
CIBERCULTURA, CIBERCIUDAD, CIBERSOCIEDAD

hacia la construcción de mundos posibles en nuevas metáforas conceptuales

Jesús Galindo Cáceres

Cibersociedad

Lo social en otro tiempo-espacio perceptual

Metáforas perceptuales, acciones y relaciones

La sociedad está ahí, nos rodea; día a día, es nuestro lo común, lo evidente, lo seguro, lo cierto. Por una parte es lo que siempre rodea nuestra acción, lo que constituye las situaciones en que actuamos, sus contextos. Y por tanto es segura, previsible, se explora y se va conociendo cada vez mejor; y por otra parte, es el umbral de lo desconocido, de lo amenazante, de lo peligroso. Mientras no tenemos un dominio ecológico completo, algo nos puede pasar, algo nos puede dañar. Pero resulta que es muy poco probable que alguien tenga en algún momento un total dominio ecológico y al momento siguiente lo pueda mantener. Lo social es entonces un marco constante de un claro oscuro de luz y de sombra.

La garantía para la incertidumbre de lo social es que mañana, al levantarme, todo el mundo siga ahí y sea el mismo. Es decir, que no cambie, que no se mueva. Y por supuesto una de las claves para que eso suceda es que yo tampoco cambie, que sea el mismo. El exterior y el inte-

rior están entonces en aparente equilibrio estático. Lo que sabía del mundo ayer es lo mismo que necesito saber para el mundo de hoy, y, por tanto, basta que conozca el mundo una vez y eso me servirá para siempre, para siempre, para siempre.

La sociedad texto es una configuración fija de representaciones sobre el mundo de las relaciones entre los seres vivos parlantes y creadores de posibilidades. Esa es la paradoja, un mundo construido para inhibir la imaginación y la construcción de lo posible. Pero así puede ser y funciona. El libro es la mejor metáfora de la sociedad texto. Siempre el mismo, idéntico a sí mismo día a día, año tras año, permanente mientras no se desintegre; pero con una condición: el libro eterno requiere una lectura eterna. Es decir, tanto texto como lectura deben ser estables y fijas por siempre, que la mente tome la imagen del cristal, siempre limpio y puro, inmóvil y confiable. Y una sociedad fue construida, levantada sobre la metáfora de la inmovilidad. Y la energía fue invertida en que así fuera y esa sociedad pareció perpetuarse en el tiempo, anularlo por completo, vencerlo. Pero no, el mundo cambió y lo eterno humano se desmoronó y desapareció, o casi.

Otra sociedad apareció; el texto permaneció como figura que obliga, que ordena, que organiza, pero la lectura se liberó. Otro mundo emergió de las posibilidades de interpretar, de significar. El control sobre la mente se mantuvo gracias a la textualidad como imagen de la disciplina que permite avanzar. La gramática ocupó el lugar del texto para leer y para ser leído. En principio, cualquiera que tuviera acceso a las normas de construcción podría leer lo armado a partir de ellas, y podría escribir. Pero no fue así, muchos tuvieron la oportunidad de leer, pero pocos tuvieron la oportunidad de escribir y de ser leídos. El control sobre el texto garantizó aún cierto control, más sutil, con menos gasto energético, con mayores posibilidades de manejo de la apariencia de la nueva libertad gramatológica.

La metáfora de la gramática abrió al espacio social, diversificó a la población; el número de textos se multiplicó y el de lectores también. Aquella sociedad de pocos textos, pocos escritores y pocos lectores, pronto cambió su configuración. Y hubo más lectores-escritores potenciales, pero no escribían, y si escribían no tenían opciones de ser leídos. El control sobre la difusión de los textos, así como sobre su producción material, permitió que el antiguo paradigma se continuara incluso con una ecología gramatical emergente.

