

Presentación. Claves para pensar lo "ciber" en la cibercultura /

Presentation. Clues for Approaching the "cyber" in cyberculture

Eliseo R. Colón Zayas

(pág 15 - pág 22)

Esta presentación del número de Ciberculturas ofrece tres claves para abordar la lectura de los ensayos desde los espacios del prefijo "ciber", los *cyberculture studies* y la ciber-semiótica. Al final, se describen brevemente los tres ejes que organizan su ordenamiento: la ciberpolítica, las ciberidentidades y sistemas semióticos, la ciberestética y las nuevas esferas de lo "ciber".

Palabras claves: Cibercultura, ciberestética, ciberpolítica, ciberidentidades, realidad virtual, internet, simulacro

This presentation of *Ciberculturas* offers three clues to approach the reading of the essays included: meanings of the prefix "cyber", cyberculture studies and cybersemiotics. In the end, the three axes that organize its order are briefly described: cyberpolitics, cyberidentities and semiotic systems, cyberaesthetics and the new spheres of "cyber."

Keywords: cyberculture, cyberaesthetic, cyberpolitics, cyberidentities, virtual reality, internet, simulacrum

Eliseo R. Colón Zayas es catedrático, investigador y profesor de Semiótica, Comunicación y Estética, Discurso Publicitario y Estudios Culturales, en la Escuela de Comunicación de la Universidad de Puerto Rico, de la cual fue su director de 1999 a 2013. Es director del Centro de Investigación en Comunicación, CiCom, de la Escuela de Comunicación de la Universidad de Puerto Rico. eliseo.colon@upr.edu

Este número de la revista deSignis dedicado al tema de las ciberculturas que cierra la *Serie Transformaciones*, presenta un conjunto de artículos que abordan las maneras complejas en que la tecnología y las redes sociales de comunicación en el ciberespacio y los *social media*, constituyen sistemas de significación y reestructuran la vida social, económica, política, cultural, la estética, el tiempo y los espacios.

Ofrece al lector un panorama amplio para pensar las ciberculturas desde una socio-semiótica contemporánea, que amplía y complementa las contribuciones teóricas al tema y que se ha ido desarrollando durante varias décadas como muestran Macfadyen, Roche, Doff, Reeder y Chase (2004) en su recopilación bibliográfica. El número aborda la(s) cultura(s) del Internet, el / los lenguaje(s) del ciberespacio, las identidades y comunidades en el ciberespacio, lo político desde el ciberespacio, la cultura en el ciberespacio, los procesos de educación en el ciberespacio y los procesos de semiosis en entornos virtuales. Agrupa estos temas desde cuatro grandes ejes, la ciberpolítica, las ciberidentidades y los sistemas semióticos, la ciberestética y las nuevas esferas de lo “ciber”.

A manera del ejercicio propuesto por Derrida de conocer un signo deshaciendo la tela que envuelve la tela, ofrezco en esta presentación algunas claves para reconstituir y pensar el prefijo “ciber” como un organismo que va “regenerando indefinidamente su propio tejido tras la huella cortante, la decisión de cada lectura” (Derrida, 1975: 93), para pensar lo que el prefijo “ciber” aporta a la cultura contemporánea. Las narrativas mediáticas de la cibercultura han provisto un léxico complejo que antepone el prefijo “ciber” para referirse a personas, objetos, situaciones que se vinculan a la llamada realidad virtual, a la tecnología informática y, en general, a los mundos elaborados mediante procedimientos algorítmicos de la digitalización tecnológica. Leemos y escuchamos neologismos consolidados como: ciberpunk, ciberacosar, cibercomunidad, cibergeek, ciberleyes, ciberhostigar, cibersexo, ciberporno, ciberseguridad, ciberguerra, ciberderechos, ciberdemocracia, ciberdrama, y ciberpsicología, ciberpúblicos, ciberfantasías, ciberética, ciberetiqueta, entre muchos otros. Estas múltiples instancias de lo “ciber me llevan a ofrecer, además, esas claves que nos abran a la lectura de cada uno de los ensayos del número monográfico también desde los espacios de los *cyberculture studies* y la cibersemiótica.

