

Los Estudios Culturales en la Era del Ciberespacio

Emilia Bermúdez

Gildardo Martínez

Universidad del Zulia, Venezuela

Resumen: El objetivo del artículo es contribuir a la comprensión y explicación de la complejidad de la construcción de los imaginarios sociales actuales, a partir de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación. El surgimiento de espacios virtuales para la interacción social impacta la lógica cultural de conformación de lo simbólico al revolucionar las nociones de espacio, tiempo, futuro, alteridad y comunidad.

Se propone indagar acerca del ciberespacio y de los procesos de elaboración simbólica que allí se dan. Se quiere llamar la atención sobre el desafío que plantea el entendimiento de este nuevo locus cultural a los estudios culturales.

Palabras clave: Ciberespacio, tiempo, futuro, comunidad, identidad.

Abstract: *This article purpose is contributing to comprehension and explanation of the current social constructions and their complexity, since the new information and communication technologies. The arise of virtual sites for the social interaction re bounds the cultural logic upon the symbolic built due revolution below the ideas of space, time, future, alterity and community. The purpose is to inquiry about cipherspace and symbolic model-construction proceses given. Also there is an intention to focus on the tasks given by the possibilities of understanding set by cultural studies.*

Key words: *Space, time, future, alterity and community.*

Ideas iniciales

El surgimiento del mundo virtual ha provocado el desarrollo de un agudo debate entre distintas racionalidades con posiciones encontradas, respecto al impacto de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC) en el ámbito de las relaciones sociales. Para algunos, la sociedad digital significa el punto de llegada a la máxima cúspide de interacción y estructura social; para otros, es el inicio de un complejo y borroso, a la vez, problema nuclear de la época actual. Para los primeros, las tecnologías de la información y la comunicación contribuirían a eliminar las fronteras, el inicio de la aldea global, el mundo libre, igualitario, sin distancias y la construcción de ciudades-mundo, *telépolis*; cuya base topológica "... no es el recinto con interior, exterior y frontera, sino la red de nodos

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

interconectados por medio de las tecnologías de telecomunicaciones y, en particular, por las redes telemáticas” (Echevarría, 1997:63). Se trata de un “mundo feliz”, donde el sujeto se libera de sus ataduras tradicionales al entrar en un universo en el que puede desdoblarse en sus distintos “yo”, y alcanzar plena realización de su individualidad.

Para los segundos, las implicaciones sociales de estas tecnologías son más dramáticas al remitir a los cambios de valores e instituciones (e incluso su desaparición) y una ruptura del tejido social, produciéndose un *hombre mutilado* (Pesce, 1996), contraído en sí mismo, que lo lleva al intimismo extremo y perpetuo, y al desconocimiento del polo de alteridad. En esta segunda posición, estamos en presencia de la “cultura de la simulación” (Baudrillard, 1978), en donde el sujeto pierde contacto con toda realidad y vive por sí mismo, seducido por el encanto de la tecnología y de la simulación que anula su razón.

Sin pretender situarnos en uno u otro lado de los partidarios o no del ciberespacio, lo cierto es que estamos, como lo señala Jesús Martín-Barbero, en el “... descentramiento de tres órdenes, el de los saberes, los territorios y los relatos” (Martín-Barbero, 1998) y frente a transformaciones socioculturales que afectan las formas como se venían entretejiendo las tramas de las relaciones sociales y simbólicas.

El proceso que se está viviendo es complejo y contradictorio, pero esa “desterritorialización cultural” exige repensar los modos en que se perciben las formas de construcción simbólica de la sociedad “...para que dejemos de cargar de negatividad fatalista lo que en la ambigüedad del presente es desafío a las inercias del pensar” (Martín-Barbero, 1995: 339). Es enfrentarnos a una manera distinta de mirar el tejido de la realidad sociocultural y de afrontar el conocimiento de la misma. Es, según Morín (1990), superar la “inteligencia ciega” incapacitada para comprender el “juego múltiple de las interacciones y retroacciones” de la “diversidad y la unidad”. Es entender que no hay verdades absolutas, y aceptar la incertidumbre como un elemento intrínseco del movimiento contradictorio de lo real, en donde los procesos de construcción simbólica de la sociedad se desestructuran y se recomponen en nuevas lógicas sociales.

Dentro de esta forma de mirar la realidad es que nos proponemos indagar acerca del ciberespacio y de los procesos de construcción simbólica que allí tienen lugar, para intentar aproximarnos a una comprensión de la lógica cultural que ocurre en el mundo virtual. Se

trata también de llamar la atención sobre el desafío que plantea el entendimiento de este nuevo espacio cultural a los estudios culturales, en la medida en que las interacciones simbólicas que se edifican en el mundo virtual obedecen a lógicas distintas a las existentes en el llamado mundo real. Así, espacio, tiempo, alteridad, comunidad y futuro se configuran a partir de nuevas representaciones y condiciones de simbolización e inauguran nuevos retos epistemológicos y teóricos para los estudios culturales.

¿El ciberespacio: un nuevo espacio cultural?

La conquista del espacio para lograr la interconexión y el camino de la globalización no es un hecho reciente. Según Harvey (1990:293)

... después de 1850, la vasta expansión del comercio exterior y de la inversión puso a las grandes potencias capitalistas en la vía del globalismo, pero lo hizo a través de la conquista imperial y la rivalidad inter-imperialista que llegaría a su apogeo en la Primera Guerra Mundial: la Primera Guerra Global.

De hecho, dominar el espacio es un imperativo para el crecimiento de las sociedades capitalistas, debido a que las prácticas espaciales y temporales han estado siempre implicadas en los procesos de reproducción y transformación de las relaciones sociales.