La sociedad gramatical proponía la libertad de lectura y de escritura, pero sólo permitía la primera, y bajo ciertos condicionamientos de aparatos políticos, ideológicos y económicos. Tuvo que llegar la cibersociedad

dad para abrir el espacio a la escritura y con ello cumplir el ciclo de lo cerrado a lo abierto de la textualidad. El hipertexto permitió por primera vez la posibilidad de construcción de la textualidad desde la lectura. Antes, sólo la lectura se movía, la textualidad quedaba intacta, sólo parecía agitarse en la multiplicación de los textos a partir de respuestas de unos a otros desde lecturas diversas. En el hipertexto, el texto mismo se modifica en la lectura. Y hay más: la multinteractividad permite la configuración de la textualidad construida en tiempo real desde distintos lugares y puntos de vista. La revolución de la cibernsiedad trajo nuevos cursos metafóricos: ahora es posible leer y escribir, y hacerlo en grupo y colectivamente: no sólo la interactividad sino la multinteractividad, no sólo la escritura sino la hipertextualidad. El tiempo pasó y la sociedad cambió; el ciberespacio social inaugura la metáfora de la configuración de mundos distintos desde la interacción real en el espacio virtual. Y sí, cuántos cambios implica todo esto.

El nuevo espacio-tiempo

La comunidad virtual y sus posibilidades

La sociedad también es el primer plano de lo imaginario. La gran pregunta es acerca de la representación que de ella hacemos, y las relaciones que hay entre esa representación y las situaciones y las acciones en que intervenimos, y con las cuales construimos desde lo inmediato a ese entorno mediato inmenso y supra individual que es lo social. Los actores sociales tienen una imagen de lo que son y el contexto en que se desenvuelven. Esa imagen es la clave de su representación de lo social. Para empezar, se podría decir que su mundo es del tamaño y de la complejidad de esa imagen, y lo social deriva de ella.

Un actor puede tener una imagen sólo configurada en representaciones de los escenarios y las situaciones de lo inmediato, de su mundo escénico-dramático. De hecho, todos los actores tenemos este registro imaginario. La diferencia está en la composición y en el sentido de la organización de esas distintas viñetas del mundo de vida. Para algunos las viñetas corresponden con las acciones que ejecuta y punto, algo así como la metáfora del texto. Otros tienen una visión gramatical de su mundo de vida: un mapa sintético de lo que es y de lo que representa, y una guía constructiva de su vida que aplica a los distintos escenarios y puestas en escena. La reflexividad es la gran mediación entre un tipo y otro, además de todas las variaciones que hay entre uno y otro y dentro de cada tipo.

El segundo tipo, el reflexivo, tiene un mundo discursivo más rico y una perspectiva representacional por contextos. Sabe que su acción depende de un cuadro de variables que operan simultáneamente. El actor ajusta su guía gramatical en cada situación porque la conoce y la respeta; el tipo irreflexivo-textual no tolera variantes, se confunde y desquicia si el texto no se aplica íntegro. El otro se mueve por contextos, por riqueza lingüística y por perspectiva referencial multivariada.

El tiempo y el espacio son distintos para estos dos tipos de actor. Para el primero, el tiempo sólo existe como sucesión reiterada de lo mismo, su vida es espacial, un cuadro que se mueve dentro de un ciclo que se repite. El segundo actor conoce del tiempo y la variación, tiene sentido del ritmo en el cambio; conoce que cada situación tiene variantes y que requiere ajustes hacia la norma o fuera de ella según el caso. Este tipo de actuación permite ajustarse a los cambios contextuales gracias a una norma y a una perspectiva de su variación. Sólo falta el último elemento, el que permite que este actor se vuelva constructivo, propositivo, que imagine lo que todavía no sucede, que se adelante a los patrones y elabore alternativas a ellos: nuevas situaciones que incluso modifican los contextos y no sólo son modificadas por ellos.

El tercer tipo de actor tiene una percepción del tiempo y del espacio distinta a los otros dos: por una parte comparte el sentido del cambio con el segundo, pero lo lleva más allá, se hace protagonista del cambio mismo, no sólo su espectador atento y analítico. Paso de lo perceptual reflexivo a lo perceptual constructivo.

Estas tres disposiciones generales operan en ecologías específicas, en configuraciones sociales que traman las relaciones y las acciones entre los individuos y los grupos de manera tal, que permiten o inhiben, promueven o prohíben, facilitan o dificultan, ciertas formas de percepción así como su comportamiento correspondiente.

Las sociedades de información son configuradas por estructuras más bien rígidas de organización y de relación entre sus actores. Les imponen verticalmente guías de comportamiento y les inhiben la iniciativa y la creatividad. O dicho de otra manera, están compuestas de tal modo que sólo una parte del mundo social tiene libertad e iniciativa de actividad creativa; el resto del mundo se somete, se subordina a lo que aquella parte privilegiada propone y controla. La información para la creación social sólo fluye en un sentido.