LO “CIBER”

La historia del prefijo “ciber”, prefijo cuya utilización actual según el diccionario de la RAE indica la relación con redes informáticas de la palabra a la que se antepone, recuerda el texto fundacional de Norbert Wiener, *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* [*Cibernética: Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*], publicado en 1948. Si bien Wiener tomó el concepto del griego κυβερνήτης (*kivernítis*) \ci.vɛf. 'ni.tis/, cuyo significado refiere a palabras vinculadas a ejercer control, tal como gobernar una región, pilotar un avión, capitanear un barco, el prefijo kiver/civer tiene un recorrido tan incierto cuyo mapa podrían ser las coordenadas cartográficas del cuento de Borges “Del rigor de la ciencia”. En otras palabras, mientras más riguroso pretenda trazar los sentidos y significados del prefijo “ciber”, más este recorrido nos lleva por

los laberintos borgianos. Iqbal (2011) analiza las fuentes relevantes que discuten el origen del vocablo y concluye que lo que permea es la incertidumbre en torno a su raíz, sin una respuesta definitiva. Uno de los recorridos laberínticos cargado de dudosas bifurcaciones globales y ancestrales es la tesis de Matlock (2002), quien afirma en su estudio sobre la palabra Kheiberi (Heber) que “[...] Kheiberi, a todos los efectos prácticos, el “mundo entero”, se ha introducido en nuestro idioma inglés como *Cyber* (Kheiber), usado en palabras compuestas para denotar “everywhere” [en todos sitios]: *cybernetics*; ciberespacio, etc.”.

El Oxford English Dictionary (OED) da como muestra del primer texto de la cultura mediática en inglés que utilizó el prefijo en el sentido actual un artículo de la página 8 del 15 de agosto de 1961 del *Wall Street Journal*. La oración lee: “A major difference between the Cybertron and conventional computers is the ability of the Cybertron to make use of raw data and signals. [Una diferencia importante entre el Cybertron y las computadoras convencionales es la capacidad del Cybertron de utilizar datos y señales sin procesar.]”.

Por otra parte, el OED señala que la palabra cibercultura entra al mundo editorial anglosajón en 1963 en el libro de Alice M Hilton (1963), *Logic, computing, machines*. Hilton utilizó el concepto como sustantivo, cibercultura, y como adjetivo, cibercultural. Los dos ejemplos del OED provienen de las siguientes citas del texto: “In the era of cyberculture, all the plows pull themselves and the fried chickens fly right onto our plates. [En la era de la cibercultura, todos los arados se empujan por sí solos y los pollos fritos caen directamente en nuestros platos.]” (Hilton, 1963: xvi). “The cybercultural revolution is of far greater magnitude than the revolution that extended the labor of men’s muscle power with the machine. [La revolución cibercultural es de una magnitud mucho mayor que la revolución que conjugó el trabajo del poder muscular de los hombres con la máquina.]” (Hilton, 1963: 371).

A partir de la década de 1960 las culturas mediáticas jugaron un papel importante aportando y proveyendo significados y nuevos sentidos al prefijo “ciber”. En 1964 Daniel Francis Galouye publicó la novela *Simulacron 3* y consagró una de las primeras descripciones narrativas de la realidad virtual. El director de cine alemán Rainer Werner Fassbinder adaptó la novela de Galouye y construyó en *Welt am Draht*, miniserie de dos días para la televisión alemana emitida en 1973, la narrativa audiovisual donde se presentó una de las primeras manifestaciones de esta realidad virtual.

