

Dónde no-estamos? Quiénes no-somos?

Hay lugares donde nunca estamos.....	1
Como las luces de una ciudad que se aleja.....	3
En el principio era la línea de comando... ..	6
Ser en la red.....	13
Recapitulación.....	18

*El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor
sintonizado en un canal muerto.*

William Gibson, Neumomante

*El hombre está empezando a llevar su cerebro fuera
de su cráneo y sus nervios fuera de su piel; la nueva
tecnología engendra un hombre nuevo.*

Marshall MacLuhan.

Hay lugares donde nunca estamos.

No podemos negar hoy en día, que la experiencia de Internet ha transformado radicalmente unas ciertas representaciones acerca de la vida en los sujetos que de una u otra forma se han acercado, por múltiples motivos, a la red. Internet no es sólo un conjunto de servidores a través de cuyos enrutadores los millones de usuarios en todo el mundo, ubicados en sus PC's, en sus Portátiles, en sus Palm, en sus celulares, pueden acceder a un cúmulo de información que viaja constantemente por la red, o acceder a esos mismos "otros" usuarios. Es una experiencia de la vida misma en un nivel que nunca antes se había alcanzado con otros medios de comunicación e interacción.

Y es una experiencia extraña. Nuestros sentidos se percatan de estar usando un teclado, de observar figuras en una pantalla, de oír sonidos reproducidos digitalmente. Pero cómo experimentamos la red? *La experimentamos a través de una abstracción.* Estamos en lugares donde realmente no estamos. Este tipo de experiencia es conocida: Las esculturas donde vemos figuras antropomórficas siempre miran hacia alguna parte. Nunca estamos allí. Las pinturas retratan todo tipo de imágenes que le son de alguna manera "presentes" al pintor, y cuando las vemos, incluso si conocemos el lugar, "yo he estado allí" podría decir alguien cuando observa un paisaje, nunca estamos realmente allí, porque siempre ahí algo que no vimos, por ejemplo. Las fotografías ocultan todo lo que su perspectiva impide plasmar en la plancha fotográfica, pero nunca son comprendidas si no especulamos acerca de lo que no está en el cuadro. Como la identidad, solo distinguimos claramente la imagen fotográfica cuando imaginamos lo que ésta no contiene. Si allí aparece un hombre, o una mujer, un niño o una niña, y sonrío o llora, lo hace por algo, algo que no está en el cuadro. Cuando no aparecen, podemos preguntarnos dónde están.

Es mas, tenemos experiencias de este tipo que son más traumáticas: La modernidad nos regalaba múltiples formas de estar o de hacer. El trabajo, fundamentalmente, era un hacer transformador, una praxis con potenciales revolucionarios que ubicaba al sujeto en un lugar, la fabrica. El pensamiento era el mismo ser del hombre. La razón, instrumento de transformación, constituía al ser como tal, en sí. Y la combinación de pensamiento y trabajo garantizaba un horizonte de progreso. Y surge nuevamente la pregunta: el sujeto racional, el trabajo abstracto, la historia universal, el progreso, todo ello estaba por encima del individuo de acudía todos los días a la fabrica, o del estudiante que acudía a la universidad, o de quien fuera, pero allí estaban todos, por encima de ellos mismos... y quién conoció personalmente al sujeto racional cartesiano, acaso Descartes, o quién realizó un verdadero trabajo humano abstracto, acaso Marx, o quién vivió la historia universal, acaso Hegel. Donde estamos?.

Pero la abstracción de esta nueva experiencia es diferente. En la modernidad, como lo decía Hume, creemos, *afirmamos más de lo que sabemos*. Mas la experiencia de la tecnología nos lleva a trasgresiones: imaginamos. La abstracción consiste en experimentar algo que imaginamos. Nunca tocamos la red, nunca la saboreamos. Podemos usar lentes de realidad virtual, conectarnos a un programa de simulación, y aun así nuestros sentidos son los mismos. Experimentamos una realidad que no existe más que en nuestra imaginación. Activada, eso si, por imágenes y sensaciones producidas exteriormente, a través de nuestros sentidos.

Así es como estamos en lugares donde nunca estamos. Estamos en la red. Pero no como ubicación. Heidegger, en su *Carta sobre el humanismo* decía que «la falta de morada es el destino del mundo» al referirse a la tecnología. De esta forma, nos conectamos a la red, y la ausencia de una experiencia de la misma nos remite a la imaginación. Dónde estamos? En la red. Y dónde está la red? En las líneas telefónicas o de fibra óptica, en las conexiones ADSL, en los servidores? Estará acaso en nuestra imaginación? Doble abstracción: no solo nos ubicamos en la red, podemos ubicarla a ella en nuestra imaginación. Y no por eso estamos solos en la red. La compartimos. O acaso ella nos comparte?.