Las sociedades de comunicación adquieren una estructura mixta, con formas horizontales fuertes que contrarrestan las verticales. Formas sociales del acuerdo y de la interacción entre pares, en una estructura jerárquica escalonada, que posibilita que cada escalón se organice con

cierta independencia y autonomía. La jerarquía horizontal se subordina aún a la vertical, pero la conmueve con la iniciativa y la creatividad de las relaciones y vínculos horizontales.

Las comunidades de comunicación tienen una inversión estructural respecto a las otras dos, las relaciones horizontales adquieren prioridad sobre las verticales. La sociedad se achata y se complejiza en su organización horizontal. Esta es la forma de la comunidad virtual. El ciberespacio es el lugar que ha posibilitado su presencia y su crecimiento. La velocidad en el metabolismo de procesamiento de información ha desmontado el ritmo temporal de sociedades anteriores; el pasado pierde importancia, el mundo del texto que se repite, y el presente es una forma constructiva del futuro; el tiempo se metaboliza de manera distinta a las otras sociedades; el cambio es el corazón, por eso el metabolismo de la información y de la comunicación se acelera. Sociedad de la creatividad y de la imaginación.

Cibercultura

El ciberespacio: lo real y lo virtual; nueva percepción

Construcción de mundos posibles desde los mundos cerrados

El paisaje de la cultura es la diversidad, formas distintas en las que los seres humanos han ordenado el sentido de sus vidas. La cultura es el espectáculo de lo humano por excelencia. Hoy mismo, el planeta ofrece un mosaico amplio y denso de pluralidades y de distinciones. Esa es la primera impresión, cómo algo calificable de humano puede tomar tan variadas formas; es asombroso. Y si la mirada se dirige hacia el pasado el efecto es tan o más cautivador. Pero de inmediato se inicia el segundo nivel de la observación: distinguir lo diferente y lo semejante, lo estable y lo inestable, lo único y lo regular. Las formas culturales en una segunda mirada pueden ser clasificadas y jerarquizadas, y ahí se abre un nuevo abanico de posibilidades. Todo aquello tan diferente empieza a parecer en patrones de semejanza y de diferencia; nacen los sentidos segundos que permiten comprender ciertos resortes de orden y de organización detrás de lo aparentemente estallado en lo múltiple.

La mirada a lo cultural es una mirada de la mirada, un sentido de los sentidos, una configuración de significado, de qué significa. La reflexividad semiótica encuentra en la cultura su justificación y su coartada. Porqué algo semejante significa algo tan distinto; porqué algo tan distinto significa algo semejante. El curso de las sorpresas es inacabable; el camino de la exploración comparativa, inagotable. A veces todo parece

un capricho, una casualidad, una circunstancia accidental, y en otras ocasiones, un sentido profundo ordenado y coherente. La cultura fascina por su evidencia y por su hermetismo.

Cada ecología humana particular posee un sentido de sí misma, tanto en la práctica como en el símbolo. Mirando sistemáticamente a las formas sociales, aparecen configuraciones de sentido que corresponden a ciertas prácticas. La mirada ecológica es más poderosa que la social o la cultural, porque las incluye y las relaciona. Así, formas culturales cerradas, como las de las sociedades del texto, de información, se van abriendo hacia formas de comunicación, de sociedades discursivas, de escritura, de hipertexto.

La sociedad del ciberespacio es una nueva forma ecológica en el devenir humano; el espacio humano llegó a un punto tal de construcción que produjo una nueva frontera por explorar y por colonizar. El mundo natural ha sido humanizado por la ecología urbana. El mundo moderno industrial ha colonizado al planeta de forma tal, que recursos y energía están en un estado de emergencia. La ecología del mundo moderno tiene rostros múltiples, desde la barbarie de la robotización de lo social, hasta la subordinación de formas sociales no modernas que están dentro de su dominio, pero no configuradas al tope en su lógica y en su organización. Pero la concentración ha sido de tal magnitud, la organización ecológica ha sido tan basta en el corazón del mundo moderno, que surgió un nuevo umbral de complejidad. Algo que llama a nuevos tipos de relaciones sociales, a la construcción de un nuevo tipo de civilización. En el corazón del mundo industrial moderno nace la cibernación, y con ella la cibercultura correspondiente. El ciberespacio está abierto, y nuevos colonos aparecen y lo ocupan. Una nueva socialización está en emergencia, algo distinto y semejante, una vez más. El mundo ha cambiado, un nuevo territorio ha nacido, extenso e inmenso; y casi cualquiera lo puede explorar y ocupar, casi. Y esa es una enorme novedad que se difunde como llamarada en hojas secas.

