



Nómadas (Col)

ISSN: 0121-7550

nomadas@ucentral.edu.co

Universidad Central

Colombia

Rueda Ortiz, Rocío  
TECNOCULTURA Y SUJETO CYBORG: ESBOZOS DE UNA TECNOPOLÍTICA EDUCATIVA  
Nómadas (Col), núm. 21, octubre, 2004, pp. 70-81  
Universidad Central  
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117678006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# TECNOCULTURA Y SUJETO CYBORG: ESBOZOS DE UNA TECNOPOLÍTICA EDUCATIVA

Rocío Rueda Ortiz\*

Págs.: 70-81

*En el presente artículo se señalan algunas de las transformaciones que el nuevo escenario tecnocultural está planteando a la subjetividad hoy. Una metáfora polémica y al mismo tiempo esperanzadora es la que nos ofrece el concepto "cyborg", como una nueva ontología que fusiona naturaleza, humanidad y tecnología. Pero tal perspectiva no deja de estar llena de nuevas preguntas cuando la trasladamos al escenario educativo y político. Hemos traído la apuesta hacker, como un movimiento que al margen, en los límites, nos proporciona algunas ideas de creación y al mismo tiempo de resistencia en el ámbito de la cibercultura.*

*Palabras clave:* tecnocultura, deconstrucción, cyborg, tecnología, cibercultura, hacker.

*The current article indicates some of transformations that the new technocultural scope is bringing to subjectivity today. One metaphor that we consider controversial and hopeful, both things at the same time, is the concept of "cyborg", like our new ontology that integrates nature, humanity and technology. But that perspective does not let be full of new questions when it is transferred into the educative and political scene. We have brought the hacker movement which works in the margins, in the limits and provides us some ideas of creation and resistance in the scope of the cyberculture.*

*Key words:* technoculture, deconstruction, cyborg, technology, cyberculture, hacker.

ORIGINAL RECIBIDO: 31-VII-2004 – ACEPTADO: 20-IX-2004

\* Licenciada en Psicopedagogía, Magíster en Tecnologías de la Información aplicadas a la Educación de la Universidad Pedagógica Nacional, y Doctora en Educación, área Teoría, Historia y Filosofía de la Universidad de las Islas Baleares, España. Coordinadora del programa de Comunicación-Educación del Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos, IESCO-UC (antiguo DUC). E-mail: rruedao@ucentral.edu.co

Piensa en esto: cuando te regalan un reloj... Te regalan —no lo saben, lo terrible es que no lo saben—, te regalan un nuevo pedazo frágil y precario de ti mismo, algo que es tuyo pero no es tu cuerpo, que hoy que atar a tu cuerpo, con su correa como un bracito desesperado colgándose de tu muñeca. Te regalan la necesidad de darle cuerda todos los días, la obligación de darle cuerda para que siga siendo un reloj; te regalan la obsesión de atender la hora exacta en la vitrina de las joyerías, en el anuncio por la radio, en el servicio telefónico.

Te regalan el miedo de perderlo, de que te lo roben, de que se te caiga al suelo y se rompa. Te regalan su marca, y la seguridad de que es una marca mejor que las otras, te regalan la tendencia a comparar tu reloj con los demás relojes. No te regalan un reloj, tú eres el regalado, a ti te ofrecen para el cumpleaños del reloj.

Fragmento de "Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda al reloj", Julio Cortázar, en: Cuentos Completos, Vol. 1, Alfagurara, 1994.

## 1. En el escenario de la tecnocultura<sup>1</sup>

La técnica como soporte e inscripción de la memoria humana (de su invención y creatividad), independientemente de si se trata de la escritura, los computadores, o tapetes y vasijas, se convierte, como señala Stiegler (1998), en nuestra

trascendencia. Lo paradójico es que los seres humanos, como seres vivos, finitos, nos caracterizamos, en nuestras formas de vida, por instancias muertas: las técnicas. Esta condición nos lleva a inventarnos a

encarnados en un todo interrelacionado, donde lo humano se exterioriza en formas técnicas y donde todo el entorno técnico a su vez produce lo humano mediante una particular dinámica de invención, que por cierto tiene su historia.

La itupción de grandes sistemas tecnosociales en los que están implicados técnicas, conocimientos, instituciones sociales, investigadores, ingenieros y patrones de uso, se traduce en una red de "transformaciones industriales, económicas, políticas y científicas que han situado el desarrollo tecnológico como la fuerza económica más importante, atendiendo a la dimensión de sus consecuencias económicas, sociales, ambientales o científicas" (Broncano, 2000: 20-21). Esta capacidad de la tecnología de impregnar el conjunto de todas nuestras dimensiones culturales y sociales nos obliga a repensar su "naturaleza" y a reflexionar sobre la novedad de su creciente dominio.