La conexión entre la sociedad real y la sociedad virtual guarda un paralelismo con una visión platonizante del mundo hecha realidad en el ciberespacio. La tecnología, considerada como un prolongación del ser humano entregado al metal, al plástico y al silicio, traslada al humano a un universo platónico que lo ubica en unas coordenadas de idealidad no ancladas a una realidad concreta, olvidando su biogenicidad para realizarse en un mundo ajeno a la historia, a la facticidad, deseoso de consumir información en grandes cantidades en una parálisis corporal que focaliza el ser en la mente. Se da la introducción en el mar de silicio haciendo abstracción del cuerpo físico o incluso introduciendo una replica de ese cuerpo físico en la pantalla del ordenador.

De esta forma, la pregunta por dónde estamos, nos remite a la pregunta por el sujeto. Y es un sujeto que hace, que transforma. Porque pese a la abstracción, es posible llevar a cabo una praxis en la red. Un virus puede transformarla. Una búsqueda la reordena. Una conexión la transforma en espacio de interacción. El sujeto actúa en la red. No solo la imagina. No solo es imaginación, existe, por el contrario, en el tiempo de nuestra conexión,

pero a si mismo no es más que imaginación, en tanto no estamos simplemente frente a un computador: estamos en la red.

No es gratuito el hecho de la pregunta simple al volver del café: Dónde estabas? – Estaba en Internet. No es una simple reducción. Es una experiencia, y una experiencia que deja huellas, trazos. Los historiales que se guardan en la memoria de los computadores dicen donde “estuvimos”. Y lo imaginamos como un espacio: ciberespacio. Además navegamos por él.

Como las luces de una ciudad que se aleja...

Estamos observando a la ciudad alejarse, y estamos así mismo estamos en la ciudad. Cuán recurrente es la imagen de las luces, representando secuencias lógicas, que recorren una ciudad imposible. Ese es el ciberespacio, y es una imagen, una imagen que observamos y de la que hacemos parte. Un elemento esencial nos es revelado en un dialogo relacionado con el Film **The Matrix**, dirigido por los hermanos Larry y Andy Wachowski en 1999:

Por supuesto, la idea de un héroe habitando un universo artificial completamente manipulado y controlado no es, ni mucho menos, original: *The Matrix* se limita a radicalizar el tema introduciendo la realidad virtual. En este aspecto, la clave está en la ambigua relación de la realidad virtual con el problema de la iconoclastia. Por un lado, la realidad virtual constituye la reducción radical de nuestra experiencia sensorial en toda su riqueza, ni siquiera a palabras, sino a la mínima serie digital del 0 y el 1 que permite o bloquea la transmisión de la señal eléctrica. Por otra parte, este mismo artefacto digital genera una experiencia «simulada» de realidad que llega a confundirse completamente con la «auténtica» realidad. Esto pone en tela de juicio el concepto mismo de «auténtica» realidad. Como consecuencia, la realidad virtual es, al mismo tiempo, la reafirmación más radical del poder de seducción de las imágenes.¹

El ciberespacio se revela, en sus orígenes como concepto, relacionado mas con la realidad virtual, con la experiencia de la simulación de una realidad que confunde los limites de lo real.

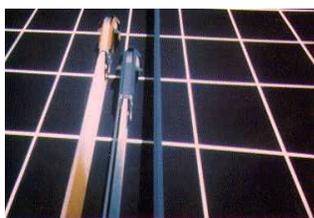
«El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... »²

Gibson hablará, de esta forma, de jinetes o vaqueros del ciberespacio, dando paso a una de las representaciones más importantes, y la originaria, del concepto de ciberespacio. Pero

¹ ZIZEK, Slavoj, *The Matrix, o las dos caras de la perversión*, Acción Paralela No. 5, pp. 2. (Disponible en: <http://accpar.org/numero5/matrix.htm>).

² GIBSON, William, *Neuromante*, Minotauro, 1984, pp. 50. (Disponible en: http://members.lycos.co.uk/coyote85/William_Gibson/William_Gibson_-_Neuromante.pdf).

una vez encontramos esta relación entre ciberespacio y realidad virtual, espacio de navegación donde la experiencia se confunde en tonalidades cada vez más seductoras entre sí de realidad, la cuestión del sujeto adquiere un nuevo significado. Un significado que se ubica en la forma, en la imagen adquirida por este mismo sujeto en la red y en la imagen que la red misma adquiere.



(Tron)

Una serie de films se han hecho cargo de esta representación. En 1982, Steven Lisberger, patrocinado por Walt Disney Pictures, nos trajo a la pantalla la alucinante *Tron*. En ella, un grupo de programadores eran transportados al interior de sus propios sistemas y tenían que librar una batalla en la que cobraban vida los códigos mismos del lenguaje de programación.