La información y la comunicación son la clave. Las sociedades cerradas ocupan una forma limitada de información: les basta lo poco, a pesar de su complejidad. Las sociedades abiertas requieren una cantidad indeterminada de información. Tienen la peculiaridad de cambiar, de moverse; no hay certidumbre sobre su estado de configuración, la información procesada reconfigura su movimiento a cada momento, su metabolismo de información es inestable y voraz. El punto es que ciertas sociedades de información se abrieron para cambiar, o cambiaron para abrirse. Cualquiera que sea el caso, sus necesidades de información aumentaron tanto, que no era posible procesar toda la que producían. Y de

pronto, las vías verticales no fueron suficientes, aunque se fortalecieran y se ensancharan. Aparecen los vínculos horizontales, los verticales se relajan, liberan tensión; las redes buscan vías horizontales de expansión. El espacio horizontal era inmenso y el territorio inexplorado. La velocidad de lo horizontal aumenta. Los ejes verticales perciben una nueva energía, toman aire, se vinculan a las nuevas redes horizontales. La sociedad se complejiza, la información circula cada vez a mayor velocidad; nadie sabe todas las direcciones de su movimiento: la sociedad está viva como nunca.

Lo que muestra a la sociedad las capacidades de las relaciones horizontales, es el ciberespacio. Internet funciona como una metáfora vital de las posibilidades del contacto múltiple horizontal: permite la multinteractividad. Muchos voltean a ver las nuevas posibilidades, ensayan, exploran, se multiplican experimentos. Con mayor frecuencia quieren probar, quieren saber. La cibercultura ha nacido: una nueva forma de construcción de vida social a través de nuevas formas de contacto y de relación, de vínculo. Esto es nuevo. Una nueva percepción se configura.

Las máquinas inteligentes y la interactividad

Nuevos actores y nuevas percepciones

La cibercultura tiene de entrada una doble configuración en su exploración conceptual. Por una parte, está la banda de la cibernética y de la teoría de sistemas. Ésta es una veta ecológica que toca a la cultura con la vivencia del pensamiento complejo contemporáneo y supone una construcción de la vida a través de categorías y de visiones emergentes. Este es todo un plan de trabajo que requiere una reconfiguración de la sociedad contemporánea desde nuevos esquemas perceptuales que le dan una profundidad y una proyección muy grandes. Ésta es una labor que tiene poco de iniciada y todavía tiene mucho que dar. El segundo frente parte de lo empírico, del reconocimiento de nuevas realidades que impulsan a nuevos conceptos y percepciones; este es el marco de las nuevas tecnologías, en particular las relacionadas con la información, y, en especial, las que son calificadas como inteligentes, desde una mirada compleja del mundo digital.

En la primera visión quizás lo más sugerente es la perspectiva de la virtualidad. En el marco conceptual de lo virtual, los mundos son sintetizados a partir de ciertos modelos de construcción simbólica. El punto clave es que las tecnologías de construcción de lo virtual han abierto el concepto a todo el mundo real anterior. Esto es clave para la noción de

cibercultura. En el pasado reciente se consideraban mundos reales a los que los actores vivían desde sus miradas y desde sus situaciones de vida. Ahora, esos mundos también forman parte de la virtualidad en tanto son sintetizados desde algún esquema de construcción perceptual. El asunto es que la cultura pasa entonces del mundo sintetizado al modelo que lo sintetiza; es decir, aquello de la metáfora de la gramática y del texto. La cultura era texto en cierta mirada, lo que aparecía, lo que acontecía. El discurso cultural era una serie de catálogos de la fenomenología de lo social. En la segunda metáfora, la gramática ocupa el lugar central; ahora es el modelo de síntesis virtual el importante, no lo que aparece. Pero falta lo mejor. La virtualidad es una actividad constructiva, no representacional ni contemplativa. Es decir, el énfasis está puesto no en el mundo vivido o que se vive, lo que había sido el objeto de la mirada cultural en el pasado, sino el mundo por vivir, por construir, el futuro. La importancia del modelo lleva la mirada y la intención a la construcción de mundos posibles a partir de los modelos que los pueden sintetizar. Y el mensaje es: tú puedes vivir en los mundos que puedes crear a partir de los recursos disponibles para reconfigurar tu percepción de la vida.

