

# Las interfaces: tres instantáneas

Margarita Padilla marga@dabne.net

## *Instantánea 1: La lucha de clases en el escritorio*

### La historia

La lucha de clases en el escritorio es como Neal Sptehenson denomina lo acontecido en la segunda mitad de los noventa, cuando por primera vez en la historia de la informática se empieza a dotar a los ordenadores de lo que entonces se llamaba una GUI: Interfaz Gráfica de Usuario.

Como es sabido, a mediados de los ochenta, a Jobs y Wozniak, fundadores de Appel, se les ocurrió la muy extraña idea de vender ordenadores para uso doméstico (los Macintosh) y también se les ocurrió dotar a esos ordenadores de sistemas operativos basados en metáforas gráficas.

Se planteó entonces el debate de si las interfaces gráficas eran una innovación que hacía a los ordenadores más accesibles a los humanos, o era una tontería audiovisual diseñada por hackers zumbados de California, que iba a despojar a los ordenadores de su potencia y flexibilidad e iba a convertir el serio y noble arte de la computación en un videojuego pueril.

Se abrió una batalla entre carcamales partidarios de la línea de comandos y jóvenes visionarios partidarios de la interfaz gráfica. Pero el caso es que el negocio de Apple despegó y sus fundadores ganaron mucho dinero.

Por aquel entonces a Bill Gates y Paul Allen se les había ocurrido una idea todavía más extraña y fantástica: vender sistemas operativos para el ordenador. Empezaron con MS-DOS, sistema operativo en modo texto, pero en 1985 lanzaron su primera versión de Windows, posicionándose en esa guerra a favor de las GUI.

En ese momento, la batalla entre línea de comandos e interfaz gráfica dio paso a una nueva batalla: la que se empezó a librar entre Appel y Microsoft por la hegemonía en el mercado de la ofimática personal.

Ahora bien, hay que tener en cuenta que, aunque competían, sus negocios eran distintos, porque Appel quería un sistema operativo limpio e integrado, con el subsistema de vídeo totalmente integrado en el hardware del procesador, y para ello tenía que recurrir a un hardware bastante caro, mientras que Microsoft decidió desentenderse del negocio del hardware y hacer que su sistema operativo pudiera ejecutarse en hardware fabricado por cualquier fabricante.

Como efecto de esta decisión, y de otros factores que ahora no tenemos tiempo de explicar, Microsoft creó las condiciones para que el precio del hardware cayera en picado y la informática personal se masificase, y los sistemas operativos con interfaz gráfica se extendieron.

Aunque Windows era mucho más tosco y copión (por decirlo de una manera no ofensiva) que MacOS, y su GUI era fea y mala, llevó la informática a un público tan vasto que el volumen aumentó muchísimo y los precios del hardware se vinieron abajo.

Mientras tanto Apple había quedado muy por detrás de la cuota de mercado, en parte porque su precioso hardware costaba tanto dinero.

La resultante de todo esto fue en el caso de Windows un software privativo y cerrado y en el caso de MacOS un hardware cerrado.

Así lo describe Neal Sptehenson en su libro *En el principio fue... la línea de comandos*.

“El precio que tuvimos que pagar los dueños de un Mac por una estética y un diseño superiores no fue meramente económico. Había un precio cultural también, debido al hecho de que no podíamos abrir el ordenador y enredar con él. Apple, pese a su reputación de ser la opción de los hackers creativos y contestatarios, había creado de hecho una máquina que desalentaba el hackeo, mientras que Microsoft, considerada una perezosa tecnológica y una plagiaria, había creado un vasto bazar de componentes sin orden ni concierto: una sopa primordial que acabaría autoorganizándose en Linux.”

### **Las consecuencias**

El resultado de todo esto es que millones de personas se habituaron a utilizar interfaces que usan metáforas gráficas gráficas, lo cual permitió el acceso a la informática personal a muchas personas, pero al mismo tiempo ese muro de metáforas en forma de interfaz gráfica entre el ordenador y el usuario ha tenido un coste social y cultural muy notable, al contribuir a que la tecnología que subyace al ordenador se considere como algo mágico, sin conexión entre causas y efectos, recubriendo de un formidable manto de ignorancia todo lo que realmente sucede.

Y esto permite estrategias comerciales basadas en el engaño y la trampa.

Como consecuencia de la ocultación de la complejidad, el usuario medio no distingue entre software y hardware, no es capaz de valorar la calidad de un sistema operativo, y solo percibe los cambios en la apariencia de la interfaz.