En 1995, Mamoru Oshii, en una de las más hermosas películas de anime, nos trajo a la imaginación *Ghost in the Shell*. Con una trama dramática y dolorosa, característica del anime japonés, esta cinta nos narra una historia acerca de la red, en la que el intercambio continuo de información, crea una conciencia al interior de la misma, una conciencia que puede manipular a los individuos – de la misma forma como lo hacía Wintermute (una IA) en *Neuromante* de 1984. Dicha conciencia lo único que procuraba era la obtención de un cuerpo que la alojara.



(Ghost in the Shell)



(Johnny Mnemónico)

También en 1995, Robert Longo realizó *Johnny Mnemónico*, adaptación de un cuento homónimo del propio William Gibson, en la que el personaje principal representaba un disco duro humano que transportaba grandes cantidades de información en su cerebro.

Y en el mismo año, Iain Softley realiza *Hackers*, en la que la recreación de la ciudad textual (City of Text) nos lleva a una de las más completas representaciones del ciberespacio.



(Hackers)

Las imágenes traen consigo significados inmensos. Mientras en *Tron*, la imagen representa las persecuciones en bicicletas de luz, que para el caso eran la información que cada uno de los programadores llevaba consigo, en últimas el funcionamiento del programa antropomorfizado, en *Ghost in the Shell*, el personaje, un cyborg con capacidades increíbles y que cumple misiones suicidas para la policía, representa la memoria humana que no se pierde a pesar del laberinto a que es sometida la conciencia en busca del soldado perfecto. En la imagen aparece en una representación de la interfaz, de la conexión en la que el ser humano se extiende sobre sí mismo para entrar en la red.

La imagen de *Johnny Mnemónico* nos trae a la mente la carga de inmensos volúmenes de datos al ciberespacio. La figura de la estructura ósea humana nos recrea la experiencia de la red, donde nos incrustamos en ella. Finalmente en esta secuencia, la imagen de la ciudad

textual (City of Text) de Hackers nos lleva a la imagen clásica de Gibson, las luces de la ciudad que se aleja. Las autopistas de información que son construidas por representaciones de secuencias lógicas.

En todas ellas, el sujeto navega por la red, por el sistema, incluso por el programa. Nuevamente la abstracción como espacio de la experiencia. Estas imágenes son el resultado del intento de plasmar, de seducir con, aquello que Gibson planteo en su novela y que se convirtió en el estándar de las representaciones de la red. Y de esa misma forma, por la seducción de las imágenes, se ha convertido en una imagen recurrente acerca de la red.

Podemos ubicar entonces, una de las imágenes más elocuentes de los últimos tiempos: The Matrix. The Matrix estableció un parámetro para pensar la matriz que incluyó al sujeto, y que podemos analizar aquí. El sujeto no solo percibe la matriz, también la transforma y es transformado por ella. En The Matrix el sujeto se desvanece en las imágenes.



La información, en la metáfora clásica de la representación binaria, adquiere la forma tridimensional en un nivel que nunca antes se había alcanzado: el mundo adquiere la figura de la matriz. Mientras que en la clásica versión de Hackers, la imagen de la matriz se asemejaba a la ciudad que se aleja, a las autopistas de información, la secuencia final de The Matrix nos pone frente a una inversión: el mundo adquiere la forma de la matriz. Y no es una simple

inversión que responde a cánones estilísticos, sino que muestra una visión de aquella confusión que podemos llamar como una doble abstracción: 1. Nunca experimentamos la red mas que como conexión, pero aun así, nos ubicamos en la red, e imaginamos una experiencia; 2. Si nos preguntamos dónde está la red, probablemente, atentos a la materialidad, diríamos que en los servidores, las conexiones telefónicas, de fibra óptica, ADSL, satelitales, etc., pero si la pregunta nos remite a la red como experiencia, deberíamos decir que se encuentra en nuestra imaginación. Y entonces, los límites de lo real y lo virtual se desvanecen.

Pero cuál es la diferencia entre una comunidad imaginada y una virtual? La diferencia radica en el hecho de que una comunidad imaginada es una abstracción simbólica y políticamente construida, mientras que la comunidad virtual es más que eso: es una realidad de un tipo diferente, un intermediario, paralelo entre realidad y abstracción donde la simulación y el simulacro tienen vida propia. La realidad virtual está "allí"; puede ser experimentada, manipulada, y vivida como si fuera real. Una vez que usted ha finalizado su conexión en el universo virtual, puede re-entrar al mundo real, concreto. Hay una "hibridación" entre "lo real y lo virtual, entre lo sintético y lo natural."³

³ RIBEIRO, Gustavo Lins, *Cybercultural Politics. Political Activism at a Distance in a Transnacional World*, en: Sonia E. Alvarez, Evelina Dagnino y Arturo Escobar (eds.) *Cultures of Politics, Politics of Cultures*:

De esta forma, la ciudad que se aleja es también la que se descubre, ahora más bien transformada, imaginada de una manera diferente. Pero dos elementos son primordiales en la comprensión de la subjetividad a la que conlleva esta nueva experiencia: de un lado, la relación entre ciberespacio y cibercultura, y de otro, el tiempo y espacio de lo virtual.