Esta dimensión de la cibercultura la hace muy distinta a la cultura tradicional, moderna o no. El mundo puede cambiar, y además el énfasis está en su transformación; el pasado, el texto, la identidad, la inmovilidad, quedan detrás; lo que importa es lo que se puede hacer, la acción, no la imagen de lo que es, que inmoviliza, o la representación de lo que puede ser, que la posterga. El mundo cibercultural es el que se está construyendo ahora, el que se teje en este momento. Y la mirada social, cultural, no está en lo que aparece, mundo virtual, sino en lo que lo hace aparecer, sintetizador de la virtualidad. Nuevamente es el ciberespacio el que posibilita esta situación. En el ciberespacio es más sencillo por ahora imaginar la práctica de la creación constante y acelerada. Pero la metáfora va más allá: impacta al seudo mundo real y nos invita a modificarlo, a transformarlo. La cibercultura es revolucionaria.

Queda entonces la segunda veta, la que llega de la reflexión sobre las nuevas tecnologías, en particular la interacción con máquinas inteligentes. Este es un universo de posibilidades. Hay un énfasis muy grande en la competencia cibercultural cuando se observa la empatía y la práctica de interacción con máquinas de información, computadoras en particular. Y el fenómeno se hace incluso más complejo cuando esta relación opera en una red de interacciones entre seres humanos y máquinas, donde la red los implica a ambos, constituyendo una nueva configuración

mixta, humana y de máquinas. Esta es la segunda gran imagen de la cibercultura.

En este rango, el miedo a la deshumanización es muy grande, y cuando se observa a las máquinas construidas por la lógica de información, del control, de la dominación, y se percibe su limpieza, su exactitud, su poder de manejo de datos, su precisión, entonces el pavor aparece. Es como un monstruo hecho a la imagen y semejanza del tirano, del dictador, de la lógica vertical. Entonces la paranoia aparece: se reproduce la misma lógica de la dominación; la máquina puede dominarme, por tanto, debo destruirla o someterla antes que lo haga ella conmigo. Bien, imágenes del pasado pero con nuevos protagonistas. Pero resulta que ese escenario no es el único. La lógica de comunicación, de la vida horizontal, del diálogo, de la interacción, del enriquecimiento mutuo, también está presente, y gana espacio gracias a la red de relaciones, no gracias a la concentración de información en un solo lugar. La red es la respuesta a la paranoia de la sociedad de información; entre más grande, entre más múltiple y diversa, menos posibilidades de control central autárquico: el monstruo se desvanece, aparece una nueva sociedad con una nueva cultura, la cibernsiedad y la cibercultura.

Ciberciudad

Nueva ecología de relaciones hombre-máquina-mundos

Percepción y comunicación emergente.

La lógica horizontal que equilibra a la vertical.

Nuevo orden social

Con la aparición del ciberespacio, aparece de inmediato la emergencia de un nuevo territorio de lo social. La pregunta hoy es acerca de los tipos nuevos de relación inéditos por completo, sobre los cambios en las rutinas y patrones de la vida cotidiana previos. Este es un cuestionamiento que tiene los dos rostros de la novedad: la satanización y el optimismo. Por un lado, los que descubren la decadencia del calor humano ante la frialdad de las interacciones mediadas por máquinas; por otra parte, los que proponen que se inaugura un mundo de posibilidades, y que la sociedad no sólo no se corrompe, sino que mejora, se tensa en un nuevo escenario de vínculos con mayor competencia comunicacional y honestidad. Están los que se mueven a la espera de los acontecimientos: ni Dios ni el diablo, simplemente lo desconocido, a ver qué pasa.

Mientras tanto, el ciberespacio sigue poblándose a una velocidad de vértigo; lo sucedido a lo largo de los ochenta es apenas un inicio del co-

mienzo de una curva de aceptación. Los noventas han despegado: ya estamos hablando de millones de máquinas conectadas a la red, de decenas de millones de personas accediendo al nuevo territorio de la virtualidad, y para la próxima década estaremos hablando de cientos de millones, de porcentajes muy considerables de la población mundial. La especulación sigue, pero el fenómeno social la rebasa con mucho. El nuevo territorio es para los actores, para los constructores, para los protagonistas del siglo XXI.