No obstante, lo tecnológico, como señala Atonowitz (1998), no se puede distinguir tan fácilmente de lo humano, ya que lo tenemos dentro (tecnologías médicas, vacunas, medicinas, alimentos elaborados), cerca (televisores, teléfonos) o fuera (satélites). A veces lo habitamos (oficinas con temperatura controlada, salas de cómputo) y otras nos habita (lógicas de procesamiento informático, válvulas, marcapasos). A veces parece ser un apéndice,



El Faenza, en Bogotá, se convirtió en símbolo de una época.

nosotros mismos dentro de una estructura técnica que propicia el acceso a nuestra cultura, que nos transforma y que, al mismo tiempo, transformamos en la medida en que participamos de ella. Herramienta y gesto están embebidos,

una prótesis (relojes, gafas), mientras otras veces somos los humanos los que parecemos un apéndice (en una fábrica de producción en serie, por ejemplo). En otras palabras, a menudo nos relacionamos con las tecnologías y en otras ocasiones las tecnologías se relacionan con nosotros, produciéndose flujos e intercambios que muy pocas veces son unidireccionales. Diferentes tipos de tecnologías nos afectan de modo diverso. La generación del "chip incorporado"<sup>2</sup>, por ejemplo, lleva la tecnología dentro, en los modos de percibir, de organizar y procesar la información; la habita en salas de cómputo y cafés Internet; a veces es la fuente de una interacción; otras, es un nodo, una interfase en relación con otros sujetos y con otras tecnologías.

La tesis sobre las tecnologías como motores fundamentales de transformaciones radicales en la sociedad y en la cultura, empieza a ser cada vez más difundida, afirmada pero también criticada, desde diferentes ámbitos del saber. Preguntas acerca de cómo se desarrolla su impulso, cuáles son los criterios de selección que se aplican, cuáles son las finalidades de su uso, cómo se insertan y se relacionan con los sujetos y las culturas y cómo éstas las transforman, son, entre otras, cuestiones que hacen necesaria una reflexión acerca de la tecnología y de los fenómenos que provoca. Por cierto, si bien la discusión contemporánea sobre las

tecnologías parece observarse principalmente a través de la llamada *Sociedad de la Información* y los dispositivos tecnológicos que la acompañan, la discusión en torno a la tecnología, sus explicaciones y sus implicaciones, no se agota en aquélla.

De hecho, hoy en día la técnica es una de las dimensiones en las que se juega la auto transformación del mundo humano. ¿Dónde

se modifican nuestras experiencias, nuestra identidad, o cuáles son las consecuencias de los cambios en el espacio, el tiempo, la velocidad, son, entre otras, cuestiones que nos atañen. Es decir, con nuestras ideas sobre la tecnología ocurre algo particular, pues cuando pensamos en ella, la tecnología siempre es más de lo que habíamos advertido: es más que un instrumento, es un proceso de innovación, una maneta de ver el mundo. Cuando reflexionamos

sobre la tecnología no tardamos en advertir que en las ideas básicas con las que intentamos entenderla, aparece siempre una referencia a lo que nosotros somos, de manera que cualquier pensamiento sobre la tecnología es deudor de otro pensamiento sobre nosotros mismos. "No te regalan un reloj, tú eres el regalado, a ti te ofrecen para el cumpleaños del reloj".



El Faenza fue una de las "primeras edificaciones que emplearon hormigón armado en el país".

reside nuestra identidad humana, sin oponernos a la técnica?, ¿cuál es el límite de lo in-no-humano? ¿Es posible usar las técnicas sin "metamorfosearnos" con ellas y en consecuencia reinterpretarlas e inventarles nuevos usos? Cambio, mutación, alteración, mezcla en donde los esencialismos no caben y donde emergen nuevas categorías para comprender nuestra cultura, en tanto tecnocultura.

Las preguntas por quiénes somos, o en quiénes nos estamos convirtiendo en este mundo tecnológico, qué implica relacionarnos con el mundo a través de artefactos, cómo

En consecuencia, el manejo de máquinas, aparatos, técnicas, procedimientos, redes, deja de ser algo externo a nosotros para convertirse en un aspecto de nuestra encarnación, como dice Stiegler (1998), de nuestra trascendencia. La máquina deja de ser una cosa que debe ser trabajada, animada y dominada, pues la máquina somos nosotros y los procesos tecnológicos un aspecto de nuestra encarnación. Sin embargo, esto no implica que haya una determinación tecnológica, estamos ligados a técnicas y tecnologías, pero a partir de ahí puede existir un campo de acción política y de resistencia.

Dicho campo es posible porque asumimos que las técnicas son impredecibles, se transforman en la interacción con los sujetos y los colectivos sociales. Las técnicas no son medios, son mediadores, meditaciones, medios y fin al mismo tiempo, por ello están estrechamente ligadas al tejido social. En este sentido, siguiendo a Winnet (1987: 34), la pregunta fundamental acerca de la tecnología es a medida que "hacemos funcionar las cosas", ¿qué clase de mundo estamos construyendo? Esto significa que prestamos atención no sólo a la fabricación de instrumentos y procesos físicos, aunque esto sigue siendo importante, sino también a la producción de condiciones psicológicas, sociales y políticas como parte de cualquier cambio significativo. Es decir, ¿vamos a construir y diseñar circunstancias que aumenten las posibilidades de crecimiento de la libertad humana, de la sociabili-

dad, inteligencia, creatividad y autogobierno?, ¿nos dirigimos en una dirección completamente diferente?

Es por ello que consideramos fundamental volver los ojos sobre el sujeto que emerge en el nuevo escenario tecnocultural, pues las preguntas anteriores tienen una gran repercusión educativa. Las tecnologías de la información hoy son un "acontecimiento" —en términos detritianos— que se ha hecho cuerpo (es decir, sin cuerpo), que es real (es decir, virtual) y que se escribe e inscribe en una nueva textualidad (es decir, la hipertextualidad).

Acontecimiento del que no es responsable un sujeto, sino que más bien tiene lugar en nuestra historia de la escritura, de la técnica de la memoria, como tecnología de la inscripción y diseminación del sentido.