En el principio era la línea de comando...⁴

Cuando Bill Gates y Paul Allen aparecieron en la escena de la informática con su idea de “vender sistemas operativos para computadoras”, dicha idea parecía fantástica. Jobs y Wozniak, fundadores de Apple, habían aparecido ya con una idea que revolucionaría la historia: “vender máquinas de procesamiento de información”. Pero mientras ésta última era más simple, la computadora viene en una caja, se abre, se conecta y las luces empiezan, es decir, tiene una suerte de realidad física, el sistema operativo no tiene encarnación tangible alguna. Viene en un disco, es cierto, pero la codificación de unos y ceros, que instalada correctamente manipula unos y ceros, genera toda una nueva realidad. Manipulamos realmente unos y ceros? No. Tecleamos, movemos el Mouse, hacemos *click*, incluso, en momentos desesperados, golpeamos la pantalla. Pero los unos y ceros corresponden a lo que se denomina “lenguaje de máquina”, códigos con los que no interactuamos en realidad y que solo los programadores de hardware manejan correctamente. Pero el software posee una realidad diferente, mediada.

Y esta es la puerta que abre la mente hacia el mundo de la red. Nuevamente es una apertura que se da gracias al conocimiento de los términos. Internet, es por todos conocido, es una vieja invención que data de la segunda guerra mundial, evidentemente no como la conocemos hoy día, pero sí como una red de intercambio de información entre nodos. Pero no es sino hasta la aparición de los términos hardware y software donde viene a adquirir el significado que podemos atribuirle hoy día.

Qué es lo que hace el término software? Precisamente crea aquella mínima pero importante ilusión de una realidad diferente, mediada, a través del juego de la interacción. Una vez se hubieron popularizado los sistemas operativos, el término software adquirió una realidad distinta, que tenía que ver con la proyección. La manipulación de unos y ceros podía crear una imagen en la pantalla del computador. Primero monocromática, la realidad de la pantalla eran líneas de comando que producían acciones inmediatas: la última página escrita se guardaba, como unos y ceros, en la unidad de almacenamiento portátil, a saber discos extraíbles; o inmediatamente en la pantalla aparecían todos los directorios que se almacenaban en una unidad de memoria. Una mediación simple, como aquella entre los libros de la biblioteca y el individuo a través del bibliotecario. Aparecieron los colores,

Revisioning Latin American Social Movements: Boulder: Westview Press, 1998, pp. 330. (Traducción del autor)

⁴ STEPHENSON, Neal, *In the beginning was the command line*, <http://cryptonomicon.com/beginning.html>. Tomo el título de este artículo de Neal Stephenson, autor de libros como *Snow Crash* y que es reconocido como una de las figuras del *cyberpunk*, para hablar acerca de las relaciones entre ciberespacio y cibercultura.

nuevas codificaciones que dividían la pantalla en píxeles, y que permitían nuevas formas, dibujos, imágenes. Finalmente, apareció Windows. Una ventana hacia otro mundo.

La metáfora de Windows no es vacía. Una nueva representación de la realidad, hacia la mediación más compleja, pero por eso mismo, más llena de contenidos. Ya no se llamaba mediante una instrucción a los archivos, quienes eran listados en la pantalla. Ahora, una ventana nos conducía a su mundo, donde adquirirían nueva forma, eran íconos, representaciones de los verdaderos archivos, que a través de la ventana podíamos manipular: mover, copiar, cortar, pegar, guardar, eliminar. Y trasportarlos de una ventana a otra era llevarlos a mundos distintos. Abrimos, por ejemplo la ventana Word, y estamos en el mundo de las letras, las palabras, los textos. Abrimos la ventana Excel, o mejor Q-Pro para no parecer odiosos clientes Microsoft, y entramos al mundo de los números. “A través”, expresión que clarifica la relación, de la ventana llegamos a otro mundo. Ya no atravesamos el espejo, encendemos el ordenador.

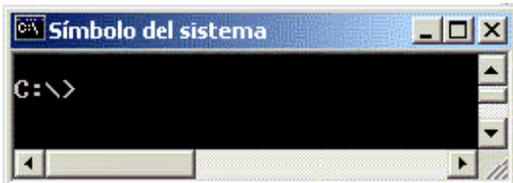
Y esto no es solo relato técnico. Qué aspectos pudieron haber cambiado en la experiencia del sujeto? Lo primero que debemos hacer aquí es una aclaración: el Sujeto no cambia. Los sujetos particulares, usuarios de la red o de los PC's, probablemente actúan de dos formas distintas cuando interactúan con el ordenador y cuando interactúan en otros espacios de su vida. Evidentemente aparecieron subculturas específicas cuyo referente fundamental es la red, ya nos ocuparemos de ese aspecto mas adelante, pero no es posible ni deseable una generalización. Por ello la pregunta se refiere más a la experiencia que al sujeto.