El desarrollo de las NTIC, indudablemente, ha sido fruto de esa dinámica del capital por conquistar el espacio y acelerar su propio proceso de reproducción; pero esto que en un principio pudo ser visto como un fenómeno meramente tecnológico, económico y militar, traspasó el carácter instrumental de su génesis para establecer un mundo simbolizado, en el que las relaciones sociales son simuladas a través de la construcción de metáforas y en el que empieza a ser predominante el mundo de la imagen sobre el objeto físico y en que todo ocurre “como si” (Mons, 1994).

Las NTIC impulsan un carácter global diferente al que conocíamos a través de los modos tecnológicos tradicionales de transporte y comunicación, en donde la movilización de objetos y sujetos estaban circunscritos a los marcos definidos por los límites de un Estado nación. Las NTIC desbordan los límites jurídicos, políticos y territoriales del Estado nación y relativizan la distinción entre lo próximo y lo lejano, acerca las distancias y desdibuja las fronteras de las culturas nacionales. Al usar el término “desanclaje” de Giddens (1990), podemos decir que la cultura nacional pierde en el ciberespacio

*Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez*

el lazo orgánico con el territorio y con la lengua y, de hecho, se alteran las formas tradicionales de entender las identidades nacionales.

El ciberespacio da lugar a una representación cultural distinta a la representación geográfica del espacio territorial en el mundo real. Todo está dominado por la desterritorialización de los lugares, por la existencia de “no-lugares” (Augé, 1992).

Además, las nuevas formas de sociabilidad que se desarrollan en este locus revolucionan las formas tradicionales de comunicarse cara a cara, de encontrarse físicamente en el lugar y de interactuar simbólicamente. Según Piscitelli (1995), el propósito actual de esta innovación socio-tecnológica es generar mundos de interacción compartidos, pues quienes se comunican son seres digitales (Negroponte, 1995). El cuerpo no precisa permanecer en el lugar donde antes lo necesitaba para la interacción, es amputado por el texto y/o el correo electrónico, por lo que la sincronización para el encuentro cara a cara se torna fútil. Desaparecen estigmas asociados con los hombres: raza, género, edad; aspectos difíciles de ocultar en la vida cotidiana están ausentes en el espacio reticular, estamos ante un orden social incorpóreo, en donde las interacciones significativas tienen lugar en un espacio inmaterial y donde las personas y los objetos no son tales, sino sus simulaciones (Piscitelli, 1995).

Desde este punto de vista, el ciberespacio es el espacio en el que “...la Cultura hace referencia a la cultura” (Castells, 1997:33) y en el que todo está metaforizado. Como expresa Mons, la ambigüedad “...entre imagen mediática e imagen mental está lejos de ser resuelta” (Mons, 1994:201). Por el contrario, el proceso de construcción simbólica se complejiza cuando los procesos de construcción y deconstrucción de los imaginarios asumen una lógica en que las analogías son virtuales. “Todo corresponde y nada corresponde al mismo tiempo, todo constituye sistema, se interpenetra y todo está aislado, es inaccesible, absurdo” (Mons, 1994:202). El objeto es representado en el proceso de comunicación analógica, pero asume una simbolización no verbal al ser transmitida de manera digital, en un mundo de imágenes fragmentadas, individualizadas o singularizadas en el que la apariencia de su simbolización puede volverse metonímica. Es un universo ficticio o al menos percibido como tal y que para algunos “...es un sustituto de los universos que la etnología ha hecho suyos tradicionalmente” (Augé, 1992:39).

Como diría Luhmann, es un fenómeno propio de la complejidad de la modernidad, en el que los sistemas obedecen al juego múltiple de movimientos contradictorios pero sin que desaparezca el sentido. Por el contrario, se trata de nuevas maneras de construcción de ese sentido y en donde la expansión espacial y temporal que da el potencial inmenso de las NTIC proponen diferentes fundamentos de selección, reconstruidos sobre una base más abstracta y de comunicación con desconocidos y con nuevas reglas sintácticas.

Por supuesto que todas las sociedades han vivido conformando sus imaginarios; la clave de este nuevo episodio de la modernidad es como expresa Augé: interrogarnos por "...cuál es nuestra relación con lo real cuando las condiciones de simbolización cambian" (Augé, 1997:21) y cuando el movimiento de la modernidad ofrece la sensación de estarnos desplazando "...del centro de gravedad de la economía a la cultura"¹ (Luhmann, 1997:14). Esto es en la medida en que el sentido se refracta, es decir, se transforma y transfiere en una lógica de desplazamiento del sentido,

... desbaratando las modelaciones técnicas estructurales por una "poética" que recupera el acontecimiento de una cultura transversal, por un juego posible al margen de las reglas promulgadas y, no obstante, a partir de las mismas. Es la posibilidad de la toma singular del mundo a través del juego de las transformaciones del valor, que contradictoriamente, permite el sistema de intercambio acelerado de los signos (Mons, 1994:208).

Se trata, si seguimos a Bordieu, de un campo cultural en donde nos enfrentamos a nuevos productores simbólicos y nuevas maneras de elaborar el sentido y de encontrarnos con los otros, en un contexto de "difracción del sentido", en donde el juego de metáforas analógicas y metonímicas se hace predominante y crea la impresión de estar desenvolviéndose en un espacio sin fronteras entre lo real y lo imaginario. Según Baudrillard hemos ingresado a la era trans: transexual, transpolítica, transsocial, transeconómica, en la medida en que todo es sexual, político, social, económico por una suerte de

¹ Este fenómeno ha llevado a Baudrillard a sostener que el análisis de la producción de la mercancía de Marx ha pasado de moda, porque el capitalismo se dedica hoy a la producción de signos, imágenes y sistemas simbólicos (Baudrillard, 1981, citado por Harvey, 1990).

*Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez*

“contaminación metonímica” (Mons, 1994:211) o “dispersión viral” (Baudrillard, 1990) que indetermina todos los objetos sociales. Es el universo de la sugestión donde las cosas se dicen sin nombrarse y en el que el orden está dominado por prácticas metafóricas y significaciones que se vuelven móviles y se convierten en la regla que da paso a un orden de la sociedad por inestabilidad social. El funcionamiento del “como si” domina la representación social y complica los esquemas binarios de la comunicación analógica y el sentido pasa a ser sugerido, interpretado, multiplicado y la cultura de la imagen da paso a un “sistema autoreferencial” (Luhmann, 1998:141).

Así, en el juego múltiple de las interacciones socioculturales asistimos, por un lado, a una especie de libertad del espíritu que produce una sobresaturación del sentido; y, por otro, a una destrucción del sentido en la medida en que los sujetos se pluralizan y empiezan a existir por sí mismos (Baudrillard, 1987).

Esta característica no niega la construcción social del significado, pero lo que evidencia es que las interacciones socioculturales se desenvuelven en un nuevo espacio caracterizado por la desterritorialización y la inmaterialidad, dando lugar a una dimensión experiencial novedosa dominada por el “como si” y en donde “...los individuos son liberados de toda carga de identidad interpeladora y exigidos únicamente de interacciones con informaciones o textos” (Barbero, 1998:63). Es lo que vivimos en el viaje por la ciudad virtual, en donde simulamos nuestro mundo real a través de las prácticas metafóricas: ir al supermercado, comprar en una librería, encontrarnos con los amigos, jugar en un casino, leer el periódico, visitar museos, enamorarnos, aventurarnos sexualmente, etc. es sólo cosa de la construcción imaginaria en la cibercultura.

Pero además las NTIC posibilitan un mundo experiencial más allá del mundo real en una especie de ejercicio de teleridad, construyendo pasajes hacia otros mundos de la irrealidad a través de simuladores y juegos de rol en los llamados “calabozos de multiusuarios”. Así, nuevos mundos y nuevas maneras de desenvolver la construcción del sentido, plantea grandes desafíos para uno de los problemas centrales de los estudios culturales: el problema de las identidades.

Espaciocomunidad@virtualidad.com: ¿Ha llegado el fin de las identidades colectivas?

El ciberespacio transforma abruptamente la síntesis de la vida cotidiana. Paul Virilio lo considera una nueva forma de perspectiva y, lejos de coincidir con el plano audiovisual, es libre de cualquier referencia previa. Escuchar y oír en la distancia fue la esencia de la representación de las relaciones sociales anteriores, pero alcanzar y sentir en la distancia eleva la visión a un dominio de proporciones virtuales: el del contacto, el “contacto en la distancia”, el “tele-contacto” (Virilio, 1995b). En esta nueva escena, el mundo se convierte en una inmensa red formada por cibernautas; los individuos, cibernautas o usuarios interactúan en las llamadas usenet, conjunto de foros electrónicos de debates y discusión denominados “grupos de noticias”. Los habitantes de la comunidad digital forman una sociedad paralela a la real que funciona según sus propias reglas.

Lo socio espacial, que permitía a las identidades cerciorarse del sí mismo, es ahora con mayor profundidad socio comunicacional; pero en un plexo lingüístico, donde la relación dialógica no depende de la presencia física sino de la posibilidad de insertarse en la red.

La velocidad con que ocurren los cambios en la red provoca un mundo signado por la complejidad y la incertidumbre que constantemente nos ocasiona la pérdida de referentes. “Las experiencias colectivas en épocas y espacios del territorio nacional van cediendo paso al territorio virtual en el cual predomina la desagregación de un nosotros, para la reconfiguración de otro nosotros que habita, siente, se comunica e interactúa en el ciberespacio” (Bermúdez y Martínez, 1998:6). Como Case de *Neuromancer*², los individuos extienden su sistema nervioso en una suerte de “modo estático de observación” (Dery, 1996) y en suspensión incrédula en tre la mortalidad y la virtualidad consiguen un lugar propio en el mundo reticular.

² Personaje central de la obra de William Gibson, **Neuromancer**, el cual conectaba su sistema nervioso directamente a redes de computadoras. La intersección proyectaba la mente del sujeto en una matriz de datos extraída de los bancos de datos de cada computadora.

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

La idea de que los valores y la construcción simbólica tienen sentidos a partir de las acciones significativas del otro y del rol protagónico del rostro del otro también es transformada. En el ciberespacio no es necesario identificarse físicamente, podemos esconder nuestras identidades individuales y cualquier otro tipo de identidad, (Dessiato, 1994) y mostrar sólo aquellos elementos que constituyen nuestros “nosotros” en ese espacio virtual. Esas identidades construidas en el territorio de lo virtual no tienen tampoco el carácter de permanencia que poseen las identidades en el territorio real, pues los referentes e intereses que articulan a los conectados varían constantemente. Así, en la inmensidad del no-lugar, el espacio de las representaciones y relaciones sociales se perfila *ad infinitum*.

Los usos y condicionantes específicos y situacionales del espacio real van segmentando cada vez más a los nuevos sujetos virtuales y marcan sus diferenciaciones. En ese sentido, la alteridad pasa a depender de los objetivos de las llamadas tribus del ciberespacio. Entre el peso de la información estratégica para la toma de decisiones financieras y la levedad del pasante extasiado entre las vitrinas de los boulevares virtuales, ya hay un buen trecho (Martín-Barbero, 1998). Entre los manifiestos del Comandante Marcos y los relatos desencantadores de la política se integra una alteridad fuera de la tangibilidad a la que nos ha acostumbrado nuestra experiencia empírica.

Nuevos productores simbólicos y nuevos consumidores de esos hipertextos plantean diferentes maneras de creación de sentido de pertenencia y reconfiguración de las identidades de los sujetos conectados, identidades “menos unitarias y más hechas de trozos, de pedazos, de referentes diversos al estar los sujetos sociales en contacto permanente y simultáneo con diversas fuentes de información, acontecimientos, ideas, opiniones, valores, expresiones culturales” (Martín-Barbero citado por Orozco, 1997:32) formando una trama diversa que no hace sino confirmar el carácter también híbrido de las nuevas identidades y la certeza de que el otro que constituye la alteridad ha cambiado, producto de nuevas maneras de simbolizar y representar lo social.