Por otro lado, Philip K. Dick publicó en 1968 la novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?], cuya importancia y éxito se debió a su adaptación cinematográfica, *Blade Runner* (1982) del director Ridley Scott. En la década de 1980 William Gibson sacó la Trilogía del Sprawl, *Neuromancer* [Neuromante] (1984), *Count Zero* [Conde cero] (1986), and *Mona Lisa Overdrive* [Mona Lisa acelerada] (1988). Estas narrativas construyeron dos de los lugares y las estéticas más importantes de la cibercultura, el ciberespacio y el ciberpunk, además de elaborar los recursos audiovisuales para las manifestaciones sígnicas del simulacro y la realidad virtual. Cabe recordar que el mismo año de la película de Fassbinder, Jean Baudrillard publicó su primer libro donde comenzó a elaborar sus ideas sobre simulacro y simulación, *Le miroir de la production; ou, l’illusion*

critique du matérialisme historique (1973) y L'Échange symbolique et la mort (1976), elaboración que Baudrillard concluyó en 1981 en *Simulacres et simulation*.

Por su parte, desde la semiótica, Ferruccio Rossi-Landi observó en su ensayo “Computadoras y cerebros” de 1970 que llegará el momento en que sistemas informáticos establezcan redes de relaciones supraindividuales entre humanos y computadoras cuya transmisión e intercambio de conocimientos condicione la formación individual de la mente humana y el cerebro de la computadora, a la vez que desaparecerá la frontera entre ambos (Rossi-Landi, 1976 [1970]: 135). Uno de los ejemplos de esta relación supraindividual anticipada por Rossi-Landi fue la imbricación entre la producción y el consumo vaticinados en el ámbito del trabajo y las relaciones laborales en 1970 por Alvin Toffler en el libro *Future Shock* y la mediación tecnológica propuesta por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt en 1972 en *Take Today: The Executive as Dropout*. En 1980, Toffler utilizó en *The Third Wave* el neologismo *prosumer* para referirse a esta superposición descrita una década antes por Rossi-Landi.

CYBERCULTURE STUDIES

La cibercultura nos coloca en las coordenadas espacio-temporales de la cibernética de Wiener, del ciberespacio de Dick y Gibson, y dentro de la experiencia vivencial de realidad virtual, y el simulacro y la simulación de Galouye y Baudrillard. El amplio desarrollo y la utilización de programas informáticos cuyos algoritmos atan y vinculan de forma electrónica a gran parte de la población del mundo desde su cotidianeidad y desde sus diversas experiencias de vida a través de la red global de Internet y sus variadas y múltiples comunidades virtuales nos posicionan frente a los fenómenos semióticos que más han influenciado y transformado la experiencia vivencial de lo social humano de estos últimos años. Ámbitos propios de los saberes como las universidades y las editoriales académicas y universitarias han ido configurando desde 1990 un campo académico de estudios de la cibercultura, los “cyberculture studies”, que ha ido formulando múltiples y diversas proposiciones para estudiar y analizar las complejas y heterogéneas manifestaciones y los mundos inscritos en lo “ciber”.

David Silver publicó en el año 2000 “Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000” donde, como dice Foucault (2002) a propósito de la construcción de las disciplinas, definió los objetos de estudio y un conjunto de métodos, corpus de proposiciones, reglas y definiciones técnicas que validan los *cyberculture studies*. Posteriormente, Silver y Adrienne Massanari editaron en 2006 la antología de ensayos *Critical Cybercultural Studies*, donde Jonathan Sterne (2006) elaboró una historiografía de la cibercultura. Hay que recordar, además, el trabajo de Debra DeRuyver, David Silver, Sandor Vegh, quienes fundaron en la Universidad de Maryland, EEUU, el *Cyberculture Working Group*. Entre 1998 y 2002 el grupo auspició una serie de conferencias y seminarios donde se fue construyendo y elaborando el campo disciplinar de la cibercultura. Foucault nos dice que: “Para que haya disciplina es necesario que haya posibilidad de formular, de formular indefinidamente nuevas proposiciones” (Foucault, 2002: 33).

Las proposiciones en torno a la cibercultura que el grupo formuló entre 1998 y 2002 se inscribieron en un horizonte teórico atravesado por la teoría crítica frankfurtiana y la filosofía y la sociología de la posmodernidad francesa. Este horizonte teórico proporcionó los instrumentos conceptuales y fundamentos teóricos desde donde pensar el nuevo objeto de estudio, la cibercultura. Desde esta perspectiva teórica, Ronald E. Day (2002) expuso lo siguiente en una de las conferencias auspiciadas por el grupo de la Universidad de Maryland.