La primera característica del nuevo paradigma es que la información es su materia prima: *son tecnologías para actuar sobre la información*, no sólo información para actuar sobre la tecnología, como era el caso en las revoluciones tecnológicas previas.⁵

Esta característica que apunta Castells es fundamental. La ventana nos abre la mente hacia el mundo de la información. Hacemos clic en *inicio* y la información empieza su danza ante nuestros ojos en la pantalla. Esa es la realidad de la pantalla: la información, en múltiples representaciones, manipulada y transformada por las líneas de comando traducidas por el sistema operativo y los diferentes programas.

Si no hubiera sido por esta mínima transformación, la experiencia posiblemente hubiera cambiado en direcciones diferentes, o bien no hubiera cambiado. Y la información es abstracción. Un icono es una abstracción de un grupo de datos, que no son más que abstracción de un cierto grupo de características poseídas por un ente. Si no fuera por la imaginación, que nos permite manipular dichas abstracciones como algo real, la experiencia sería distinta.

⁵ CASTELLS, Manuel, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*, Tomo I: La Sociedad Red, Traducción: Carmen Martínez Gimeno, Siglo XXI, Madrid, 2002, pp. 88.



Una línea de comando, y una nueva experiencia emergió. La información, abstracción de características atribuibles a un objeto, se convirtió en una experiencia posible gracias a la imaginación. Imaginamos que eso son las cosas. allí, entra pues, una definición de ciberespacio que recoja estas características.

Ribeiro cita a Arturo Escobar para una definición de ciberespacio, citando que éste:

Se refiere al crecimiento de redes y sistemas de ambientes mediados por computador. Como una red de interacciones mediada por computador, especializada, el ciberespacio es visto como “permitiendo completa copresencia e interacción de múltiples usuarios, permitiendo entradas y salidas desde y hacia todo el sensorio humano, permitiendo situaciones de realidades reales y virtuales, colección de datos remotos y control a través de la telepresencia, de productos y entornos en espacio real.”⁶

*El ciberespacio es así el universo al que un usuario ingresa cuando se conecta a la red*⁷. Y dicho universo es imaginario. Es global en la medida en que todos construyen su universo al ingresar. Es particular en la medida en que cada uno puede ser distinto. Pero existe otra característica: puede ser amplio, en la medida que nuestras representaciones del mismo proceden de la imaginación, específicamente de la imaginación de aquellos que propusieron la cuestión, como Gibson en *Neuromante*, pues crearon una imagen de lo “sería” la red como experiencia de los sujetos.

De esta forma, cuando nos conectamos, en la pantalla del ordenador aparece una imagen, pero también puede aparecer una imagen en nuestra imaginación. Qué pasa cuando una línea de comando, un *www...*, es introducido en la ventana correcta? La información viaja, y nosotros con ella, hasta un servidor, es enrutada hacia otro usuario, y finalmente estamos allí: otro país, otra cultura, incluso lugares, nuevamente, “imaginarios”.

Ribeiro nos llama la atención sobre tres características de la exposición del Internauta al ciberespacio: velocidad, simultaneidad y virtualidad. Esas características evidentemente deben tener un efecto sobre la subjetividad, mediada por su experiencia de la red. El encogimiento del mundo ya ha sido extensamente tratado. Pero ello tiene que ver específicamente con dos aspectos: el primero, la velocidad en la comunicación y la copresencia de múltiples usuarios ubicados espacialmente; el segundo, la transformación de la realidad, en tanto que diferentes abstracciones de información, al ser manipuladas, reflejan dichas manipulaciones en características reales de los objetos, por ejemplo, las transacciones bursátiles, las cuales son manipuladas a través del ordenador y efectivamente se trasladan, se compran, se venden, disminuyen su valor, lo aumentan. Evidentemente ello

⁶ RIBEIRO, Gustavo Lins, op. cit., pp. 329. Citado de: ESCOBAR, Arturo, *Welcome to Cyberia: Notes on the Antropology of Cybercultura*, Current Antropology, No. 35, 1994, pp. 216. [Traducción del autor].

⁷ *Ibíd.* pp. 329 [Traducción del autor].

lleva dos visiones consigo: el mundo se encoge, lo puedo alcanzar; el mundo, ciertas de sus prácticas específicas, se encogen tanto, que se trasladan al ordenador.