Si bien la configuración del binomio identidad/alteridad ha sido en todas las sociedades un proceso básicamente simbólico, porque es el producto de la producción y circulación simbólica y de la construcción

de representaciones colectivas; en la sociedad red esas relaciones, como diría Augé (1992), se “sobrecargan de sentido”. A partir de la experiencia virtual basada, como expresa Castells (1997), en la integración digitalizada e interconectada de múltiples nodos de comunicación, la realidad es capturada, esencialmente, por la circulación de imágenes y textos, a través de las cuales se comunica la experiencia y al mismo tiempo se conforman el sentido colectivo de esas interacciones simbólicas.

Desde ese punto de vista, lo característico de la experiencia virtual es que todo se desarrolla en un terreno fundamentalmente simbólico. Allí la vida son sólo intercambios de signos y códigos que los habitantes de cada comunidad poseen para interactuar en los espacios significantes del universo de sentidos, en el que suceden acontecimientos, ideas, valores que llegan a ser compartidos en el ámbito de la comunidad virtual.

Según Castells (1997:407) “...lo que caracteriza el nuevo sistema de comunicación basado en la integración digitalizada e interconectada de múltiples nodos de comunicación es su capacidad de inducir y abarcar todas las expresiones culturales”; puesto que permite cubrir e integrar la diversidad de intereses, valores e imaginarios y de construir propósitos compartidos aunque a veces sólo la comunicación sea la meta³. Pero en esas experiencias compartidas los sujetos conforman su identidad y su diferenciación con sus congéneres digitales y con los otros del mundo real, y se establecen nuevas formas de comunidad.

En el mundo real, la gente se socializa interactuando en un entorno local: el pueblo, la ciudad, los suburbios residenciales y, a partir de experiencias compartidas, tejen redes sociales que abren paso a la

³ En acercamientos a la comunidad virtual “Electric Minds” <<http://www.minds.com>> las respuestas a la pregunta What is the reason we use this new kind of medium? What kind of experiences are we looking for? Please feel free and let me know your comments, fueron:

Ain't it just fun?

Trying to communicate here helps when trying to communicate out there

It's all about minds touching

Pure dialog

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

formación del sentido de comunidad (Castells, 1998). Con la aparición de la sociedad red se producen nuevas formas de sociabilidad que ya no requieren de espacios geográficos. En el mundo reticular, la peculiar interacción social mediada por la máquina, otorga al individuo una nueva dimensión experiencial que trastoca también el sentido tradicional de comunidad localizada. Aparecen las comunidades virtuales, inauguran nuevas formas de interacción, de agrupar intereses y compartir experiencias en el ámbito de la comunicación interactiva.

Surge un nuevo sentido de la idea de comunidad. En un mundo virtual esas comunidades pueden entenderse como las agregaciones sociales mediadas por computadoras y redes de telecomunicaciones, que posibilitan la producción de un bien común (Smith, 1992). No obstante el nuevo terreno de congregación, en los espacios virtuales pueden encontrarse los elementos sociales, económicos, políticos y culturales que constituyen los distintos dominios de una comunidad.

En este sentido nos preguntamos: ¿Qué lleva a los individuos a entablar relaciones con congéneres digitales? ¿Cuál es la razón para que se produzca tal *accidente de lo real*⁴ y sustituyan la interacción cara-a-cara por otra de dudosa interpretación?

Quizá hayan descubierto algo maravilloso o una ilusión; posiblemente lo cierto es que estas tecnologías satisfacen de alguna manera la necesidad de contactos e intercambios de información que las barreras espaciales y sociales obstaculizan. Lo irónico es que ahora la superautopista de las terminales tecnológicas redefinen el espacio de lo social desde su propia lógica, a partir de la relación en tre cada uno de los mortales con la *matrix*. El resultado: múltiples interacciones de individuos sin referente espacial y temporal, acorpóreos, homogéneos.

⁴ La idea de *accidente* refleja el valor y los peligros del desarrollo tecnológico. Para Paul Virilio los accidentes “diagnostican la tecnología”: el barco que se hunde dice más de la tecnología que el barco que se mantiene a flote. El ciberespacio, como el “gran accidente de lo real”, refleja la pérdida de orientación de los individuos con su realidad. (Véase: Wilson, Louise (1994): “Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio”, en *Digital Delirium*. Arthur y Mari Louise Kroker (eds.) (1997), New World Perspectives, New York: Culture Texts Series, y Der Derian, James (1997), “Interview with Paul Virilio”, en *Speed Magazine*. núm. 1.4: <http://tunisia.sdc.ucsb.edu/speed/1.4/articles/derderian.html>)

Esas nuevas formas de sociabilidad surgen de experiencias compartidas en el ciberespacio, en que el intercambio simbólico de valores éticos y estéticos, imágenes, informaciones, conocimientos y hasta necesidades afectivas conforman una nueva manera de satisfacer las necesidades gregarias del hombre y de estar juntos en un territorio, no ya geográfico, sino simbólico.

Las comunidades virtuales inauguran una nueva dinámica del surgimiento de ideas compartidas, puesto que los grupos de interés se conforman a partir de afinidades que hablan de la presencia del sentido de pertenencia que se construye a través de las redes, y crean ritos y reglas propias de interacción para el ir y venir de la interacción comunicativa.

Al igual que las comunidades locales territoriales, las comunidades virtuales crean sus propias reglas y códigos de interacción social. A falta del contacto visual que implica la comunicación cara a cara imperante en el mundo real, sin la presencia de los modos acostumbrados de intercambio simbólico como los gestos y el tono de voz, las comunidades en la red han sido capaces de desarrollar códigos para transmitir afectos, emociones y sentimientos que también constituyen elementos importantes en la configuración de la identidad de los habitantes de los espacios desterritorializados.