El término "cibercultura", dentro de la historia de la cibernética y la teoría de la información, implica lo que Deleuze, en una lectura errónea de la sociedad "disciplinaria" de Foucault, denominó "sociedad de control". Dicha sociedad de control, constituida por normas estadísticas y comentarios, y el control en relación con esas normas, es exactamente lo que Wiener tenía en mente con el título de su libro: *El uso humano de los seres humanos* [*The Human Use Of Human Beings: Cybernetics And Society*]. [...] La cibercultura es una forma de paranoia, no porque esté enraizada en el control, sino porque exige el control de su diferencia infinita. (Day, 2002) [Traducción del autor]

Finalmente, Silver (2000) concibió la disciplina de los *cyberculture studies* como el conjunto de intersecciones entre cualquiera de los siguientes puntos focales.

- a) Los estudios críticos de cibercultura exploran las interacciones sociales, culturales y económicas que tienen lugar en línea;
- b) Los estudios críticos de cibercultura se desarrollan y examinan las historias que contamos sobre tales interacciones;
- c) Los estudios críticos de cibercultura analizan una serie de consideraciones sociales, culturales, políticas y económicas que fomentan, hacen posible y / o impiden el acceso individual y grupal a tales interacciones;
- c) La cibercultura crítica evalúa los procesos de decisión y diseño tecnológico deliberados, accidentales y alternativos que, cuando se implementan, forman la interfaz entre la red y sus usuarios. (Silver, 2000). [Traducción del autor]

CIBERSEMIOTICA

No creo que sea arriesgado trazar el desarrollo de una cibersemiótica como parte del universo de la cibercultura. El horizonte proyectado por Rossi-Landi entre la computadora y el cerebro está bastante presente en la noción de sistemas que elaboró Eco en su teoría de los códigos en el *Tratado de semiótica general* y posteriormente, en su noción de estructuras de mundos posibles en *Lector in fábula*. Es por ello que no sorprende que en 1997, la revista *Wired*, referencia de los teóricos y estudiosos de la cibercultura, haya comentado que la idea de que "cualquier texto es creado tanto por el lector como por el autor, un dogma que invadió los departamentos de crítica literaria de las universidades estadounidenses a mediados de los años 70 y que subyace al pensamiento sobre el texto en el ciberespacio le pertenece a Eco, quien plantó la primera bandera con su manifiesto de

1962, *Obra abierta* (Marshall, 1997 [Traducción del autor]). En la extensa entrevista, el cronista reseña el *Multimedia Arcade*, proyecto cibernético desarrollado por Umberto Eco y lo describe con las siguientes palabras.

El centro contará con una biblioteca pública multimedia, un centro de capacitación en informática y acceso a Internet, todo bajo la tutela del Ayuntamiento de Bolonia. Por un precio simbólico, los ciudadanos locales podrán navegar en la Red, enviar correos electrónicos, aprender nuevos programas y usar motores de búsqueda, o simplemente pasar el rato en el cibercafé. Se abrirá a fines de 1997, el Multimedia Arcade ofrecerá alrededor de 50 terminales de última generación conectados en una red local con una conexión de red rápida. Presentará una gran biblioteca multimedia, de software y libros impresos en papel, el personal estará compuesto de maestros, técnicos y bibliotecarios. La premisa es simple: si la alfabetización en la Red es un derecho básico, el estado debería garantizarlo a todos los ciudadanos (Marshall, 1997). [Traducción del autor]

Marshall en su entrevista le preguntó a Eco qué tenía de especial el Multimedia Arcade, a lo que Eco respondió con gran ironía descriptiva:

“No quiero convertir todo en la sala de espera de un ministerio del gobierno italiano, eso es seguro. Aquí tenemos la ventaja de estar en una cultura mediterránea. El cibercafé anglosajón es una experiencia de espectáculo porque el bar anglosajón es un lugar donde las personas acuden para cuidar su propia soledad en compañía de otros. En Nueva York, podrías decir “Hola, ¡qué hermoso día!” a la persona en el taburete siguiente, pero luego vuelves a meditar sobre la mujer que te acaba de dejar. El modelo para Multimedia Arcade, por otro lado, es el de la *osteria* mediterránea. Esto debería reflejarse en la estructura del lugar: sería bueno tener una pantalla comunitaria gigante, por ejemplo, donde los navegadores individuales pudieran publicar los sitios interesantes que acaban de descubrir. No veo el punto de tener 80 millones de personas en línea si al final todo lo que están haciendo es hablar con fantasmas en los suburbios. Esta será una de las principales funciones de Multimedia Arcade: sacar a la gente de la casa y, ¿por qué no? - Incluso en los brazos del otro. Quizás podríamos llamarlo “Plug ‘n’ Fuck” en lugar de Multimedia Arcade (Eco, 1997). [Traducción del autor]”

No sólo desde la teoría y el Multimedia Arcade la obra de Umberto Eco concibe los lugares de la cibernética y la cibercultura. Su novela *El péndulo de Foucault* puede describirse como un acercamiento a tiempos y espacios del ciberespacio. La novela está construida como si fuera un gran vídeo clip que incorpora los espacios que nutren las narrativas del ciberespacio: lo gótico, el film noir, el western, lo histórico, la ciencia ficción, el thriller, el expresionismo alemán, el surrealismo francés, el dadaísmo. Son los mundos posibles que Eco ha teorizado en *Lector in fábula*, y que en la novela le sirven para representar y simular a modo de ficción narrativa un ciberjuego en torno al mundo de las editoriales y los textos fundacionales de las culturas hebreas, musulmanes y cristianas.

Por su parte, deSignis a tenido un papel importante en la reflexión teórica en torno a una cibersemiótica. Cuatro números de la revista han ayudado a construir este campo de estudio e investigación. El N° 5 de la revista, *Corpus digitalis*, semiótica del mundo digital, coordinado por Rafael del Villar y Carlos Scolari, abrió esta preocupación por los entornos de la cibercultura y sus manifestaciones por el equipo editorial de la revista, seguido por el N° 10, *Medios Audiovisuales entre arte y tecnología*, coordinado por Winfred Nöth junto a José María Paz Gago y Eduardo Peñuela. A estos dos números le siguieron el N° 23, *Nuevos imaginarios, cine 3D, videojuegos, música, series*, a cargo de Rafael del Villar y con la colaboración de Charo Lacalle y Alfredo Cid Jurado, y el N° 28, *Lo fotográfico, entre analógico y digital*, coordinado por Jacob Buñuelos Capistrán y Vicente Castellanos Cerda.

CIBERCULTURAS

El presente número aborda el tema de las ciberculturas desde tres ejes: la ciberpolítica, las ciberidentidades y sistemas semióticos, la ciberestética y las nuevas esferas de lo "ciber". La ciberpolítica analiza las nuevas formas de acción política y movilizaciones a través de las redes sociales. El trabajo del equipo de investigadores del *Signa_Lab*, laboratorio de redes del ciberespacio que coordina Rossana Reguillo, abre este número monográfico con una reflexión en torno al feminicidio y el abuso policial en México, a través del análisis de las visualizaciones de la interacción en las redes sociales. Comparten la autoría de la investigación junto a Rossana Reguillo, Víctor Hugo Abrego y Yann Bona.

El tema de las ciberidentidades y los sistemas semióticos en Internet lleva a una reflexión alrededor de conceptos como las experiencias de la fragmentación del espacio y la subjetividad, la intimidad, la vida en comunidad y la realidad virtual, las identidades de género y sexualidades, y la tecnología y lo trans o posthumano. Se incluyen en esta sección los trabajos de Bernardo Suárez, Ernesto Pablo Molina Ahumada y Laura Gherlone, Heidi Figueroa Sarriera y Sebastián Moreno Barreneche.