No obstante, digamos por adelantado, que no puede ser el mismo sujeto de la verdad, la unidad y la esencia de la modernidad. El reto por supuesto para la educación y para la pedagogía es transitar por cam-



El Teatro Fénix conoció su esplendor entre los años veinte y cuarenta como centro cultural y cinematográfico.

pos interdisciplinarios junto con la antropología, la sociología, la psicología social, para intentar comprender ese "otro" de la educación que se transforma, crea, deconstruye, experimenta como otro que ya no es posible determinar, ni en su naturaleza, ni en sus experiencias.

## 2. Híbridos, fronteras y límites permeables: el sujeto cyborg

El tercer entorno, como lo denomina Javier Echeverría, o los espacios virtuales de la cibercultura,

han generado un territorio en el que se reconfiguran los modos de interacción y de experiencia de los sujetos. Seres contingentes, código genético, escritura en computador, personajes diversos adaptan su identidad<sup>3</sup>, construyen y reconstruyen su cuerpo en chats y páginas webs enfrentándonos a una subjetividad múltiple, fragmentada, diseminada en la red. Integración de un uno-múltiple, fluido y difuso producido como mezcla de organismo y tecnología. El no territorio desplegado por Internet se convierte, como señala Ana Martínez Collado, en un espacio epistemológico y existencial del ser, revelándonos real un mundo virtual de fusión de máquina y naturaleza, de deseo y lenguaje. El reto de la representación de una subjetividad no esencialista, como lo era en la sociedad moderna, es un desafío inevitable. Es por ello que la deconstrucción de

tal idea de subjetividad nos obliga a actuar en los márgenes de los discursos homogenizadores, pero también nos obliga a construir conceptos dada la nueva epistemología y ontología tecnocultural. Labor que debería combinar un trabajo cooperativo, colectivo y conectivo con un proyecto de comunidad.

En efecto, la mayoría de los términos con que hemos reconocido nuestras identidades colectivas (mujer, hombre, niño, joven, adulto), han de ser sometidos, al mismo tiempo, a una deconstrucción. Por el contrario, la idea de una subjetivi-

dad nómada<sup>4</sup>, mestiza o híbrida des-cansa en la metáfora del "viaje es transformación", nos habla de un espíritu viajero, necesario para pasar de la visión "atrayente" unitaria, a la "percepción de la diferencia". En palabras de Maffesoli (2004), se trata de un ser que está siempre en devenir, de una ontogénesis que ya no trata de un control absoluto sobre sí mismo y sobre el mundo, sino la acogida del otro, de la naturaleza, al otro que deja de ser una toma de posesión para dar paso al desposeimiento. Donna Haraway (1995) es radical al respecto: el cyborg es nuestra ontología, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo. Ontología que nos otorga nuestra política.

Desde una perspectiva deconstructivista, diríamos que esta nueva metáfora implicaría una subversión del sistema que no concluye con la inversión de jerarquías u oposiciones (ciencia/tecnología, naturaleza/cultura, hombre/máquina, etc.), sino que persigue la deconstrucción interna de todos los sistemas jerárquicos, diseminándolos en un tejido expandido de redes, de diferencias, de multiplicidades e indeterminaciones. El nuevo entorno tecnocultural integra, en su difuminación de fronteras, organismos cibernéticos, androides, replicantes, humanos biónicos, avatares, hombres/máquinas e híbridos que representan una infamiliar "otredad" frente a la estabilidad moderna de la identidad humana. Al cuerpo del cyborg se

le considera transgresivo con el orden de la cultura dominante, y no tanto por ser una naturaleza construida sino por su diseño híbrido.

En este sentido, la metáfora del cyborg es tanto una nueva ontología, como una ficción que nos proporciona un contexto privilegiado para estudiar la identidad como resultado del desdibujamiento y la producción simultánea de tres fron-

sueños totalizadores de un lenguaje común. Así, ni comunidad preestablecida de hablantes, ni lenguaje perfecto, porque no puede serlo, pues está en continua negociación y reconfiguración (Haraway, 1995). La comunicación es múltiple, intertextual, pero al mismo tiempo la heteroglosia es la expresión de las contradicciones, las diferencias y la posibilidad de generar nuevos lenguajes y nuevas formas de ser. El cyborg no recono-

ce la división entre naturaleza y cultura, porque él mismo es fruto de la producción social de la naturaleza y de la naturalización del orden social. Pretende formar todos con partes, pero está lejos de soñar con comunidades unitarias. Desconfía del holismo, pero reconoce que necesita establecer continuas conexiones. De ahí que la acción política del cyborg no crea en par-

tidos de vanguardias, ni en credos prometeicos, ni en compromisos sustantivos.

Investigaciones sobre los jóvenes en la red (Cf. Turkle, 1997; Rueda y Quintana, 2004), nos han mostrado cómo sus interacciones virtuales tienen que ver con un juego de duplicidades, o multiplicidades, de ser "otro/a" donde sus relaciones no se basan en "idealidades comunicativas". El otro/a no es considerado un ser transparente. Se produce en cambio una "traducción constante" como una capacidad de lograr una comunicación sin recurrir a significados



*El Faenza es "un patrimonio cultural" al que debe "dársele un alto significado social".*

teras: la frontera entre lo humano y lo animal, la barrera entre organismos y máquinas y la que señala los límites entre lo físico y lo no físico. Consecuencia de ello es verlos en una relación con el otro y lo otro donde lo humano ya no es el centro, donde más bien hay redes de relaciones en un ecosistema donde lo animal, lo humano, lo físico y lo tecnológico se reconfiguran en procesos complejos de interacción, flujos de comunicación y de experiencias.