Encontramos “modos de mandar gritos, exclamaciones, gestos, abrazos y besos informatizados, que van desde la descripción verbal de las emociones...a convenciones al uso de signos gráficos, ya ampliamente conocidos como ‘smileys’: consisten en usar signos alfanuméricos y símbolos de puntuación para crear un número de signos...que transmiten una alta carga emotiva. Por ejemplo, una cara sonriente se muestra como :-), un guiño como ;-) y una rosa como @-’-’..” (Finquelievich, 1998:46). La vida en las comunidades de la reticularidad incluye, además, el uso de reglas de sanción que actúan como mecanismos de integración de sus miembros y de exclusión y diferenciación de los otros. Las comunidades virtuales crean sus propios lugares en el espacio de la red que toman la forma de la WWW. Según Castells (1997), la WWW permite la agrupación de intereses en la red y la posibilidad de que individuos y organizaciones interactúen en el espacio virtual. En la telaraña mundial se conforma una nueva experiencia social en la que el sujeto tiene una manera alternativa y novedosa de relación social al funcionar en ella, y vivir y compartir

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

experiencias simbólicas, que le dan un sentido de pertenencia dentro de la comunidad electrónica⁵.

Se da allí, como lo expresa Finquelievich (1998), una comunión entre sus miembros que implica sentimientos personales como confianza y compromiso⁶; y en este sentido se asumen responsabilidades y objetivos que se convierten en colectivos al crear intereses articulados al desarrollo de la propia comunidad.

Los usuarios comparten un lenguaje común (más allá del idioma utilizado) y una red de significantes que al mismo tiempo substituye a los de la 'vida real' y se diferencia de ellos, además de un vocabulario y un sistema de signos únicos para cada comunidad (Finquelievich, 1998:47).

Sin embargo, es importante acotar que los procesos de construcción de identidades no se dan tampoco en la sociedad red, excepto en las luchas por la hegemonía del poder simbólico social.

Las comunidades entablan modos de interacción cultural en el que las identidades se fabrican al compartir los flujos de mensajes e imágenes; y en el espacio de demandas y luchas culturales al convertir el ciberespacio en un escenario de confrontación con el otro simbólico.

En el sentido señalado, el ciberespacio integra lo colectivo a partir del ensayo de nuevas formas de participación cultural, social y política, tal y como lo muestran las experiencias de comunidades concretas como "The Well", Twics, Cix, CalvaCom⁷, VideoPapo⁸; al interior de

⁵ Por supuesto que en el espacio de lo virtual existe un ámbito lúdico, que permite la fantasía y la búsqueda de satisfacción de deseos íntimos y personales relacionados con la individualidad del yo, y en el cual el sujeto puede desdoblarse, falseando incluso su propia naturaleza humana. Pero en el terreno de la construcción de las identidades colectivas, que suponen las comunidades virtuales, ese juego no está permitido porque en ellas las situaciones de fiabilidad proveen la seguridad ontológica (Giddens, 1993) necesaria en la configuración de las identidades.

⁶ En efecto, en las primeras "incursiones" a la mencionada comunidad virtual, el nivel de confianza era limitado:

"Hiya Gildardo. A bunch of folks have cruised through

here asking that question. I have two recommendations:

1) Live here for a while and be part of it, not just an observer

2) Look in the Archives for <Being.Here.> and also check out <Barnraising.>. If there were a search engine, you would quickly find MANY perspectives on your question. Me,

las cuales se dan procesos de circulación de conocimientos, sentimientos y valores, y los casos de los movimientos políticos comunitarios como los grupos ecologistas, el movimiento guerrillero zapatista y el del grupo de mujeres de color de la comunidad de Robert S. Jervay Place, en Wilmington, Carolina del Norte⁹.

También existen otras comunidades, cuya característica fundamental es la de ser comunidades culturales cerradas en la medida en que el proceso de construcción de sus identidades se da a través del uso de códigos, ritos y simbolizaciones por parte de élites culturales, que se autoafirman a partir de relaciones de inclusión/exclusión dadas por “modos comunicativos de carácter diseminativos” (Capriles, 1984). Tal es el caso de las comunidades científicas.

Aparecen también nuevos productores simbólicos que ya no se definen por su anclaje cultural local, sino por la interacción con lo global. Son los llamados actores de la globalización que producen imaginarios globalizados y que cuentan con la tecnología como medio de producción y circulación del sentido, y poseen el capital cultural necesario para hegemonizar las producciones simbólicas de la sociedad.

Estamos ante una nueva manifestación de un problema que ha ocupado la atención de los estudios culturales: la relación cultura y poder.

Según estadísticas proporcionadas por Internet, la red no habla español, no sólo porque el lenguaje mayoritario no sea el de Cervantes¹⁰, sino porque tampoco es hegemónico en la capacidad para generar contenidos. Para algunos estudiosos latinoamericanos como Castro-Gómez, estamos frente a una nueva forma de “imperialismo cul-

I'm just addicted... ;-0

⁷ Véase Rheingold, Howard (1994).

⁸ Véase Manta y Henrique (1996).

⁹ Para este caso particular véase Mile (1997) en Finquelievich (1998).

¹⁰ La contribución del número de páginas en español disminuyó del 2,1% en 1997 a 1,55% en 1998; mientras que el peso del inglés pasó de 65% en 1997 al 70% en 1998, y actualmente alcanza el 86,55%. Para más detalles véase Internet Analisis Newsletter, núm. 19 en <http://www.innovarium.com>

*Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez*

tural” basado en la conformación de imaginarios globalizados (Castro-Gómez, 1998:161).

Por otra parte, no podemos olvidar que también existen actores locales que impulsan sus propuestas políticas y culturales basadas en la permeabilidad de la red; tal y como ha ocurrido con los distintos movimientos sociales y culturales que luchan por sus derechos a ser reconocidos en su diversidad cultural y con los movimientos políticos tanto democráticos como de corte autoritario.