La imagen es que existe un espacio poblado de millones de personas, pero esas personas están en lugares distintos a los lugares donde interactúan, y que vistos desde fuera y desde la mirada preciberespacial están todos sólo ocupados en máquinas computadoras. Pero desde dentro, desde el ciberespacio y desde la nueva mirada, están interactuando con intensidad unos con otros a pesar de las distancias y de los horarios. Esa es la imagen, aparentemente comprensible, ya cotidiana, pero no por ello menos asombrosa: un milagro hacia finales del siglo XX, un acto colectivo de magia que conecta la energía social como nunca antes, y que probablemente inaugura una nueva civilización, un tipo nuevo de ser humano, de vida social, de mundo.

Toda esa gente forma algo parecido a una nueva comunidad; la pregunta es acerca de los perfiles de este nuevo orden, sobre esta nueva organización. En apariencia, todo sigue igual, poblaciones que viven en un espacio terrestre pero que ahora se interconectan por redes de comunicación distintas. Esa es una manera de ver el asunto; si se adelanta la mirada, se observa que sus comportamientos están siendo alterados por el tiempo ciberespacial, por sus interacciones por computadora. La pregunta es hasta dónde, qué tan profundamente; y mirando con mayor atención se descubre que en algunos sectores toda su vida está configurada ya por su cibervivencia, son ciberhabitantes; la vitalidad está cada vez más del otro lado del espejo, en el ciberespacio. Pero donde mayor pertinencia tiene la observación, es cuando se contrastan, cuando se comparan, grupos de actores según su vínculo con este nuevo mundo. La imagen es impactante: los de alta participación son muy distintos a los de baja participación, cada vez más distintos; algo está pasando, algo muy serio y relevante.

Lo más sobresaliente de toda la situación es el movimiento que lleva el énfasis de las relaciones verticales hacia las horizontales, el vector de la comunicación que toma ventaja sobre el vector de la información. En el gran escenario del ciberespacio, los primeros en tomar la mano después del destape fueron los académicos; la tercera generación ha sido la de los comerciantes y de los capitanes de la propaganda. Es de hacer no-

tar que siendo hoy minoría, son los actores con intereses académicos y culturales los que representan el espíritu de la nueva sociedad; fueron los primeros en ocuparse en desarrollar las capacidades interactivas del nuevo medio tecnológico, los primeros en ensayar la belleza del diálogo a través de la distancia y del tiempo. Los comerciantes y los políticos no se han quedado atrás, acostumbrados a la vida vertical autoritaria, reproducen los mismos esquemas en el nuevo mundo, pero van cayendo en la cuenta de que ahí hay otras posibilidades, y de que la potencia interactiva es también una ventaja para vender y para convencer.

La percepción entonces cambia al ponerse en contacto con el nuevo mundo de opciones, espacio abierto y de configuración horizontal. Esta nueva percepción conlleva una cultura de información más rica y más densa, con mayores necesidades y acciones, pero también, y sobre todo, una nueva cultura de comunicación, la que impulsa el ejercicio horizontal interactivo. Las nuevas acciones se hacen costumbres, hábitos, y a partir del nuevo perfil práctico, se promueven otras posibilidades más. El ciberespacio es aún un territorio de colonización, de ensayo, de puesta en práctica de lo viejo, pero también de lo nuevo; ahí se ponen en escena los viejos vicios y cargas perceptuales preciberspaciales, pero también se escenifica un nuevo mundo: la metáfora de la horizontalidad constructiva.

Internet y la metáfora de los nuevos territorios y colonos Efectos sobre las ciudades pre-cibernéticas

*La construcción del tiempo y el espacio perceptual
como objeto, como acción y como proceso interactivo*

Nos hemos acostumbrado a la ciudad de la era industrial: la imagen de lo urbano se contrasta con zonas residenciales conectadas con áreas comerciales y con áreas industriales y de servicios. La imagen de manzanas y manzanas interconectadas por calles, vías de interconexión para automóviles y transporte público es universal. Pensemos un momento lo que hacemos en nuestro tránsito por la ciudad. Vamos a trabajar, vamos a estudiar, salimos de compras, al cine o a divertirnos en general, en fin, vamos a los servicios que ofrece la ciudad y a visitar a los parientes y amigos. Todo eso puede hacerse hoy en el ciberespacio.

