertos pueden ser modificados solo por usuarios con



inherentes a la limitada habilidad de los usuarios comunes no especializados en el campo de la programación y teniendo presente que los diversos usos que los usuarios pueden hacer de las nuevas tecnologías en un plano micropolítico siempre estarán limitadas por reglas establecidas a priori.

## Conclusiones

En conclusión podemos afirmar que la digitalización de la cultura podría generar una crisis del sentido y del significado de la misma y una nivelación vertical de la traducción cultural a nivel global. Con digitalización se entiende aquí por un lado, poner en formato digital los productos culturales, y por otro traducir y mediar con aplicaciones algunas conductas humanas fundamentales para la sociedad – como por ejemplo la comunicación y el consumo – por medio de medios digitales. También cuando hablamos de traducción digital cabe distinguir dos de sus aspectos, que corresponden también a dos de sus niveles. En primer lugar tenemos la ya mencionada traducción básica de cualquier contenido cultural en la forma de código binario, es decir de número. En segundo lugar tenemos la traducción contextual, que correspondería al trabajo del algoritmo, que computa esos primeros datos numéricos en la forma de código binario<sup>18</sup>.

Con la digitalización, es decir con la traducción numérica de los aspectos de la cultura humana y su automatización, emergen dos problemas. Por un

---

un alto nivel de conocimiento técnico. Tal vez la solución a este problema reside más en un nivel macropolítico que micropolítico.

<sup>18</sup> Angus, Ian (2016). *Emergent Meaning in the Information Age*. En: Foshay, Raphael (Ed.).

*The Digital Nexus: Identity, Agency, and Political Engagement*, Athabasca University Press, 52

lado aquel de la pérdida de significado y del sujeto de la cultura, relativo al hecho de que el *Big Data* es *frameless*, como explicado anteriormente en este artículo, y esto comporta una pérdida de la relación con la “otredad”, y una desestabilización del “otro”, que siempre está determinado por la presencia de un marco o de marcos. Por otro lado, tenemos los algoritmos que proporcionan una cierta reconstrucción del significado cultural, que pero viene a ser acondicionado por una cultura dominante, aquella del lugar donde se producen las aplicaciones, alterando la soberanía cultural de los pueblos desde la vida cotidiana.

También cabe destacar que con la digitalización se pierde el inconsciente cultural, puesto que la computación explícita en lenguaje algorítmico y controla cada aspecto que abarca y no deja espacio para lo imprevisto o lo desconocido. Esto contribuye al desarrollo de una traducción intercultural post-humana, liderada por los objetos tecnológicos, estrechamente relacionada con la situación global del capitalismo computacional. En este orden extremo del capitalismo global, que está gobernado por algoritmos y condicionado por techno - políticas, la difusión transnacional de las tecnologías digitales instaaura un lenguaje sensorial único que traduce, uniformándolas, culturas distintas y al mismo tiempo garantiza el control sobre el presente y el futuro de las distintas poblaciones por medio del *Big Data*.

## Bibliografía

Andrejevic, Mark (2017). "Framelessness" or the Cultural Logic of Big Data. En: Daubs, Michael S. y Manzerolle, Vincent R. (Ed.), *Mobile and Ubiquitous. Media Critical and International Perspectives* (pp. 251-266). Berna: Peter Lang Inc., International Academic Publishers.

Angus, Ian (2016). Emergent Meaning in the Information Age. En: Foshay, Raphael (Ed.). *The Digital Nexus: Identity, Agency, and Political Engagement* (pp.49-69). Athabasca: Athabasca University Press.

Avanessian, A. y Reis, M. (2017). *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Buenos Aires: Caja Negra.

Avanessian, Armen (2017). *Miamification*. Berlin: Sternberg Press.

Bridle, James (2018). *New Dark Age. Technology and the End of the Future*. Londres: Verso Ed.

Correa Moreira, Gonzalo Matías (2011). El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 2.

Greenfield, Adam (2018). *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*. Londres: Verso Ed.

Greengard, Samuel (2015). *The Internet of Things*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Harmas, Graham (2015). *Hacia el Realismo Especulativo. Ensayos y conferencias*. Buenos Aires: Caja Negra Ed.

Hudek, Antony (2014). *The Object*. Cambridge: MIT y Whitechapel Gallery Ed.

Latour, Bruno (2001). *La esperanza de Pandora. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa.

Levy R. Bryant (2011). *The Democracy of Objects*. Ann Arbor: Open Humanity Press, University of Michigan.

Morton, Timothy (2018). *Hiperobjetos. Filosofía y ecología después del fin del mundo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.