Para finalizar, queremos expresar que la sociedad red asume las características de lo que la sociología de M. Mauss llama el “hecho social total” (Mauss en Caseneuve, 1970); en el sentido de sus implicaciones en todos los órdenes de la vida social y de la importancia de esas transformaciones para las formas culturales futuras.

El tiempo y el futuro del lo cultural

Todo el trastocamiento de las claves con las que mirábamos la construcción de las interacciones simbólicas nos permite afirmar que nos encontramos, como hemos notado anteriormente, ante un aparente “desanclaje”; en donde no sólo se trastoca la dimensión espacial de lo experiencial sino también la dimensión temporal de la misma y con la lógica de construcción simbólica de la sociedad y sus representaciones acerca del futuro.

Desde que el hombre logró utilizar los movimientos del sol y la luna para establecer unidades de tiempo, éste se convirtió en el eje alrededor del cual los seres humanos organizaron sus actividades y relaciones, así como buena parte de sus creencias, ritos, mitos y la orientación de su vida en un espacio determinado.

El invento del reloj consolida, en la época moderna, el control del espacio por el tiempo y la uniformidad en las medidas temporales de la organización social. La representación del tiempo pasó a ser una imagen lineal que da forma secuencial a los acontecimientos y en donde el movimiento de la historia y el futuro es concebido de la manera pausada como se mueven las manecillas del reloj. A partir de esas representaciones, se edifica una lógica temporal en donde la historia determina al futuro y, por lo tanto, los procesos sociales y culturales.

La rapidez con que las nuevas tecnologías imponen el cambio, transforman la noción de tiempo al perturbar el orden secuencial de los

fenómenos y nos ha sacado, como diría Baudrillard “de la esfera de lo real y de la historia” (Baudrillard, 1992:9). Es una aceleración del tiempo que no permite que nada se afirme, es—como sostiene Lechner respecto a la modernidad— “tiempo sin horizonte”; ahí “...los acontecimientos no logran cristalizarse en una duración, es decir, un periodo estructurado de pasado, presente y futuro” (Lechner, 1987:259-260). Las prácticas sociales ya no tienen el tiempo necesario para adquirir sentido (Lechner, 1990) y los proyectos de futuro no pueden apoyarse en el pasado, imposibilitando la creación de una conciencia histórica que consolide las identidades, tal y como tradicionalmente se supone. Debido a los drásticos cambios sociales ya no es posible contar con aquellas experiencias históricas que nos sirvan de referentes fijos. Situación que provoca la ausencia de un horizonte simbólicamente significativo y la imprevisibilidad del futuro (Lechner, 1990).

El futuro se disuelve en un continuum sin historia en el que han desaparecido las grandes utopías sociales y en el que tampoco existe la idea de nación como ámbito espacio temporal que sirva para evocar la tradición, la patria y la historia; elementos considerados hasta ahora como básicos para definir las culturas nacionales.

Con la velocidad de los cambios que implican las nuevas tecnologías, las experiencias históricas no pueden ser pensadas como referentes fijos y la estructuración de las relaciones sociales ya no tienen el mismo tiempo; situación que obliga a repensar los cambios en las lógicas de construcción de las tramas simbólicas que se entretienen en las relaciones sociales. Esa nueva lógica temporal es denominada por Castells como “tiempo atemporal”, ya que se trata de la configuración de diversos tiempos que crean un universo expansivo, usado por la tecnología para escapar de los contextos y ofrecer un presente eterno (Castells, 1997).

El mundo deviene en una fragmentación: desaparecen las continuidades temporales con las que estábamos acostumbrados a seleccionar y ordenar los distintos aspectos de la vida (Lechner, 1990). Paul Virilio lo denomina el “tiempo luz” en donde la duración intensiva del instante real predomina sobre la duración del tiempo extensivo y relativamente controlable de la historia; es decir; el largo plazo que engloba pasado, presente y futuro (Virilio, 1995a).

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

Se trata de una ruptura de la ritmicidad social y cultural en la medida en que no hay secuencia asociada a la noción de ciclo vital que hasta ahora ha acompañado al pensamiento humano (Castells, 1997). Así, el tiempo atemporal “...se da cuando las características de un contexto determinado, a saber, el paradigma informacional y la sociedad red, provocan una perturbación sistémica en el orden secuencial de los fenómenos realizados en este contexto” (Castells, 1997: 499).

Las cosas parecen desenvolverse en un tiempo presente; en un presente fugaz en el cual no es posible consolidar referentes dando lugar a la pérdida de un horizonte de futuro colectivo.

Sin referentes colectivos, el otro, —como expresa Baudillard— “existe por sí mismo” (Baudillard, 1987).

El sujeto se aleja del espacio exterior como referencia y es capaz de desdoblar su existencia en múltiples espacios y tiempos, en múltiples “sí mismo” al interconectarse y existir en el espacio y el tiempo virtual. Se forma un mundo en que la pluralización de los sujetos se convierte en la característica sobresaliente (Welsh, 1992).

La construcción del sentido social pareciera desplazarse hacia un mundo que no tiene historia “sólo hay pantalla y red” (Baudillard, 1987) o a un mundo en donde la “historia está en directo” (Dayan y Katz, 1995). Son formas de producción de un nuevo universo simbólico en donde se resemantizan los símbolos, mediante un proceso de descontextualización que les convierte en imágenes sin historia.

Globalización y fragmentación disuelven lo nacional entre un espacio unitario y una representación fragmentada de la unidad territorial de lo nacional; cuestión que se complejiza cuando los medios tecnológicos nos colocan en una contemporaneidad que confunde los tiempos y los hace simultáneos fabricando un presente continuo.

