

Nómadas 28
CIBERCULTURAS:
Metáforas, prácticas sociales y colectivos en-red

En la Nómadas No. 21 de la línea de Comunicación-Educación del IESCO, nos planteamos como propósito del monográfico propiciar el debate crítico sobre el lugar que los medios de comunicación ocupan hoy en nuestras sociedades y evidenciar las problemáticas asociadas a este hecho. En esta oportunidad, para la Nómadas No. 28, queremos centrar el debate en torno a la cibercultura y analizar críticamente cómo la ciencia y la tecnología son ámbitos decisivos en los procesos de creación cultural del mundo contemporáneo. En consecuencia, interesa hacer manifiestas las prácticas y transformaciones asociadas a dichos procesos y donde, a diferencia de visiones convencionales de las ciencias sociales que han identificado las tecnologías sólo como herramientas, máquinas, o instrumentos, o como ciencia aplicada, éstas se comprendan ubicadas dentro de la sociedad, con un modo de conocer particular, diferenciado - aunque integrado a la ciencia-, sin autonomía ni neutralidad. En este sentido, es importante también comprender la estrecha relación que en el capitalismo actual tienen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)¹ en la configuración de subjetividades individuales y colectivas, las prácticas sociales que ponen en movimiento así como su rol en el diseño de mecanismos de control pero también de resistencia de las sociedades.

Hoy esta nueva condición tecnológica de las sociedades si bien para algunos constituye una línea de continuidad con el proyecto tecnocientífico hegemónico de occidente, para otros, representa un golpe a la *episteme*, a la razón moderna y a sus modelos universales y eurocéntricos de conocimiento científico y, al mismo tiempo, una posibilidad de renovación de sus campos de saber puesto que atañe a diferentes niveles ontológicos, epistemológicos y metodológicos de producción de conocimiento (Stiegler, Latour, Law, Haraway). Adicionalmente, este cambio tecnológico, como han señalado Pierre Lévy (1999), Arturo Escobar (2005) y Martín Barbero (2005), está ligado a cambios en sensibilidades, ritualidades, relaciones sociales, narrativas culturales e instituciones políticas, donde se está produciendo una novedosa relación entre movimientos y colectivos sociales y tecnologías de la información y la comunicación, entre unos saberes locales y una acción política que no pasa por las instituciones tradicionales, ni por sus estrategias, programas y políticas de acción, sino por comunicación en red, dispositivos digitales, celulares, blogs, y en general los espacios de interacción de Internet. En suma, el encuentro entre científicos de la computación, de las ciencias sociales, activistas sociales y comunitarios, ciudadanos comunes, redes y movimientos sociales, acciones colectivas y tecnologías de la información y la comunicación nos proporciona un campo propicio para estudiar las relaciones complejas entre humanos y

¹ Hay cierto consenso en que la cibercultura incluye tanto a las tecnologías informáticas, como a las biotecnologías (Escobar: 2005; Arnowitz, 1999). Para efectos del presente número sólo abordaremos las tecnologías informáticas, puesto que el ámbito de las biotecnologías en sí mismo sería objeto de otro monográfico.

no humanos, sus formas de agenciamiento, los modos de producir conocimiento y las formas de acción política colectiva.

Según Silver (2000), se puede hablar de tres estadios o generaciones de los estudios ciberculturales que se consolidan en los años 90 (aunque sus antecedentes los podemos rastrear en el movimiento contracultural de los 60 de los hackers-hippies, y en los desarrollos de la cibernética de primer y segundo orden, en los 50 y 80 respectivamente y en la Inteligencia Artificial). El primero, o del ciberespacio popular, se caracteriza por una profusión de artículos periodísticos, de carácter descriptivo, con un marcado dualismo y el uso de Internet como metáfora frontera. El segundo estadio de los estudios ciberculturales se centró principalmente en las comunidades virtuales y las identidades on-line con una especial participación de los académicos. El tercer estadio, o de los estudios críticos ciberculturales, expande esta noción hacia las interacciones, los discursos, acceso y brecha digital, el diseño de interfaces y explora las intersecciones e interdependencias entre estos cuatro dominios. En este estadio cada vez hay más aproximaciones inter y transdisciplinarias donde han entrado a aportar los estudios culturales, los estudios sociales y culturales de ciencia y tecnología, los estudios postfeministas y los estudios de la informática social. Como campo académico evoluciona de la mano del correspondiente desarrollo tecnológico, pues se extiende y masifica el uso del computador personal, las redes locales y globales y se popularizan los navegadores para acceder a la red. A partir de entonces el campo se ha desarrollado y transformado, creando nuevos tópicos, teorías y métodos a partir de una profusión de prácticas culturales que parecen incluso sobrepasarlo, con una producción académica inicialmente concentrada en los Estados Unidos y a partir del segundo estadio con una creciente participación de Europa, Asia, África y América Latina.