Pero la transformación que más nos interesa en este ensayo, es aquella que tiene que ver con la experiencia imaginada de la red. Otro tipo de prácticas, como el arte, el juego, la interacción cara a cara, ubicadas en otro lugar de la experiencia del sujeto, son transformadas por la red de manera drástica. Cuando se está en la red, esta se imagina como un universo con una forma específica, y en ello el concepto de ciberespacio es fundamental. Ya hemos visto como las imágenes se crean y se transforman, a través de las diferentes versiones de ciberespacio que creo el cine o la literatura, y la importancia que tuvieron en el desarrollo de una representación del mismo. Pero la experiencia misma aporta nuevos elementos. El más importante de los tiene que ver con las fronteras.

La representación topológica de la red, conlleva una imagen y una experiencia de la misma, donde las fronteras reales se traslapan, se traspasan y casi carecen de importancia. La única frontera real la establecen los accesos, que más tienen que ver con políticas culturales que con otra cosa. Por ejemplo, la frontera entre el acceso gratuito, con solo conectarte y cuyo único costo está en el de la red, como por ejemplo pagar por un tiempo consumido en un café Internet, o el costo de la conexión telefónica, y el acceso que incurre en el pago de una tarifa específica por el acceso a un sitio Web y su contenido. Otro ejemplo son las restricciones en las que incurre una institución al definir un cierto grupo de sitios característicos al que sus miembros “no” pueden acceder, es decir, una restricción operada desde las opciones de acceso propias de la institución, como por ejemplo la restricción a los sitios y programas de mensaje instantáneo.

Pero dónde se ubica, si convenimos en hablar de ciberespacio, la frontera de la red? En términos técnicos, sería una simple operación de conmutación. Si contabilizamos el número exacto de máquinas conectadas, y conmutamos su número para obtener el número exacto de combinaciones posibles entre dos, tres y más, máquinas distintas, entonces ese sería el número total de enlaces posibles entre usuarios. A dicho número tendríamos que multiplicarlo por el número de links existentes en cada sitio Web, y restarle las conexiones que conducen a sitios y usuarios ya conmutados, y entonces tendríamos una cuantificación de la red, un límite fuera del cual no se puede conectar a ninguna parte.

Pero dicho universo no es simplemente un tejido calculable de máquinas unidas en distintos lugares. De ser así, el encogimiento del mundo no sería una sensación provocada por la experiencia de la red. Pero como no es así, el espacio imaginado, que corresponde a una dimensión inseparable del ciberespacio, crea todo un universo. Incluso desde allí las representaciones son inconclusas como el universo mismo.



Warriors of the Net, es una película corta que muestra de manera excelente como funciona Internet desde la perspectiva de los paquetes individuales de datos. Fue creada por Gunilla Elam, Tomas Stephansson, Niklas Hanberger y Monte Reid en el Medialab de Ericsson, Suecia. Y en esta imagen, la película ofrece una perspectiva de toda la

Red, visualizada como una compleja malla de enlaces brillantes que flotan en un espacio vacío. No tiene fin. La información misma no tiene fin. La malla de enlaces representa los intercambios, que más que las conexiones entre equipos, son interacciones en un nuevo universo, cuyos confines aun no son conocidos por el hombre. Esta imagen ya había sido imaginada en *Ghost in the Shell*: en uno de aquellos confines no conocidos, los enlaces habían terminado por generar una conciencia que se creía ella misma viva.

Warriors of the Net tiene un elemento adicional. Es hecha desde la red. Un grupo de artistas, trabajando en la red misma, desarrollan una imagen de la red. Ya no es la literatura acerca de, ni las películas que crean imágenes de, sino los artistas en la red, que crean una imagen de ella misma.

Y así mismo, un elemento es central en la virtualidad. La vida misma puede ser virtual. Una de las ideas que mas se presentan en las alusiones a lo virtual, es la posibilidad de virtualizar al ser humano: crear un ser humano virtual, con todas sus características, hasta la inteligencia, el famoso fantasma, demonio del Cyberpunk, la IA. Ya ha sido explorada esta idea en el cine.

El Piso 13, de Josef Rusnak, realizada en 1999, el mismo año del estreno de *The Matrix*, narra la historia de un mundo creado en una maquina de simulación a la que, un vez comercializada, personas con mucho dinero podrán acceder, y que les permitirá a dichas personar vivir en los años 30's. Dicho mundo tiene "vida", y sus habitantes están a punto de darse cuenta de los límites de su propio mundo. La imagen a la derecha, que hace parte de la película, nos narra precisamente, una visión clara del fin o limite del mundo digital o virtual. Si se lo mira de cerca, el mundo, e incluso las estrellas, convergen a una línea que nos recuerda los haces de luz que representan las secuencias lógicas. Una línea que marca dos mundos de la imaginación: por un lado, el mundo de la imaginación que crea una imagen de la matriz de información similar a las luces de una ciudad que se aleja; del otro, el límite del mundo virtual, resultado también de la imaginación.