Un rasgo fundamental del cyborg es su radical heteroglosia, esto es, su desconfianza hacia los

compartidos o interpretaciones predeterminadas, o consensos. Pero al mismo tiempo, se generan compromisos con diversos grupos o colectivos, no hay pertenencia a un solo grupo, se pertenece a todos, los jóvenes transitan nómadas de un grupo a otro. Es por ello, posible pensar la subjetividad *cyborg* parcial, es decir, basada en la afinidad que se define en la elección, por la atracción, la avidez, el compromiso apasionado, lo que sin duda también representa un nuevo potencial político de resistencia y de subversión que debemos investigar y comprender.

De hecho, una conceptualización del sujeto *cyborg*, como posibilidad, como liberación, la podemos encontrar en una de las luchas feministas contemporáneas conocida como *cyberfeminismo*. Para éste, paradójicamente, las nuevas tecnologías, aunque se sustentan en un código binario permiten superar y subvertir la tradicional lógica binaria de la metafísica, por lo cual la identidad de género, la situación del cuerpo en las comunidades virtuales, produce significados imprevistos a través de la articulación de diferencias entre cuerpos y no-cuerpos, espacios y no-espacios. El cuerpo se reconceptualiza y se articula en un nuevo discurso cultural, que en este caso el *cyberfeminismo* ha caracterizado por la implosión de los géneros, las creaciones polivalentes y multifacéticas. Para el *cyberfeminismo*<sup>5</sup> el simulacro es más real que la realidad. Es, en cierto modo, una

"performance", una posibilidad de experimentar un cambio localizado, donde todos carecen de identidad fija esencializada.

Vemos entonces en el concepto del sujeto *cyborg* a un ser de la no presencia, esa misma que es objeto de deconstrucción derridiana. La presencia no es la característica definitoria del ente pues la comunicación telemática sin presencia físi-



El Teatro Faenza fue decretado Monumento Nacional en 1975.

ca es lo que define al ser cibernauta cuya ontología prescinde de la presencia y reivindica un ente sin ser ahí, un ente expandido y fluctuante que estalla las barreras de la especialidad y la temporalidad fija o local desde la cual proyectarse en el ciberespacio. El *cyborg*, como señala Mayte Aguilar (2002), se halla escindido virtualmente entre una corporalidad de la que prescinde y aquella que usa como una réplica(s) de sí proyectada(s) en la pantalla. La existencia de dos mundos paralelos, virtual y real, cuestiona el viejo debate entre natural/artificial, en tanto que lo artificial, la técnica, se entiende como connatural a su creador y lo creado pasa a for-

mar parte de su creador<sup>6</sup>. "Te regalan un nuevo pedazo frágil y precario de ti mismo".

En suma, se produce una clase de "materialismo inmaterialista" que expresa una continuidad entre materia y espíritu propiciada por las nuevas tecnologías y que está asediando un golpe más al narcisismo del "hombre". Sin embargo, este golpe está inscrito en la historia misma del

ser, en la metafísica según Heidegger; es un acontecimiento, según Derrida, un paso ineludible para los humanos tecnológicos que hasta ahora habían mantenido su naturaleza invariante. Para Stiegler (1998) se trata de una epifilogénesis que designa una nueva relación entre seres humanos, organismos (vivos y no vivos) y el ambiente, donde técnicas y tecnologías

son invenciones humanas, pero no son "puramente humanas", conformando un sistema en el que los seres son transformados a la vez que transforman el sistema mediante la interacción de artefactos, procedimientos, sujetos, experiencias y lenguajes.

La metáfora del *cyborg* que acabamos de describir hace que pensemos que nuestra "naturaleza" no está allí donde siempre y que el ser hoy es una interacción, un flujo con el otro y lo otro, un híbrido de naturaleza, cultura, tecnología y ficción. Mas ¿satisface el *cyborg* nuestras necesidades de participación social, o minará aún más las



relaciones frágiles? ¿Qué implica un compromiso parcial y nómada en la construcción de tejido social? ¿Qué clase de responsabilidad asumiremos para nuestras acciones virtuales? ¿Dónde queda el denominado bien común?

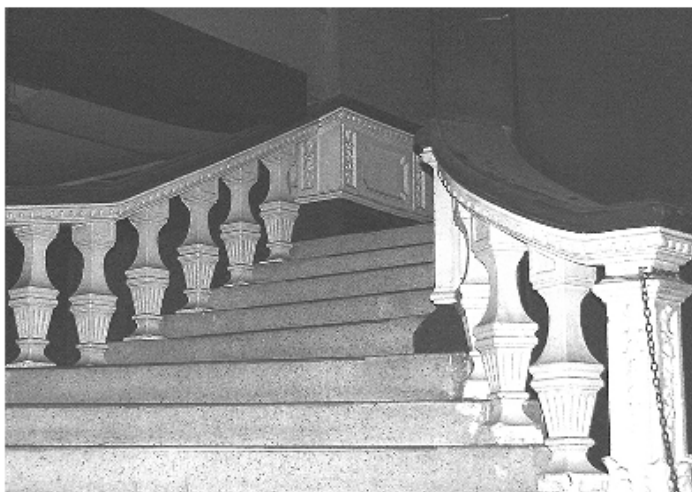
### 3. Esbozos para una tecnopolítica educativa

En términos políticos, hablar de desplazarnos de sistemas centralizados a sistemas descentralizados como los de los entornos digitales implicaría un cambio de la autocracia a la democracia, como lo defiende George Landow (1995), pero ¿no es acaso caer en cierto “determinismo tecnológico” que nos hace creer en el sueño de que la simple incorporación, acceso y uso de tecnologías propiciará tales cambios radicales en la sociedad y en la cultura?