Sin embargo, a nuestro entender, el surgimiento del sujeto plural no significa necesariamente la individualización porque, como sostiene Augé (1992:26), “la individualidad absoluta es impensable”.

De lo que se trata es de una nueva manera de pensar el “estatuto actual de lo imaginario” (Augé, 1997:19) y, por lo tanto, la relación con el otro; otro con el que ya no nos comunicamos cara a cara, que construimos a partir de las experiencias compartidas en el espacio de las imágenes en el espejo y en donde las formas de interactuar incorpóreas plantean una nueva manera de vivir y una nueva

representación del futuro como riesgo, en la medida en que en el ciberespacio todo el mundo permanece en la oscuridad, en el otro lado de la pantalla, sin que medie la seguridad que proporciona el mundo real al prever la contingencia¹¹.

Reflexiones finales

Como se expresa en las ideas iniciales de este artículo, el desarrollo de las NTIC y el surgimiento de un nuevo espacio de interacción socio-cultural nos lleva a preguntarnos sobre los procesos de elaboración de los imaginarios sociales en la llamada era global, y sobre los retos epistemológicos y teóricos que ello implica para las ciencias sociales y, en especial, para los estudios culturales.

Las NTIC y la llamada realidad virtual impulsan y complejizan el debate en los estudios culturales acerca del problema de las mediaciones tecnológicas en la conformación del tejido simbólico de la sociedad, y las implicaciones para el orden social.

Las NTIC y la aparición de la idea de una sociedad virtual agregan una enorme complejidad a los estudios culturales, en la medida en que le obligan a preguntarse sobre las nuevas maneras de construcción del imaginario social y sus implicaciones para edificar un orden social colectivo.

Desde sus inicios los llamados estudios culturales se centraron en la preocupación sobre el fenómeno massmediático. De un lado, las visiones apocalípticas que veían en los *media* la formación de un hombre unidimensional, alienado del mundo, extrañado y robotizado, sin posibilidades de una conciencia que les liberara de las ataduras de la esclavitud ideológica del capitalismo. Del otro, aquellos que como el caso de la Escuela de Birmingham tratan de articular la cultura a un proceso de diferenciación funcional, que permita producir distintas significaciones sociales a partir de las distinciones sociales. Así

¹¹ Quizás uno de los casos más ilustrativos de los riesgos de la interacción en el ciberespacio lo es el llamado ciberterrorismo propiciado por los "hackers" o piratas del ciberespacio, que han logrado vencer el muro de contención llamado "firewalls" y quienes aterrorizan al mundo del comercio electrónico y de la seguridad y defensa militares, poniendo en evidencia la vulnerabilidad del orden tecnocultural y sus riesgos.

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

despojan a los *media* de la visión maniqueísta y conforman el papel activo de las audiencias.

Las Nuevas Tecnologías reabren el debate en los estudios culturales, sobre las profecías del fenómeno massmediático. Por una parte, encontramos a los partidarios del ciberespacio y defensores de la idea de la tecnología como un medio liberador del sujeto y, por otra, los neoluditas que ven en el hecho tecnológico actual el dominio de la máquina sobre la humanización y la configuración de una cultura fractal en donde no existen posibilidades de edificar lo colectivo.

Independientemente de estas posiciones, lo cierto es que el debate acerca de una sociedad que se desenvuelve contradictoriamente en tre la homogenización y la fractalidad, ha revalorizado e impulsado en los estudios culturales actuales la discusión del problema de los nuevos procesos de construcción simbólica, de las identidades culturales, de la relación entre cultura y poder, y de la necesidad de los estudios transdisciplinarios para comprender las nuevas formas de sociabilidad en la sociedad real.

La cuestión es saber si es posible entender el ciberespacio y la realidad virtual con el mismo contenido del corpus teórico con el que estábamos acostumbrados a interpretar las interacciones socioculturales en el mundo real, cuando las representaciones acerca de la dimensión espacial y temporal y las condiciones de producción simbólica del imaginario social han variado.

Las nuevas sociabilidades que se desenvuelven en el ciberespacio y las realidades aparentemente contradictorias que ellas generan, exigen para su comprensión un replanteamiento de las formas de construcción del conocimiento en los estudios culturales y la necesidad de abandonar posiciones apocalípticas. También exige entender la necesidad de encontrar criterios que nos ayuden a estudiar las nuevas maneras de producir la “otredad” en nuevos espacios, un nuevo tiempo social y modos peculiares de comunicarnos.

En este sentido hemos querido reflexionar sobre las nuevas formas de conformación simbólica de la sociedad, a través del examen del ciberespacio como un espacio de interacción sociocultural, cuya lógica semántica descansa en la elaboración metafórica de un mundo simbólico en el que todo ocurre “como si”. Asimismo, se exponen algunas reflexiones sobre las nuevas formas de sociabilidad que se integran en el espacio reticular, y la posibilidad de construir

identidades a partir de la existencia de las comunidades virtuales; sin olvidar que en esas maneras de construir el sentido social están presentes nuevos productores simbólicos y nuevas maneras de imponer el sentido.