Pero este traslado de actividades, del espacio urbano precibernético al ciberespacio, será suficiente para constituir un lugar que podemos denominarle ciberciudad. Esa es la pregunta que vale la pena explorar. Y la primera respuesta es sí. Sí parece algo semejante a una ciudad virtual.

Al navegar por Internet, de pronto uno puede llegar a una imagen que ocupa la pantalla como un trozo del mapa de una ciudad. Clic, uno está en una tienda de discos: puede revisar el catálogo, puede mirar información sobre cualquier contenido, puede compra; clic, ahora estamos en el despacho de un diseñador que ofrece parte de su portafolio a los clientes que lo visitan; clic, ahora son arquitectos; clic puede aparecer algún vendedor de servicios de cualquier tipo, lo mismo un vendedor de objetos, de artículos varios, de cualquier cosa. La pregunta es, dónde estamos; parece la visita a un centro comercial, al mismo tiempo que a un condominio de profesionales vendedores de servicios. Estamos en el ciberespacio, pero parece la vida normal.

El punto es que la configuración de una parte del ciberespacio como una proyección del espacio tradicional es un hecho. Una buena parte de lo que puede suceder en la vida pública en el espacio tradicional puede suceder en el espacio virtual. En cierto sentido, podría afirmarse que todo lo que puede suceder en el espacio tradicional como fenómeno de comunicación, puede ocurrir en el espacio virtual, y este es un primer parámetro de observación de la ciberciudad. No hace falta salir del domicilio particular, donde quiera que este se encuentre, para moverse por el ciberespacio y entrar en contacto con sus habitantes. Si la población total de regiones completas del espacio tradicional están conectadas a Internet, cualquier persona de cualquier parte del mundo las puede visitar, sin vivir en su ciudad tradicional. El espacio virtual es universal, todos sus habitantes pueden interactuar con todos los demás, estén donde estén en el espacio tradicional.

La comunicación adquiere otra dimensión en toda esta imagen de la comunidad virtual. La ciberciudad es una sola, la gran ciudad ciberespacial, con mayor número de habitantes hoy que cualquier ciudad tradicional, con mayor número de ofertas de servicios que cualquier ciudad tradicional. Digamos que aun así existe un orden de lo más cercano a lo más lejano, pero esto habría que consultarlo con la nueva percepción de los ciberciudadanos del planeta.

El mundo económico ha sido conmovido por el ciberespacio: la mayoría de las principales empresas del mundo ya tienen una dirección y una ventana a su interior en Internet. El número de transacciones aumenta por minuto, el porcentaje del movimiento global aumenta cada día; el capital financiero está posicionado en el ciberespacio por completo. Pero hay más.

La política va llegando al universo virtual. Hay casos ejemplares, como el del EZLN en México. La presentación de información es un hecho, la diversidad de fuentes, versiones y visiones está ya presente, gol-

pea a la estructura tradicional de control de información. El siguiente paso es la interactividad, la comunicación. El gobierno de la ciudad de México, del partido de oposición PRD, ensayará en los próximos años la interacción con la ciudadanía a través del ciberespacio. La imaginación es el límite: todo puede pasar en el espacio virtual, todo; ya es hora de la comunicación.

Lo que sucede es que nuestra percepción tradicional está aún desprendiéndose, asimilando, transitando de ciudades agrarias a ciudades industriales; la ciberciudad es algo muy novedoso. Pero parece ser que la incorporación a la cibercultura es mucho más rápida de lo que cualquiera supondría. El acceso a la tecnología y a su potencial informacional y comunicacional es tan impresionante, que quien entra ya no sale, y si bien al principio camina lento y con precaución, al poco tiempo vuela en el vértigo del metabolismo interactivo-informático.

La ciudad tradicional, centro de la ecología contemporánea universal, está siendo impactada por la nueva forma ecológica del ciberespacio. El tiempo de la gente se modifica por la economía de movimientos y por la transformación de rutinas y de viejos hábitos. El espacio se expande del interior de la máquina consultada al infinito virtual; el espacio cotidiano es más pequeño y menos estimulante. Todo esto trae aparentes contradicciones: el mundo real parece perder valor; pero no es así, lo que sucede es que se reconfigura en la expansión de lo virtual. De hecho, tenemos un solo mundo, pero múltiple, diverso, plural. Esa es la noticia, una nueva ecología de mil rostros y formas que cambian a cada momento. Todo parece menos sólido y más modificable. Una nueva civilización. Agárrense.