Como plantea Langdon Winner (2001: 58), “la cuestión clave, en cualquier período en que aparezca (la técnica), es ¿quién está incluido en el proceso de decisiones?, ¿cuán amplias son las circunscripciones y los intereses de quién ganará al final?”.

Es decir, no podemos olvidar que los poderes construyen nuevas redes sociotécnicas con el fin de crear los puntos de paso obligados en el seno de estas redes, por lo tan-

to, cualquier decisión técnica recae en una organización social. Así, lo que aparentan ser nuevas elecciones instrumentales, son en realidad elecciones acerca de la forma de vida social y política que construye una sociedad, elecciones acerca de la clase de personas que queremos ser y la forma de vida que deseamos para nosotros y para las generaciones venideras. Reflexiones que sin duda atañen a la educación.



En 2004 el Teatro fue adquirido por la Universidad Central para su restauración.

Si asumimos que el sujeto cyborg, como transgresión de la subjetividad moderna, nos otorga una nueva ontología, una nueva epistemología que nos ubica intrínsecamente ligados a sistemas técnicos, debe también ofrecernos la ocasión para interrogarnos por la cultura y la política que queremos construir en el nuevo escenario tecnocultural y quiénes y cómo participan de ella. Mas esto implica reconocer la tensión en la que se halla el nuevo sujeto cyborg: entre estructuras y sistemas de control y de poder y un sueño de libertad y de indeterminación en ciernes.

En consecuencia, una tarea urgente para la investigación educativa sobre las tecnologías no es estudiar sólo los ‘efectos’ e ‘impactos’ del cambio técnico, sino evaluar las infraestructuras materiales y sociales que crean las tecnologías específicas para la actividad de nuestras vidas. Esto implica, siguiendo a Winner (1987), que debemos tratar de imaginar y procurar construir regímenes técnicos que sean compatibles con la libertad, la justicia

social y otros fines políticos clave de la educación de cualquier sociedad. Asumir las tecnologías como formas de vida obliga a reconocer que la creación tecnológica es una vía para construir un mundo en el que podamos convivir el uno con el otro, con lo otro, pero en tanto híbridos e imposibles de determinación. Es necesario construir, como señalan Sclove (1995) y Lévy (1999), un foto democrático, flexible y

adaptado a los cambios de las tecnologías que permita diseñar y orientar los criterios de elección (implícitos o explícitos) en el curso de la innovación tecnológica, y que sustente los motivos para efectuar dichas elecciones o resistirlas en forma sensata y colectiva.

Sin embargo, no podemos olvidar que aquellos mejor situados para tomar ventaja del poder de una nueva tecnología son a menudo aquellos previamente bien situados a fuerza de bienestar, posición socioeconómica, e institucional, así que una “revolución



digital", como la denominan algunos, puede ser una revolución marcadamente conservadora. Por ello, si bien las prácticas cotidianas de las personas comunes (todavía es posible no conectarse, o apagar el computador) así como los movimientos sociales alternativos en la red, tales como Indymedia están generando procesos de acción política colectiva y conectiva a través de resistencias que rompen toda pretensión de control, también es importante resaltar que el hecho de entrar a una página web contracultural no asegura la movilización de acciones políticas efectivas. En consecuencia, el *cyborg* también ha de fluir en los entornos no virtuales porque lo virtual requiere de actualizaciones, de actualidad de acciones.

Tal y como está anunciado este numeral, sólo señalamos esbozos, pues se trata más de una invitación a buscar una perspectiva que acepte puntos de vista que no se conocían de antemano, aceptar la entropía y el desorden, como caminos que también nos permitan construir mundos menos organizados en torno a ejes de dominación. Lo imaginario y lo racional, lo visionario y lo objetivo, la ficción y la ciencia, rondan juntos, siempre como narraciones posibles y/o paralelas de la realidad. Invocar un estado de alerta ante la relación tecnología-lenguaje-poder-subjetividad, así como su deconstrucción y co-construcción, como un rasgo

de la investigación que nos corresponde en el escenario tecnocultural contemporáneo, no trata como resultado una "nueva teoría" objetiva, libre de valoraciones, distanciada o cuya validez se halla en su habilidad para representar. Se trata quizás de un representar tachado (como plantea Derrida), es decir, de un "presentar", en tanto múltiples perspectivas, en tanto parcialidades, en tanto complejidad.



*Hoy el Teatro Fianza forma parte del proyecto de transformación de la calle 22, en un eje cultural bogotano (carreras 5 y 7).*

Por supuesto, nos queda el reto investigativo de pasar al plano de la experiencia directa de nuestros jóvenes, aquellos que se están constituyendo en *cyborgs*, quizás sin saberlo, pues con ellos podríamos comprender hacia dónde vamos, aprender de este vértigo que nos produce la incertidumbre y estas nuevas metáforas sobre nuestras subjetividades. La investigación entonces se puede convertir en instrumento de movilización política, en un movimiento estratégico cuyo último objetivo tendría una promesa de emancipación y enriquecimiento genuino colectivo, esto es una propuesta educativa alternati-

va. Una comprensión compleja de cómo la cibernética penetra cada aspecto de nuestra realidad social, el dato cuenta del cambio de nuestras subjetividades y de las fuerzas que la constituyen, nos permitirá desarrollar una estrategia de resistencia, liberación y creación. Como describe Donna Haraway en su manifiesto *cyborg*, "ha de ser un canto al placer en la confusión de las fronteras y a la responsabilidad en su construcción".