Conectados al interés por comprender los cambios que se dan en las representaciones y en las formas de hacer el sentido a partir del mundo virtual, se discute, también, sobre las ideas del tiempo y del futuro como elementos claves en la edificación de la trama cultural de las sociedades modernas.

gildardomartinez@hotmail.com

Recepción: 05 de junio del 2000

Aceptación: 07 de agosto del 2001

Bibliografía

- Auge, Marc (1997), *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- _____ (1992), *Los "no-lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Baudrillard, Jean (1992), *La ilusión del fin. La huelga de los acontecimientos*, Barcelona: Anagrama, Colección Argumentos, tercera edición 1997.
- _____ (1990), *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*, Barcelona: Anagrama, Colección Argumentos, tercera edición 1995.
- _____ (1987), *El otro por sí mismo*, Barcelona: Anagrama, Colección Argumentos, segunda edición 1994.
- _____ (1978), *Cultura y Simulacro*, Barcelona: Editorial Kairós, Numancia, quinta edición 1998.
- Bermudez, Emilia y Gildardo, Martínez (1998), "Identidades en el Ciberespacio", en *Programa Doctorado en Ciencias Sociales Convenio LUZ – UCV*, Maracaibo: Universidad del Zulia, mimeografiado.
- Capriles, Osvaldo (1984), "Comunicación y Cultura en el reino del Big Brother", en *Revista Nueva Sociedad*, marzo-abril, núm. 71, 42-54 pp.
- Caseneuve, Jean (1970), *Sociología de Marcel Mauss*, núm. 63, Barcelona, España: Ediciones Península, Colección Historia, Ciencia y Sociedad.
- Castells, Manuel (1998), *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*, vol. 2, Barcelona, España: Alianza editorial.
- _____ (1997), *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*, vol. 1, Barcelona, España: Alianza editorial.
- Castro-Gómez, Santiago (1998), "Geografías poscoloniales y translocalizaciones narrativas de lo 'latinoamericano'. La crítica al colonialismo en tiempos de globalización", en Follari, Roberto y Rigoberto, Lanz (comp.), *Enfoque sobre postmodernidad en América Latina*, Caracas: Editorial Sentido, Colección Pensamiento Transdisciplinario.

Emilia Bermúdez
Gildardo Martínez

- Dayan, Daniel y Elihu, Katz (1995), *La historia en directo*, México: Edición G. Gili, S.A. de C.V.
- Dery, Mark (1996), *Escape Velocity. Cyberculture at the end of the century*, New York: Grove Press.
- Dessiato, Máximo (1994), "La sociedad saturada. Ensayo antropológico sobre el impacto de las Nuevas Tecnologías", en *Revista Comunicación*, cuarto trimestre, núm. 88, 3-7 pp.
- Echeverría, Javier (1997), "Dieciséis tesis sobre Telépolis y las ciudades", en *Revista Quark, Ciencia, Medicina, Comunicación y Cultura*, enero-marzo, núm. 6, Barcelona, España: Observatorio de la Comunicación Científica (OCC), Universidad Pompeu Fabra, 63-67 pp.
- Finkelievich, Susana (1998), "Comunidades Electrónicas ¿Nuevos paradigmas de participación política a nivel local?", en *Revista Comunicación*, segundo trimestre, núm. 102, 44-53 pp.
- Giddens, Anthony (1993), *Modernidad e Identidad del Yo. El Yo y la Sociedad en la Época Contemporánea*, Barcelona: Ediciones Península.
- _____ (1990), *Consecuencias de la modernidad*, Madrid: Alianza Editorial, segunda reimpresión 1997.
- Harvey, David (1990), *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*, Argentina: Amorrortu editores, primera edición 1998.
- Lechner, Norbert (1990), *Los patios interiores de la Democracia. Subjetividad y Política*, Chile: Fondo de Cultura Económica.
- _____ (1987), "La democratización en el contexto de una cultura posmoderna", en *Cultura, política y democratización*, Santiago de Chile: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), Biblioteca de Ciencias Sociales.
- Luhmann, Niklas (1998), *Complejidad y modernidad. De la unidad a la diferencia*, Madrid: Editorial Trotta.
- Luhmann, Niklas (1997), *Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna*, Barcelona: Paidós.
- Martín-Barbero, Jesús (1998), "Hegemonía Comunicacional y des-centramiento cultural", en Follari, Roberto y Rigoberto, Lanz (comp.), *Enfoque sobre posmodernidad en América Latina. Editorial Sentido*, Caracas: Colección pensamiento transdisciplinario.
- _____ (1995), "Notas sobre el tejido de la democracia", en García Canclini, Nestor (comp.), *Cultura y pospolítica*, México: Consejo Nacional para las Culturas y las Artes.
- Mons, Alain (1994), *La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación*, Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Morin, Edgar (1990), *Introducción al pensamiento complejo*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Negroponte, Nicolas (1995), *Being Digital*, New York: Vintage Books.
- Orozco, Guillermo (1997), "'Mas-mediación' y 'Audiencia-ción'. Macrotendencias en las sociedades latinoamericanas de fin de milenio", en *Revista Comunicación*, núm. 100, cuarto trimestre, 24-37 pp.
- Piscitelli, Alejandro (1995), *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*, Argentina: Paidós.
- Virilio, Paul (1995a), *La velocidad de liberación*, Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.
- Welsh, Wolfgang (1992), "Topoi de la posmodernidad", en Fisher, et al. (comps.), *El Final de los Grandes Proyectos*, Barcelona: Gedisa, primera edición.
- Referencias electrónicas

*Los Estudios Culturales en
la Era del Ciberespacio*

- Manta, André y Luis Henrique, Sena (1996), As afinidades virtuais a sociabilidade no Videopapo. Grupo de Pesquisa em Comunicação e Cultura no Cyberespaço da Faculdade de Comunicação da UFBA. <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/artigos.html>> Consultado: febrero 1998.
- Pesce, Mark (1996), "Final Amputation", _Speed_ Magazine, núm. 1.1. <<http://tunisia.sdc.ucsb.edu/speed/1.1/pesce.html>> Consultado: febrero 1998.
- Rheingold, Howard (1994), The Virtual Community. <<http://www.rheingold.com>> Consultado: Febrero 1998.
- Smith, Marc (1992), Voices from the WELL: The logic of the virtual Commons. Departamento de Sociología. UCLA. Centro para el Estudio de las Comunidades en Línea. (Center for the study of on-line communities) <<http://www.sscnet.ucl.edu/soc/csoc/papers/voices>> Consultado: Febrero 1998
- Virilio, Paul (1995b), Speed and Information: Cyberspace Alarm! <<http://www.ctheory.com/a30-cyberspacealarm.html>> Consultado: Febrero 1998.