Esto permite a los fabricantes de sistema operativos una venta continua de “solo cambios en la interfaz”, lo cual conduce a renovaciones continuas en la interfaz. Estas renovaciones continuas hacen obsoletos los conocimientos, y esto es especialmente grave para las personas mayores, a las que les cuesta adaptarse a los cambios continuos. (Hay que tener en cuenta que tarde o temprano todos seremos personas mayores).

Otra consecuencia a evaluar es la diferencia entre pensar con palabras, en el entorno textual de la línea de comandos o de los procesadores de textos que funcionaban por combinaciones de teclas, y el pensar con imágenes y con metáforas gráficas. Es decir la diferencia entre la imagen y el texto, y las distintas metáforas que pueden construirse con uno y otro lenguajes.

### **Cómo se organizó la disidencia**

En este episodio, la disidencia se organizó como GNU/Linux.

GNU/Linux mantiene un modelo de desarrollo y de uso del software que devuelve a los usuarios de software el poder y la libertad sobre su equipamiento tecnológico.

La manera de devolver a los usuarios el poder que se perdió en esta lucha de clases en el escritorio es, en esencia, una decisión técnica: mantener la interfaz gráfica completamente separada del sistema operativo, de manera que puedes ejecutar un GNU/Linux en línea de comandos y sigue siendo un GNU/Linux completo.

GNU/Linux no es una utopía, es la columna vertebral de Internet, y que todos usamos, aún sin saberlo.

## ***Instantánea 2: De cómo una base de datos se convirtió en una sociedad***

En el libro citado anteriormente, Neal Stephenson afirma que “la línea de comandos es la mejor forma de relacionarse con el mundo. Es lo que te permite acceder a la realidad fundamental y, como hacker delante de la pantalla de tu ordenador, teclear crípticos comandos para crear universos.”

En los años 90, unos de esos entornos en los que comandos crípticos creaban universos eran los juegos LambdaMoo.

Los juegos LambdaMoo surgen en los años 80 y son juegos multiusuario, abiertos a cualquiera, y que transcurren en modo texto como entornos para el entretenimiento.

Como no hay imágenes, cada participante crea y describe sus entidades ante el resto de participantes. Estas entidades no tienen porqué ser personas, puede ser objetos, animales... y el juego va transcurriendo en distintas habitaciones o lugares por donde las personas que juegan pueden hacer circular sus entidades, sus personajes, y hacerlos interactuar con otras entidades, a través de unos comandos preestablecidos.

En 1993 Julian Dibbell, periodista especializado en tecnologías y en comunidades online, publica un artículo basado en hechos reales:<sup>1</sup>

<http://www.juliandibbell.com/articles/a-rape-in-cyberspace/>

### *A Rape in Cyberspace*

*Una violación en el ciberespacio. Subtitulado: O de como un payaso maligno, un espíritu burlón haitiano, dos magos y varios personajes convirtieron una base de datos en una sociedad.*

### **Los hechos**

El texto de Julian Dibbell empieza:

*Dicen que los violó aquella noche. Dicen que lo hizo con una maliciosa muñequita creada a imagen y semejanza de ellos y dotada del poder de obligarles a hacer todo lo que él quisiera. Dicen que manipulando la muñeca los forzó a mantener relaciones sexuales con él, y entre ellos, y a que hicieran cosas horribles, brutales, con sus propios cuerpos. Y aunque yo no me encontraba allí aquella noche, creo que puedo asegurarles que lo que dicen es cierto, porque todo ocurrió justo en la sala de estar de una casa que he llegado a considerar como mi segundo hogar.*

Eso es lo que ocurrió. En estos juegos las personas participantes tienen posibilidad de programar, construyen el entorno virtual, y lo que ocurrió es que un jugador tomó el control sobre las entidades de otros jugadores, que eran personajes del juego, y les hizo cometer “cosas horribles, brutales, con sus propios cuerpos” pero teniendo en cuenta que tanto sus propios cuerpos como esas cosas brutales “solo” eran palabras escritas en una pantalla en un entorno de juego.

La persona propietaria del personaje virtual que había sido violado, que era una mujer, escribió un correo electrónico a la comunidad de jugadores (fuera del juego, aquí interactuaban las personas), en el que decía:

*Tiendo a pensar que las medidas restrictivas causan más problemas que los que previenen. No pido policías, ni juicios ni mejores cárceles. No estoy segura de lo que pido. La castración virtual, si pudiera llevarla a cabo. Pero quiero que me las pague.*

---

<sup>1</sup>Fue publicado en el núm. 27-28 de la revista El Paseante dedicado a la revolución digital y sus dilemas, y no he encontrado ninguna versión en castellano en Internet.