Si bien consideramos importante tener la visión desde autores reconocidos en los centros de producción académica norteamericana y europea, queremos destacar la necesidad de hacer una mirada latinoamericana –o desde la periferia si se quiere- de cómo se están configurando los estudios ciberculturales como campo académico y de práctica cultural, que se articula y entra en diálogo con aquéllos, pero también tienen su singularidad respecto de la tradición del norte descubriendo nuevas miradas a las prácticas sociales y a la propia vitalidad histórica y social de nuestros países. En efecto, nuestra condición de ser fundamentalmente “apropiadores”, “incorporadores”, “importadores” de tecnologías, que no productores o inventores de las mismas –nos referimos claro está a las tecnologías dominantes-, nos ha puesto en un lugar político y cultural que los estudios ciberculturales apenas están abordando. Desde éstos la crítica ha apuntado a mirar la dialéctica entre los más y menos favorecidos, entre quienes tienen acceso y quienes no, y en cartografiar, en cierta clave desarrollista el mundo en dicha oposición, pero son pocos los trabajos que han analizado las invenciones y creaciones que desde abajo, desde la reapropiación y rediseño tecnológico y desde prácticas culturales y movimientos sociales se están planteando a ese campo de saber y a sus correlatos en la tensión e hibridación de prácticas sociales y políticas de nuestras sociedades (Cf. Escobar: 2005).

Finalmente, vemos una ausencia de debate de estos estudios en el marco del capitalismo contemporáneo donde no sólo hay una dimensión de economía política necesaria de comprender en tanto está estrechamente ligada con la cultura, sino que además de ésta se desprenden también nuevos problemas de investigación interesantes para la renovación y actualización de dichos estudios.

En consecuencia, a continuación se proponen 4 ejes temáticos para la revista:

1. Ciberculturas: teorías, metáforas, métodos de investigación

Se trata aquí de plantear los debates teóricos que den cuenta de las preguntas de conocimiento del campo de los estudios ciberculturales, en particular los discursos alrededor de las tecnologías de la información y la comunicación, sobre los nuevos dominios de actividad humana que crean estos discursos, sus metáforas y las prácticas tecnocientíficas y culturales que de éstos se derivan en la sociedades contemporáneas. Interesa develar aquí los modos en que el privilegio epistémico de la ciencias y sus métodos, la representación y el eurocentrismo como dispositivos de verdad, han invisibilizado otros saberes, otros modos de producción de conocimiento ligados a la invención y al diseño tecnológico, esto es, los modos en que se han configurado dispositivos de poder al interior de la misma producción científica y tecnológica y su extensión política a la sociedad. Interesan aquí principalmente aproximaciones desde la filosofía de la tecnología, los estudios sociales de ciencia, tecnología y sociedad, de la antropología del ciberespacio, los estudios culturales y postcoloniales, los estudios postfeministas y sus respectivas aproximaciones y apuestas metodológicas.