Los artículos que abordan temas de ciberestética trabajan el nuevo universo narrativo y textual de la digitalización y sus procesos de hipertextualidad, interactividad y la multimedialidad. Abordan estos temas los artículos de Massimo Leone, Giuliano Dante Seni Medina y Norberto Leonardo Murolo. La nueva esfera de los ciber reconoce la novedad en las proposiciones y la continua y acelerada renovación de los objetos ciber son temas desarrollados por Mariano Zelcer, Sandra Sánchez, Lelia Fabiana Pérez, Humberto Cavallín, a los que se suman los trabajos de Sergio Aschero, Yasmine Vargas, y Daniel Zen. En su conjunto, este grupo de ensayos reflexiona sobre un conjunto de objetos nóveles que transforman la dinámica cultural y las dinámicas sociales, a la vez que se transforma las estructuras de conocimiento y se entra en una etapa de capitalismo de plataformas.

Hubo una vez, el año 2000, en que imaginé una gran computadora rumbera cuyo grito de batalla, "¡Catalina Guerrero es mi nombre!" servía para construir unas memorias *on-line* a través de unos archivos que tejían los más diversos tiempos y espacios. El mundo

narrativo del *Archivo Catalina* (2000) develaba sensibilidades e historias donde se cruzaban, confrontaban lo real y lo virtual, vidas y rutinas. Las memorias terminaban de la misma manera en que comenzaron, con un breve email que enviaba uno de los personajes de la narrativa, Andrés.

Acabo de recibir los doscientos setenta archivos que me enviaste. Son enormes. Me supongo que no te habrás dado cuenta que fueron contaminados. Esto es un ejemplo de lo que me llegó: M_PP&/\#@\[_...]JP (Colón, 2000:184).

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- COLÓN, E. *Archivo Catalina, memorias on-line*. San Juan, Puerto Rico: Editorial Plaza Mayor.
- DAY, R. E. (2002) "What is 'Cyberculture'?: Digital Culture and Critical Information Theory" Critical Cyberculture Studies, Conference, 26 y 27 de abril de 2002, Universidad de Maryland, EEUU. Recuperado de: https://artsdocbox.com/Fine_Art/75346173-What-is-cyberculture-digital-culture-and-critical-information-theory.html
- DERRIDA, J. (1975) "La farmacia de Platón". [1968] En, *La diseminación*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- ECO, U. (1997) "Entrevista a Umberto Eco" en, Marshall, L. "The World According to Eco". *Wired*, Vol. 5, Nº 3, 146-147. Recuperado de: <https://www.wired.com/1997/03/ff-eco/>.
- FOUCAULT, M. (2002) *El orden del discurso*. [1970] Barcelona: Colección Fábula, Tusquets Editores.
- HILTON, A.M. (1963) *Logic, computing, machines*. Meridian: Cleveland, Ohio.
- IQBAL, J. (2011) "Etymology of the Word Khyber: Tracing the Origin of the Name of the Khyber Pass". *Pakistan Historical Society. Journal of the Pakistan Historical Society*, Vol. 59, Nº. 3, 61-78.
- LEAH P. MACFADYEN, L. P., JÖRG ROCHE, J., SABINE DOFF, S., REEDER, K. Y CHASE, M. (2004) *Communicating across Cultures in Cyberspace: A Bibliographical Review of Intercultural Communication Online*. Roche, J. y Macfadyen, L. P. (ed.). Münster: Lit Verlag.
- MARSHALL, L. (1997) "The World According to Eco". *Wired*, Vol. 5, Nº 3, 146-147. Recuperado de: <https://www.wired.com/1997/03/ff-eco/>.
- MATLOCK, G. D. (2002) "What Osama Bin Laden doesn't want you to know about the Phoenicians and the Jews!" Recuperado de: <http://www.viewzone.com/phoenician.html>.
- ROSSI-LANDI, F. (1976) "Computadoras y Cerebros" [1970] en *Semiótica y Estética*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- SILVER, D. (2000) "Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000" en Gauntlett, D. (ed.) *Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, 19-30. Oxford: Oxford University Press.
- SILVER, D. y MASSANARI, A. (2006) *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press.
- STERNE, J. (2006). "The Historiography of Cyberculture" en Silver, D. y Massanari, A. (ed) *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press.