## **Epílogo. Pensar la cibercultura desde los márgenes.**

La emergencia de las llamadas sociedades de la información (Castells, 1999) ha estado acompañada de un discurso renovador de la democracia basada en un supuesto control de los ciudadanos gracias a una es-

pecie de ágora electrónica (Winner, 2003), donde aquéllos tienen la sensación de control de gran cantidad de información con sólo hacer un clic. No obstante, esta sociedad de la información también se erige sobre nuevos sistemas de control social y de ordenamiento del cuerpo y de la acción de los sujetos. Ejemplo de ello son los sistemas de identificación a través de contraseñas que definen estatus específicos de los usuarios, así como los derechos para acceder o no a cierta información; el registro y seguimiento de éstos en bases de datos, generando correlaciones de los diferentes ámbitos y espacios don-

de los usuarios interactúan; y los buscadores y filtros de software que definen accesos restringidos. Es decir, el nuevo entorno digital, como tecnología flexible y no focalizada que es (Sclove, 1995), se nos presenta tanto como posibilidad de democracia como de autocracia, pero también de resistencia social.

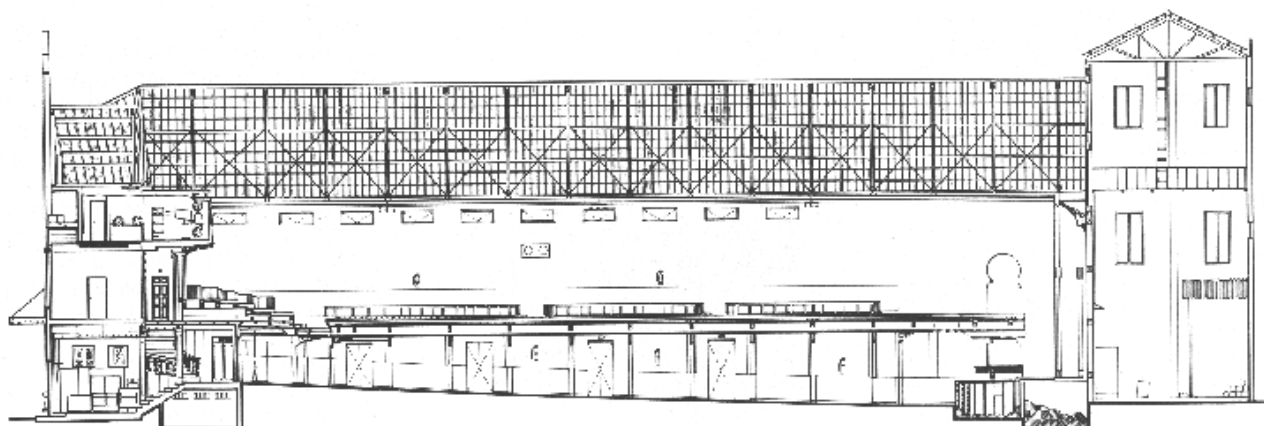
Los seguidores del movimiento contracultural de los setenta en el campo de la informática (Felsenstein, Lipkin Albrecht y Nelson, entre otros)<sup>7</sup> planteaban que al facilitar a la gente la comunicación libre se crearía una metáfora viviente de cómo la tecnología podía usarse como una "guerra del pueblo contra las burocracias", una suerte de lucha por las libertades y derechos civiles a través del acceso gratuito a computadores para todo el mundo y a través de terminales públicas. Este movimiento se ha venido dispersando y desplegando en diversos grupos, frentes y perspectivas de acción política y económica. Uno de estos grupos inicialmente de científicos, al que luego se unieron autodidactas y programadores, los *hackers*<sup>8</sup>, se ha configurado como un movimiento social de resis-

tencia en la red cuyo propósito es usar los entornos virtuales para transformar en un bien público aquello que circula por ellos. Los *hackers* adoptan aquí un sentido crítico que cuestiona el supuesto de libertad y de conexión infinita (y que encubre prácticas de poder que se esconden tras las claves, los filtros, las bases de datos), hasta encontrar sus límites. Capacidad de subversión al margen de la red que desafía el sistema techno-organizativo y a la vez incide en la creación de los ideales, valores y actitudes de las comunidades económicas y sociales ciberespaciales (Buxó i Rey, 2004).

Aunque también sabemos que hoy en día hay *hackers* que usan su conocimiento y habilidad tecnológica en empresas multinacionales que les contratan para asegurar la protección de sus programas convirtiéndolos entonces en agentes integrados de la red, lo que se quiere señalar aquí no es una unidad heroica *hacker*, sino el amplio marco del imaginario que es capaz de acoplar y dinamizar la idea de un movimiento social de resistencia. En este sentido, ciertos grupos de *hackers* representan, como movi-

miento social y juego de poder, una posibilidad para impedir que el poder dominante, expresado en organizaciones poderosas, predomine totalmente. Nos referimos aquí a aquellos grupos de *hackers* que no realizan un trabajo individual, en solitario, sino que resuelven problemas colectivamente, en cooperación, generando una participación de todos en la red para beneficiarse de ella y donde el producto de su trabajo luego es donado a la colectividad y a quien requiera hacer uso de éste. Es decir, se crea una ética del producir para otros —incluso para los que no participan— con una conciencia de la necesidad de acceso igualitario de información. Es, tomando las palabras de Sclove (1995), una idea de libertad y autonomía que implica una moral comunitaria, o del bien común que tensiona las redes de control y de sujeción de nuestras sociedades reales y virtuales.