2. Cibercultura: capitalismo cognitivo y cultura

Se propone en este eje introducir aquí el análisis sobre el actual capitalismo (su naturaleza cognitiva y comunicativa), su imbricación con la cultura y los debates conceptuales sobre su caracterización (tardío, informacional, cognitivo) y su diferencia con anteriores capitalismo. Se trata de un abordaje desde la economía política de la cibercultura, que observe las maneras en que están siendo creadas y o reestructuradas las relaciones, con base en las tecnologías de la información, entre los países del llamado *Primer y Tercer Mundo*, las nuevas articulaciones locales con formas de capital global, la transformación en los modos de producción, de trabajo, y las nuevas regulaciones jurídicas en torno a los “bienes comunes” y a la propiedad intelectual. En especial nos interesarían aquí los estudios concretos, como el caso del software libre y la música digital, las maquilas, etc., que permitan comprender las tensiones que dentro del mismo capitalismo se están produciendo desde posturas que intentan abogar por una cultura libre, de la creación cooperativa y de la acción colectiva de inteligencias, y allí mismo ver cómo se ubican minorías y grupos de las periferias en una configuración capitalista orientada al mercado y a la modulación de las diferencias a su propio beneficio.

3. Colectivos y movimientos sociales en la red

En el marco de las transformaciones políticas, tecnológicas y comunicativas de la sociedad contemporánea, del surgimiento de una especie de cosmopolítica² y de la

² Rodríguez (2002, p. 2), afirma que estamos pasando de la política a la cosmopolítica en el sentido de que gracias a la participación de las Tic en la organización de la acción colectiva se pasa a practicar y a definir la política y lo político de otro modo: se reúnen actores muy diversos en un mismo escenario, se aspira a ejercer efectos globales desde actividades locales, se hacen alianzas entre humanos y no humanos, etc.

mediación que en estos procesos -en el nivel macro, meso y micro de las interacciones sociales- han ejercido las tecnologías de la información y la comunicación (Castells, 2001), la pregunta por los usos y apropiaciones de las TIC por parte de los movimientos sociales en Colombia y Latinoamérica resulta fundamental como una de las puertas de entrada al entendimiento de la complejidad de estos procesos.

En esta medida, son varios los retos que esta situación acarrea³. En primer lugar, es importante y urgente comenzar a tensionar algunas dimensiones teóricas relacionadas con la forma como nos relacionamos con el mundo a través del (los) lenguaje(s) y las prácticas lectoescriturales que surgen con los usos y apropiaciones de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de los movimientos sociales.

En segundo lugar, es importante abordar juiciosamente las nuevas formas de entender y actuar políticamente, es decir, la redefinición de la relación entre política y cultura⁴ en términos de: a) la permanencia y las transformaciones de ciertas prácticas comunicativas de tipo organizacional y político, y su correlato en relación con la forma o formas de participación en los escenarios propiciados por las TIC, b) las acciones de los movimientos sociales, su continuidad-discontinuidad en términos de la relación local-global y su relación como acciones políticas con las tradicionales de la política, y c), las formas organizativas propiamente dichas y su relación con los usos de las TIC.

Finalmente, un reto clave para la comprensión de la dinámica política contemporánea es abordar la resignificación que están teniendo las prácticas de comunicación en su relación con la tecnología en general, y con las TIC en particular.

4. Cibercultura, estética y política

Nos interesa mirar aquí la presencia de los lenguajes de la red como la hipertextualidad, las narrativas de la hiperficción como apuestas que propenden por la creación y la invención de modalidades narrativas que rompen con los esquemas comunicativos tradicionales de la cultura escrita y también abren posibilidades de expresión y acción colectiva. En este grupo se encuentran, por ejemplo, los trabajos de escritura de postfeministas que subvierten los mismos planteamientos feministas y arriesgan una escritura poética y políticamente subversiva. Y de otro lado, los trabajos de las redes de artistas contraculturales, el movimiento net-art, digital-art, que están invocando apuestas políticas de creación cultural desde la integración arte, ficción y tecnologías. En suma, se pretende explorar aquí desde una dimensión que es estética y política al mismo tiempo, nuevas metáforas, aproximaciones teóricas y nuevas prácticas sociales y culturales en el campo de los estudios ciberculturales.

³ Seguimos lo planteado por Valderrama (2007).

⁴ Ver los casos estudiados por López, Roig y Sádaba (2003).