Notas y referencias bibliográficas

- Boserup, Ester (1984). *Población y cambio tecnológico*. Crítica, Barcelona.
- Broskman, John (editor) (1996). *La tercera cultura*. Tusquets, Barcelona.
- Bruner, Jerome (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Gedisa, Barcelona.
- Cadoz, Claude (1995). *Las realidades virtuales*. Debate, Madrid.
- Castells, Manuel (1995). *La ciudad informacional*. Alianza Editorial, Madrid.
- Chartier, Roger (1992). *El mundo con representación*. Gedisa, Barcelona.
- Dabas, Elina y Denise Najmanovich (compiladoras) (1995). *Redes. El lenguaje de los vínculos*. Paidós, Buenos Aires.
- Davara Rodríguez, Miguel Ángel (1996). *De las autopistas de la información a la sociedad virtual*. Aranzadi, Navarra.
- Dormido Bencomo, Sebastián et al. (1995). *Sociedad y nuevas tecnologías*. Ed. Trotta, Madrid.
- Featherstone, Mike y Roger Burrows (editores) (1995). *Cyberspace, cyberbo-dies, cyberpunk*. Sage, Thousand Oaks.
- Flores Olea, Víctor y Rosa Elena Gaspar de Alba (1997). *Internet y la revolución cibernética*. Océano, México.
- Fried Shmitman, Dora (editora) (1994). *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Paidós, México.
- Galindo Cáceres, Luis Jesús (1994). *Cultura mexicana en los ochentas*. Universidad de Colima, Colima.
- García-Noblejas, Juan José (1996). *Comunicación y mundos posibles*. Eunsa, Pamplona.
- González, Jorge A. y Ma. Guadalupe Chavéz (1996). *La cultura en México. Cifras Clave (I)*. CNCA-Universidad de Colima, México.
- Grandi, Roberto (1995). *Texto y contexto en los medios de comunicación*. Bosch Comunicación, Barcelona.
- Hawthorn, Geoffrey (1995). *Mundos plausibles, mundo alternativos*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Jameson, Frederic (1996). *Teoría de la postmodernidad*. Trotta, Madrid.
- Jones, Steven G. (editor) (1995). *Cybersociety*. Sage, Thousand Oaks.
- Kosko, Bart (1995). *Pensamiento borroso*. Crítica, Barcelona.
- Landow, George P. (1995). *Hipertexto*. Paidós, Barcelona.
- Landowski, Eric (1993). *La sociedad figurada*. FCE y UAP, México.
- Lotman, Juri et al. (1979). *Semiótica de la cultura*. Cátedra, Madrid.
- Maturana R., Humberto (1996). *La realidad: ¿objetiva o construida?* (dos tomos). Anthropos-UIA-Iteso, Barcelona.
- McLuhan, Marshall (1969). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Diana, México.
- Morin, Edgar (1996). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa, Barcelona.
- Negroponte, Nicholas (1996). *Ser digital*. Atlántida-Océano, México.

- O'Sullivan, Tim *et al.* (1997). *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Amorrortu, Buenos Aires.
- Piscitelli, Alejandro (1995). *Ciberculturas*, Paidós, Barcelona.
- Queau, Philippe (1995). *Lo virtual*. Paidós, Barcelona.
- Rheingold, Howard (1996). *La comunidad virtual*. Gedisa, Barcelona.
- Sánchez, Antulio (1997). *Territorios virtuales*. Taurus, México.
- Sfez, Lucien (1995). *Crítica de la comunicación*. Amorrortu, Buenos Aires.
- Shields, Rob (editor) (1996). *Cultures of Internet*. Sage, Thousand Oaks.
- Silverstone, Roger y Eric Hirsch (eds) (1996). *Los efectos de la nueva comunicación*. Bosch comunicación, Barcelona.
- Valera, Francisco J. (1995). *Conocer*. Gedisa, Barcelona.
- Virilio, Paul (1995). *El arte del motor*. Manantial, Buenos Aires.
- Von Foerster, Heinz (1995). *Las semillas de la cibernética*. Gedisa, Barcelona.
- Watzlawick, Paul y Peter Krieg (comps.) (1994). *El ojo del observador*, Gedisa Barcelona.
- Wilrer, Ken (1997). *Breve historia de todas las cosas*. Kairós, Barcelona.