El sujeto *cyborg* es aquel que transgrede la "norma", la "normalización" y la homogenización; los *hackers* nos presentan un sentido ético y político interesante a tener en cuenta. Esto es, una cierta utopía de resistencia y de búsqueda de



Plano lateral del teatro Faenza.



Un conjuro "contra el olvido".

formación de pensamiento crítico capaz de subvertir los patrones de control y de poder que hay detrás de los diseños tecnológicos autoritarios y antidemocráticos. En ello reside una nueva inteligencia colectiva y conectiva. Pero también un sentido de la acción para la creación colectiva y solidaria, en donde todos puedan acceder libre y gratuitamente a productos o espacios de la red que están marcando diferencias y desigualdades, así como la participación para incidir (afectar, detener, demorar) la toma de decisiones de grupos dominantes de las sociedades red.

Estas comunidades virtuales nos están mostrando que hay un

trabajo afectivo que produce redes sociales, formas de comunidad, donde la comunicación no se ha empobrecido por la acción instrumental, sino que la producción se ha enriquecido hasta el nivel de la complejidad humana. En otras palabras, la conectividad y la cooperación de la interacción en red no se impone ni se organiza desde el exterior, sino que la cooperación es immanente a la actividad misma a través de redes lingüísticas, comunicacionales y afectivas. Cooperación desterritorializada y destemporalizada. Su traducción en términos de un modelo económico sería una producción en cooperación y en comunidades cooperativas (que iría en contravía de los modelos de

privatización y de competitividad propios de nuestros modelos neoliberales). No obstante, la otra cara de este no espacio y tiempo es que el capital puede retirarse de la negociación de la población local y trasladarse la producción a otro punto de la red global aplicando fórmulas de trabajo sin garantías y seguridad social, como están haciendo hoy megacorporaciones y transnacionales.

Por supuesto, un *hacker* no resuelve problemas de injusticia social; de hecho, los asuntos que resuelven no siempre responden a un interés comunitario —más allá de la comunidad *hacker*— o a un problema que afecta la vida de to-

dos, es decir, el asunto por el "bien común" sigue siendo un problema político clave, pero quizás los investigadores de la cultura deberíamos aprender más de estos grupos que aparecen "al margen", que desde fuera del centro del discurso hegemónico, que por cierto siempre los sataniza y confunde con otros grupos como los *crackers*, construyen otras maneras de relacionarse, de interactuar, de intercambiar conocimientos, de aprender y de actuar, con base en información, en redes afectivas y comunicativas que intentan romper con las leyes del mercado, con las leyes que siguen intentando imponer una idea de progreso al que debíamos colgarnos a cualquier costo.

Sin una pretensión de esencialización del otro, el *cyborg* reconoce su indeterminación, su carácter posicional, nómada, parcial, emocional, en una nueva ciudadanía, concepto que, por cierto, también ha de ser objeto de deconstrucción por su tendencia a la normalización sobre la base de un ideal de nación, para pensar en propuestas donde pueden emerger mundos alternativos de diferencia, convivencia y cooperación.

"... Piensa en esto: cuando te regalan un telor..."

## Citas

- 1 El marco teórico que sustenta este artículo proviene fundamentalmente de la investigación de doctorado: Rocío Rueda Ortiz, "Para una pedagogía del hipertexto: Una teoría entre la deconstrucción y la complejidad", Universidad de las Islas Baleares, España, 2003. En particular el pensamiento de Jacques Derrida y

Bernard Stiegler sobre la técnica ha sido fructífero para analizar el entorno tecnológico contemporáneo. Este texto fue preparado en una versión preliminar mucho más extensa para los estudiantes de la cohorte número 10 del postgrado en Comunicación-Educación de la Universidad Central.

- 2 Se hace alusión aquí al libro con el mismo nombre que será publicado próximamente por el IDEP en coedición con la Universidad Central y la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Dicho libro recoge nuestra investigación "Ambientes educativos hipertextuales: modelos de uso en procesos de enseñanza-aprendizaje". El texto profundiza en una conceptualización sobre la tecnología, así como en una comprensión sobre las características de la cultura informática escolar. La expresión: "Ellos vienen con el chip incorporado", de una maestra de educación secundaria, representa en parte las imágenes y representaciones que tienen los docentes frente a sus estudiantes y, en sentido amplio, frente a las nuevas generaciones y a su estrecha relación con el mundo de lo técnico-tecnológico.
- 3 Entendida aquí la identidad no en la lógica de la unidad, sino en la de la diferencia, es decir, como un constructo político, histórico, psíquico y lingüístico encarnado y sometido constantemente a mediaciones múltiples. La identidad como una condición de posibilidad de posiciones de sujeto complejas y generativas, así como de estrategias de coalición que no presupongan ni fijen sujetos constitutivos.
- 4 El nomadismo es considerado como una posición consciente, intencional y política, que no niega su vertiente inconsciente, deseante. Siguiendo a Butler (1994) se trata de deseo frente a intención, conciencia frente a inconsciencia, identidad y subjetividad como momentos diferentes, aunque interrelacionados en el proceso de definición de una posición-sujeto. Se rompe así la identificación entre identidad y conciencia.
- 5 Véase por ejemplo el *Critical Art Ensemble* de cyberfeminismo en <http://w3art.es/estudios>.
- 6 En una de las posiciones extremas la filosofía denominada transhumanista o extropiana se plantea una abstracción real de nuestra materia orgánica o cuerpo a través de una descarga o transbiomorfosis que tradujera las redes neuronales de nuestras mentes a la memoria de un ordenador. Véase:

[www.transhumanism.com](http://www.transhumanism.com) (Movimiento transhumanista). También hay un capítulo de la serie *Expedientes o Archivos X*, fundamentado en los presupuestos de este movimiento.