Bibliografía

Alonso, A. & Arzo, I. (2002), *La nueva ciudad de dios*. Madrid: Siruela.

Aronowitz, Stanley (Comp.) (1999). *Tecnociencia y cibercultura. La interrogación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona, Paidós.

Burbano, A. & Barragán, H. (2002), *Hipercubo/ok: arte, ciencia y tecnología en contextos próximos*. Bogotá: Ediciones Uniandes.

Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza y Janés.

Escobar, A (2003) "Globalización, desarrollo y modernidad" En: La iniciativa de la Comunicación. www.comminit.com/la/teoriasdecambio/lacth/lasld-256.html. Acceso On line, mayo 2007

_____ (2005) Más allá del tercer mundo: globalización y diferencia. Instituto Colombiano de Antropología e Historia -ICANH-, Bogotá,

_____ Other Worlds are (already) possible: Cyber -Internationalism and Post-Capitalism Cultures, *Revista TEXTOS de la Cibersociedad*, 5. Disponible: [Http://www.cibersociedad.net](http://www.cibersociedad.net)

Galindo Cáceres, Luis Jesús, 2003, *Cibercultura en la investigación. Intersubjetividad y producción de conocimiento*, *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 3. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net> (Consultado en agosto de 2007)

Haraway Donna (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, Universitat de València, Instituto de la Mujer.

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

Levy, P. (2007), *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Madrid: Anthropos.

_____ (1999), *Qué es lo Virtual?*. Barcelona: Paidós

López, S., Roig, G. y Sádaba, I. (2003). *Nuevas tecnologías y participación política en tiempos de globalización*. Cuadernos de trabajo Hegoa #35. Bilbao: Instituto de Estudios sobre el Desarrollo y Cooperación Internacional, Facultad de Ciencias Económicas, Universidad del País Vasco. Edición digital tomada en octubre de 2006 de http://pdf.biblioteca.hegoa.efaber.net/ebook/13176/Cuaderno_de_trabajo_35.pdf

Martin-Barbero, J (2005) "Globalización comunicacional y transformación cultural". En: De Moraes, Dênis (Coord.) *Por Otra comunicación. Los media, globalización cultural y poder*. Barcelona: Ed. Icaria-Intermón-Oxfam, pp. 39-62

Rueda Rocío (2005). "Apropiación social de las tecnologías de la información: Ciber-ciudadanía emergentes". En: *Revista Comunicación y Tecnologías Educativas*, Vol. 41, ILCE, México, pp. 19-33

Restrepo, Paula. La Cibercultura: límites conceptuales, manifestaciones y posibilidades locales. En: *Razón y Palabra*.

[Http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/cibersexo/textos/prestrepo.html](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/cibersexo/textos/prestrepo.html)
(Consultado en septiembre de 2007)

Ricard Faura i Homedes. Cibercultura, ¿realidad o invención? En: *Ciudad Virtual de Antropología y Arqueología. Recursos de Investigación*. En: [Http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Ricard_Faura.htm](http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Ricard_Faura.htm) (Consultado en septiembre de 2007)

Rodríguez, I. (2002). El efecto de las TIC en la organización de la acción colectiva: la virtualización de los movimientos sociales. Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Tomado en marzo de 2007 de <http://www.uoc.edu/web/esp/art/uoc/irodriguez0602/irodriguez0602.html>

Silver D. (2000), "Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000" en *Web.studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, UK, Oxford University Press.

Stiegler, Bernard (1998), *Technics and time, 1 The fault of Epimetheus*, California, Standford University Press

Santaella, L. (2004), *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias á cibercultura*. Sao Paulo: Paulus.

Sibilia, P. (2005), *El hombre Postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de la Cultura Económica.

Valderrama, C. (2007). Prácticas sociales de Internet, política cultural y movimientos sociales en Colombia. Proyecto de tesis doctoral del Programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento de la Universidad Abierta de Cataluña (UOC). Bogotá: impreso

Virno, P. (2003), *Gramática de la Multitud*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Zielinski, S. (2007), *Genealogías, visión, escucha y comunicación*. Bogotá: Ediciones Uniandes.