William Gibson, dentro de sus múltiples trabajos de escritura, también participó en uno de los mas grandes fenómenos del entretenimiento a lo largo del mundo: *Los Expedientes X*. Entre los capítulos que escribió para esta serie, uno de ellos trataba acerca de un grupo de programadores que creaban una entidad inteligente y la enviaban a través de la red, para que "creciera". Intentaban grabar su mente en la red para compartir el destino de esta entidad. Cual seria la existencia dentro de la red? Cómo luciría todo? Estas son las preguntas que muchas imágenes del ciberespacio trata de responder, por lo que no es simplemente el conjunto de enlaces de la red. Si la pregunta surge, no es solo en la imaginación de un escritor de ciencia ficción.

Un científico destacado, inventor del primer satélite artificial que dio una orbita completa a la tierra, Arthur C. Clarke, en una novela impresionante, *2001 Odisea en el espacio*,

narraba, con un estilo que combinaba lo científico y lo literario con gran habilidad, una de las mas grandes ideas de la ciencia moderna: el hombre evoluciona hacia nuevas formas de existencia que cada vez mas lo alejan de la corporeidad. Esta idea, surgida en el desarrollo de la ciencia matemática y computacional primero, con los experimentos y el paradigma propuesto por Allan Turing, posteriormente por la cibernética, muestra cómo el ser humano, en las prognosis aun polémicas pero atrayentes de muchos científicos, evoluciona hacia convertirse en un ente de energía que no necesita de un cuerpo. Clarke relata así, esta génesis de una nueva forma de existencia, que para llegar a este estado ultimo, al nivel de un Dios, pasa por la introducción a la maquina, por ende, a la red. No es entonces, una pregunta necia la que interroga por la existencia dentro de la red, y no lo es también porque muchos desarrollan gran parte de su experiencia navegando en ella en la actualidad.

Pero si existe, o mejor, si se experimenta un ciberespacio, tanto como una malla de enlaces, como si se lo percibe como un mundo en nuevos niveles de experiencia, debe entonces presentarse una cibercultura. Para Ribeiro, quien asume la definición de Escobar, la cibercultura se refiere específicamente a nuevas tecnologías en dos áreas: inteligencia artificial [particularmente tecnologías de la información y la computación] y biotecnología⁸. así, la tecnosociabilidad y la biosociabilidad constituyen el marco de dimensiones donde se desarrolla la cibercultura.

Las tecnologías de la información y la computación, engendran nuevas formas de sociabilidad.

Cuando se reflexiona sobre el fenómeno Internet desde este marco conceptual, parece imponerse la conclusión de que tal fenómeno entraña un salto cualitativo en ese proceso de "virtualización" de la vida social que ha dado origen a la sociedad planetaria actual. La Red es, en cierto modo, esa virtualización hecha consciente y llevada a su extremo al menos por ahora.

[...]Internet es un medio multimodal, que prácticamente incluye todos los formatos interactivos inventados hasta la fecha. Por eso, los grados y formas de "virtualidad" de la Red como medio de interacción son muy diversos. No es lo mismo una videoconferencia, que no pasa de ser un remedo de la interacción natural cara a cara, que otras formas mucho más indirectas y virtuales de interacción. Por ejemplo, las que vienen mediadas por los motores de búsqueda, o por otros programas de procesamiento de información cada vez más sofisticados. Son estos últimos dispositivos de interacción los que presentan un interés teórico mayor. Pues es en ellos donde podemos detectar con claridad una transformación radical de los términos tradicionales de la interacción.

Por medio de esos dispositivos, la Red permite interactuar a través de una fragmentación y recombinación casi infinita de la información presente en la misma. La interacción se produce, en ese contexto, a través de una trituración exhaustiva del sentido originariamente adscrito a tal información y de una ulterior recomposición, en buena medida aleatoria, de ese sentido.⁹

Se sociabiliza, de alguna manera, con la Red. No se trata de una entidad inteligente. Evidentemente ella no conversa o interactúa con nosotros, pero la imaginación de la red

⁸ RIBEIRO, Gustavo Lins, op. cit., pp. 329, Citado de Escobar, A, op. cit., pp. 214. [Traducción del autor].

⁹ NAVARRO, Pablo, *Internet como dispositivo de interacción virtual*, publicada en: <http://www.netcom.es/pnavarro/Publicaciones/InternetDispoInteracVirtua.html>.

como un espacio, crea una especie de interacción. Virtualizamos la relación social, por ello una de las imágenes más recurrentes del ciberespacio es la malla de enlaces. Pero aquel elemento de la imaginación sobre la red, que versa acerca de la evolución humana, nos pone en un nuevo nivel de sociabilidad. La biosociabilidad.