- 7 Cf. Dery, Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Barcelona, Sinuela, 1998.
- 8 Cf. Sobre el tema: Pau Contreras, *Me llamo Kohlam: identidad hacker, una aproximación antropológica*, Barcelona, Gedisa, 2004; Hugo A. Figueroa Alcántara, "Ciberespacio y ética hacker", en: *Topodrilo*, No. 48, 1997, pp.22-25.

## Bibliografía

- AGUILAR GARCÍA, Mayte, "Ciberontología. Identidades fluidas en la era de la información", en: *A parte Rei*, No. 23 URL: <http://aparterei.com>, 2002.
- ARONOWITZ, Stanley (Comp.) (1998). *Tecnociencia y cibercultura. La interrogación entre cultura, tecnología y ciencia*. Barcelona, Paidós.
- BRONCANO, Fernando (2000). *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. México: Paidós-Universidad Nacional Autónoma de México.
- BUTLER, J., "Feminism by Other name", en: *Differences*, Vol. 6, No. 2-3, 1994.
- BUXÓ i REY, María Jesús (Prólogo), en: Contreras, Pau, *Me llamo Kohlam: identidad hacker, una aproximación antropológica*, Barcelona, Gedisa, 2004.
- CASTELLS, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, Vol. 1, Madrid, Alianza Editorial, 1999.
- CASADO APARICIO, Elena, "Cyborgs, nómadas, mestizas... Astucias metafóricas de la praxis feminista", en: Gatti, Gabriel y Martínez de Albéniz, Iñaki, *Las astucias de la identidad. Figuras, territorios y estrategias de lo social contemporáneo*, Bilbao, Servicio editorial de la Universidad del País Vasco, 1999, pp.41-59.
- CONTRERAS, Pau, *Me llamo Kohlam: identidad hacker, una aproximación antropológica*, Barcelona, Gedisa, 2004.
- DERY, Mark, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*, Barcelona, Sinuela, 1998.
- DERRIDA, Jacques, *De la Gramatología*, México, Siglo XXI, 4a ed., 1986.

———, *Márgenes de la filosofía*, Madrid, Cátedra, 1989.

ECHEVERRÍA, Javier (2000). "Educación y tecnología telemáticas". En: *Revista Iberoamericana de Educación*. No. 24, Septiembre, pp. 17-36.

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

LANDOW, George, *Hipertexto. La convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995.

LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.

MAFFESOLI, Michel, "Yo es otro", en: A.A.VV., *Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas*, Universidad Central-DIUC, Siglo del Hombre Editores, 2004, pp.21-30.

MARTÍNEZ-COLLADO, Ana (s.f.), "Tecnología y construcción de la subjetividad. La feminización de la representación cyborg", en: *Acción Paralela*, No. 5.

URL: <http://www.acccpar.org/numero5/cyberfem.htm> (Consultada en septiembre de 2003).

PLANT, Sadie, *Ceros + unos, mujeres digitales + la nueva tecnocultura*, Barcelona, Destino, 1997.

RUEDA ORTIZ, Rocío, "Nuevas tecnologías de la información. Del fuego prometeico a la tecnodemocracia", en: *Revista Educación y Pedagogía*, Vol. XIV, No. 33, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, mayo-agosto 2002, pp.51-64.

RUEDA ORTIZ, Rocío y Quintana R. Antonio, *Ellos vienen con el chip incorporado. Hacia una cultura informática escolar*, Bogotá, Universidad Central, IDEP, Universidad Francisco José de Caldas, (en prensa), 2004.

SCLOVE, Richard, *Democracy and technology*, New York City, The Guilford Press, 1995.

STIEGLER, Bernard, *Technics and Time, I The Fault of Epimetheus*, Stanford, California, Stanford University Press, 1998.

SKLIAR, Carlos, *¿Si el otro no estuviera allí? Notas para una pedagogía (improbable) de la diferencia*, Madrid, Coedición Miño y Dávila/Cátedra/Escuela María Vitor, 2002.

TURKLE, Sherry, "El segundo yo", en: *Informática y sociedad*, Costa Rica, Ed. Centroamericana, 1987, pp.593-612.

———, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1997.

WINNER, Langdon, *La ballena y el reactor. Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*, Barcelona, Gedisa, 1987.

———, (2001). "Dos visiones de la civilización tecnológica". En: López Cerezo, José A; Sánchez Ron José M (eds.) *Ciencia, tecnología y cultura en el cambio de siglo*. Madrid: OBI-Biblioteca Nueva, pp. 55-68.

———, "The Internet and dreams of democratic renewal", Chapter 11, en: Anderson, D. y Cornfield Michael (eds.), *The civic web: online politics and democratic values*, Oxford, UK, Rowman & Littlefield Publishers, 2003.

Diccionario Ilustrado Larousse, 1926