Surge, entonces, en el grupo de jugadores, la idea de que hay que hacer algo y empiezan a lanzarse propuestas:

Una de las propuestas es la pena de muerte virtual (tirar abajo a la entidad violadora, aniquilarlo, cortar la cabeza virtual, “ensaparlo”).

Ahora bien, para hacer esto era necesario que lo hiciera una persona con privilegios de administración, un mago, que son las únicas personas con poderes para ensapar.

Pero los magos, con poderes, no querían aplicar esta pena de muerte virtual sin un amplio consenso.

Aunque todo el mundo consideraba que la violación virtual no era una buena cosa, había quien decía que no se podía ensapar al violador porque en las reglas del juego la violación no estaba prohibida. Proponían, entonces, redactar estas leyes.

Otra gente opinaba que aunque la violación virtual era deplorable, también era utópico pensar que en un sistema abierto no hubiera actos deplorables, y que la manera de protegerse respecto a eso no era el castigo sino el uso de herramientas de software de defensa (más en la línea de potenciar la autodefensa, que en este caso serían comandos del juego). Si un cretino te hace algo que no te gusta, tú misma usa la orden de “amordazarlo” y dejará de aparecer de tu pantalla. Y así no necesitamos la intervención de los magos.

Pero ante esta propuesta, muchas mujeres argumentaron que lo que estaba haciendo con la propuesta de la mordaza era estrechar, o difuminar, la línea divisoria que hay entre empoderarlas (pueden amordazar) y hacerlas responsables de su propio sufrimiento (si sufres es porque no usas bien tu capacidad de amordazar).

Hay que darse cuenta de que, como el propio Julian Dibell añade:

*No hay ninguna violación en el sentido en que la definen los tribunales de la vida real. Los actores de la representación eran en su mayoría estudiantes universitarios, y estuvieron todo el rato sentados sin ningún dramatismo ante pantallas de ordenador. Sus únicas acciones eran el revolotear de los dedos sobre el teclado. Los cuerpos no se tocaban.*

Es decir, lo que está ocurriendo en ese entorno de juego es una cosa seria pero que en 1993 (y quizás tampoco ahora) aunque sabemos que es una cosa seria, no sabemos qué es, porque es más que un juego pero menos que una agresión física.

A partir de esta situación Julian Dibell, en su texto, hace un llamamiento a: *emprender la crucial tarea de aclarar las diferencias socialmente significativas entre esos cuerpos y nuestros cuerpos físicos.*

No voy a desvelar ahora toda la trama de acontecimientos que se suceden a partir de este hecho detonador, ya que el propio texto tiene algo de novelesco que no quiero estropear.

Lo único es resaltar que:

- Un grupo de personas se ve obligada a inventar su propio gobierno desde cero, a instaurar una forma de organización social. Y muchas de esas personas quieren asegurarse de que lo que se hiciera al violador no iba a ser un linchamiento sino la acción legítima de una comunidad.
- El acto fundacional de una comunidad es un conflicto que pone sobre el tapete la pregunta de cómo queremos vivir juntos. No sé qué importancia o qué nos está diciendo que este conflicto fuera una violación ciberespacial. Pero desde luego estas dos preguntas tienen una actualidad extrema.
- La pregunta de cómo queremos vivir juntos se tropieza con que tiene que redefinir las libertades y el castigo en entornos, como el juego LambdaMoo, en los que hablar es lo mismo que hacer. O dicho, de otra manera, el acto de hablar en sí mismo la acción que acontece. En un entorno conversacional no hay más acción posible que hablar.

Me parece fundamental destacar que convertir una base de datos en una sociedad puede hacerse si se dispone de un meta-espacio de deliberación que funciona fuera de la interfaz, bajo otra interfaz, que es este caso era una lista de correo. Poder disponer de este meta-espacio completamente fuera de la interfaz, y que los participantes pudieran interactuar en su doble calidad de entidades dentro del juego (bajo las reglas del juego) y de personas fuera del juego fue sumamente importante.

La pregunta es ¿Podemos resolver los problemas que tenemos en Facebook si solo podemos interactuar dentro de Facebook bajo las leyes de Facebook?

