



C h e l l i s
G l e n d i n n i n g

Marx y los luditas

Chellis Glendinning

Marx acentuó la industrialización como el catalizador en la dialéctica hasta la revolución proletaria. Por toda su perspicacia sobre los dolores y errores capitalistas, aunque dirigió la mirada a las desigualdades entre trabajador y dueño y, por eso, perdió un hilo esencial.

Otros pensadores no lo perdieron. Según Lewis Mumford, la Mega-máquina es el prototipo de la sociedad tecnológica; proporciona el mapa de todos sus espacios, estructuras, instituciones, relaciones y valores. Por su parte, Jacques Ellul vio la totalidad de lo técnico en todas sus dimensiones como un sistema de dominación. Ellos tenían un ojo por sus rasgos subyacentes.

Por ejemplo, hay la obligación de ultra-eficiencia (la cadena de montaje, la distancia más corta entre dos puntos es la línea recta). Y la urgencia del tiempo (el reloj, la agenda). Hay la glorificación de lo lógico y la subordinación de la naturaleza (la mente sobre la materia). A la máquina seres sentados no son más que objetos de utilidad (trabajador como dentada/robot, ratón del laboratorio). Además, hay fragmentación de roles hasta que cada sector no sepa lo que está haciendo el otro (la militarización de producción). Hay obsesión con el futuro/antigüedad intencional ¡El último modelo!) — y posteriormente la pérdida de memoria.

También, la solución técnica: la insistencia de que los problemas creados por máquinas puedan ser arreglados por más máquinas. Por ejemplo, la fractura de comunidades por las presiones de industrialización y el alza de mega-ciudades implantan desorientación, pérdida de raíces y alienación. ¿La solución? Teléfonos que prometen “conexión” constante.

Antes de Mumford y Ellul, los ludistas del Cinturón Industrial en Inglaterra fueron los primeros que comprendieron la médula del problema. Su propio modo de vivir —la herencia de generaciones de horticultores, artesanos, tejedores, pastores y cazadores— estaba amenazado con su extinción. De veras enfrentaron un choque de “civilizaciones” (imperio contra gente de la tierra, grandiosidad contra escala humana, dominación contra soberanía).

Después de tratar de arreglar sus sufrimientos con peticiones y audiencias –sin ningún resultado– los ludistas optaron por acciones directas: forzaron la entrada en las fábricas y ¡destruyeron las tan odiadas ruelas mecánicas! Según Kirkpatrick Sale en *Rebeldes contra el futuro*, el suyo es un cuento de “cartas seudo-anónimas, incursiones nocturnales, operaciones casi militares, secretismo y solidaridad, y una campaña para instigar miedo, o pánico, o temor en los corazones de sus blancos”. En otras palabras, lanzaron un conflicto guerrillero tan fuerte, que el Gobierno inglés envió para aplastarlo más militares que a Francia en la batalla contra Napoleón, para encarcelarlos, pegarles unos tiros o desterrarlos a Australia.

Eficazmente sufocó el alzamiento– y después, la palabra “ludista” fue reducida a “una persona que irracionalmente odia las máquinas”.

Pero los luditas no eran eso: lanzaron una rebelión basada en la comprensión de que la nueva manera de vivir–como dentadas grasientas en las máquinas bajo el ojo despiadado de dirigentes, respirando aire fétido, tomando agua tóxica; sin jardines y selvas, sin artesanía, sin estrellas en el cielo, sin tiempo–marcó el fin de familia y comunidad, independencia, significancia y bienestar; en vez de eso, inauguró miseria. Tal perspectiva era el primer análisis sistémico de la sociedad industrial.

Podemos contemplar en como afectó a Marx 50 años después. Y a usted ahora, justo cuando el mundo global continúa su marcha futurista exactamente como una máquina.

La autora es psicóloga y escritora.