### ***Instantánea 3 – La producción P2P (producción entre iguales) en la comunidad Drupal***

Drupal es un software libre para gestionar contenidos web que se produce colaborativamente por parte de una comunidad abierta.

Es software libre y gratuito, no se vende, quién más contribuye no obtiene más, y nadie recibe una remuneración de Drupal por contribuir a Drupal. No es público ni privado

En este tipo de proyectos en los que la gente participa libremente es de extrema importancia el conseguir llegar consensos amplios y poder mantenerlos. La necesidad de rehacer los consensos amplios es continua porque en un proyecto en el que participas libremente solo vas a participar si el rumbo del proyecto está dentro de tu visión. En una comunidad de adscripción libre el consenso es el pegamento de la comunidad.

Consensos amplios no son mayorías ni votaciones. En esta comunidad no hay actas ni votaciones. Aquí de lo que se trata es de conducir el proyecto de una manera en la que los conflictos, que los hay, se resuelvan con consensos amplios (incluyentes).

Esta necesidad imperiosa de mantener acuerdos amplios, incluyentes, es lo que de alguna manera distribuye el poder y aunque los mantenedores del core de drupal sean sesenta o setenta personas, esas pocas personas no pueden tomar decisiones a su antojo porque necesitan las contribuciones de los miles de personas que están haciendo módulos, traducciones. Y es ahí, en esa mutua interdependencia, donde el poder queda distribuido.

La producción P2P no carece de jerarquía ni de estructura. Es decir, en la producción P2P hay jerarquía y hay estructura. Lo que pasa es que son jerarquías y estructuras flexibles basadas en el mérito (en la repuración) y usadas, puestas en juego, para posibilitar y favorecer la participación.

De manera que el liderazgo está “distribuido”. A menudo los proyectos P2P están dirigidos por un núcleo de fundadores, que encarnan los objetivos originales del proyecto, y que coordinan la gran número de personas y microequipos que trabajan en temas específicos (al modo de los núcleos dinámicos). Su autoridad y liderazgo derivan de su aporte a la constitución del proyecto, y de su continuado compromiso.

Insisto en que como la cooperación es enteramente voluntaria la continuidad de dichos proyectos se basa en el consenso de la comunidad de productores, y en la buena gestión de las “ramificaciones”, ya que la creación de un proyecto independiente nuevo es siempre posible.

Recientemente, en la comunidad Drupal se ha anunciado un giro técnico. Una parte de la comunidad que no está de acuerdo con este giro ha creado un fork: Brackdrop (<http://backdropcms.org/>).

Un fork es lo que pasa cuando una comunidad se divide. Como el código es libre, cada parte de la comunidad, a partir de todo el código disponible en ese momento, inicia una trayectoria independiente. Es una manera de expresar y organizar la disidencia.

Es una manera siempre posible pero siempre costosa ya que ambas partes de la comunidad quedan

con fuerzas mermadas (en principio, todos perdemos).

Como un fork es muy costoso, la comunidad intenta realizar una gestión del conflicto que no produzca disidencia abierta.

La interfaz actúa para evitar el conflicto. Pero ¿cómo lo hace? Creando reputación y visibilizando los méritos mediante el inventariado exhaustivo de las contribuciones.

Tenemos, así, una comunidad meritocrática en la que el reconocimiento de los méritos se considera un mecanismo distribuidor del liderazgo y suavizador de los conflictos.

Si el valor que permite la cohesión de la comunidad es la transparencia, tiene que haber transparencia tanto en los mecanismos que permiten el ingreso en la comunidad, como en el valor de las contribuciones (qué es lo que cuenta).

La interfaz es de una gran importancia para visualizar toda la información relativa a las contribuciones.

Ahora bien, aunque una interfaz recoja y muestre mucha información, nunca estará toda la información, sino solo la significativa, la que “cuenta”. (Por ejemplo, en el caso de Drupal no tenemos información sobre la dedicación en tiempo que ha requerido una contribución). El tiempo-hora “no cuenta”). Es así como la interfaz refleja los presupuestos y los valores de una comunidad.

### **A modo de conclusión**

Una interfaz no debería cambiar sin previo aviso. Debería mantener la compatibilidad hacia atrás. Deberíamos tener la posibilidad de “estabilizar” las interfaces.

Una interfaz debería abrir ventanas a una mayor complejidad. Deberíamos tener la posibilidad de ahondar más.

Una comunidad necesita un meta-espacio que no se rija por las mismas normas que la interfaz que la constituye.

Una interfaz no es neutra. Refleja los valores de una comunidad.