La palabra en inglés *Embodiment*, cuya traducción a veces parece complicada a través de encarnación, establece una relación fundamental: si bien existe un cuerpo emotivo, perceptivo y móvil, relacionado directamente con el “ser en el mundo” de la fenomenología, también somos un cuerpo en el sentido de un espacio de significación cultural, como en el caso en el que podemos interpretar diferentes partes del cuerpo como zonas erógenas; en medio de estas dos significaciones del cuerpo, se ubica aquella relación por la cual tenemos experiencia a través de un artefacto, una tecnología. Si nos remitimos con este significado, a las relaciones sociales, donde se engendra la cultura, entonces la pregunta se hace aun más coherente. Evidentemente el usar un tenedor y un cuchillo para cortar la carne en vez de nuestra dentadura, si bien Norbert Elías nos mostró cuán importante podía ser para el desarrollo de las civilizaciones, no era una cuestión existencial en la época en que fueron implementados. Pero con tecnologías complejas como la red, las preguntas existenciales son más que primordiales.

En la serie de cuentos en los que Isaac Asimov revela su *Yo, Robot*, junto con las ahora famosas, gracias a la película de Alex Proyas del 2004, reglas de la robótica, un elemento emerge de la imaginaria común: los robots, hacen todo aquello que los hombres no quieren hacer, o que les disgusta hacer, o que corresponde con una especie de estorbo a otras actividades. De esta forma, antes del fantasma de la IA, la perspectiva de la tecnología como extensión, ayuda y mejoramiento de las habilidades humanas ya merodeaba la preocupación científica.

así, el cuerpo está en cuestión con la temática de la cibercultura. Pero también la cuestión de la identidad. Cuando interactuamos en la red, también es importante saber quiénes somos. Ya hemos mostrado a lo largo de este ensayo, cuán importante es la pregunta dónde estamos. Pero el quiénes somos remite a la identidad en la red.

El robo sistemático, la suplantación, los peligros del contacto directo que es organizado a través de la red, han hecho cada vez más distante la identidad real que la virtual. Quiénes somos en la red? Nos identifica un nombre cuyo apellido empieza a generalizarse. Somos el señor o la señora @hotmail, @yahoo, y en las interacciones en los chats, utilizamos nicknames, alias que nos identifican. Somos quienes queremos ser. Mucho más que antes, cuando éramos¹⁰ colombianos, heterosexuales, estudiantes, el alejamiento a que hace alusión la red nos permite crearnos. Quién voy a ser hoy? Esa es la pregunta a la que nos remite la red en una de sus representaciones extremas. Podemos proyectar una imagen virtual, que se apoya no solo, como en las cartas, en una descripción literal de nuestras características físicas, sino que podemos crear un ser virtual, una imagen, incluso tridimensional.

¹⁰ No quiero decir que ya no seamos, sino más bien, que ahora “además” somos.



(Mitch Madoxx encerrado en el ciberespacio)

Qué se juega, en términos de identidad, en la red? A qué nos adscribimos? Los diacríticos son otros. Las banderas se reemplazan: .co, .uk, .pe, .ec. Qué culturas interactúan en la red? Posiblemente todas, o muchas, de las que componen nuestra cartografía cultural en la vida cotidiana, y otras subculturas de la red: los Hackers, por ejemplo. Y cuál es el intercambio que se produce? Un intercambio similar, parece, trastornado únicamente por la veracidad de la fuente. Una página Web sobre religión musulmana es diseñada por un programador Hindú residente en Estados Unidos. Y en los extremos tenemos casos dramáticos: podemos encontrar a Mitch Madoxx, quien decidió pasar el año 2000 en Internet. Estudiante de Ingeniería de la Universidad de Texas, se encerró en una habitación solo con un PC conectado a la red, argumentando que podría subsistir sin tener que salir a la calle, pues la red le permite comunicarse con todo el mundo.

Lo mismo podemos hablar de Half.com, que no es una empresa cualquiera, sino el nombre que ha adoptado la localidad de Halfway de Oregon (Estados Unidos) que con una población de 370 habitantes para el año 2000 en que el ayuntamiento aceptó su petición, es la primera ciudad con apellido .com.

La cibercultura es así, una construcción social que se enmarca en el ciberespacio y que define la respuesta al quiénes somos en la red. Pero para asumir la cuestión con profundidad, debemos examinar el tiempo – espacio de la red, darnos cuenta de cuáles cuerpos y en qué condiciones se relaciona la cibercultura con el ciberespacio.

Ser en la red

En la parte final del apartado anterior, hablamos del *embodiment*. Retomaremos esa provocación para definir los cuerpos que habitan la red.

El *embodiment*, la experiencia que se da a través de la tecnología, o de una tecnología, nos traslada a la relación entre tecnología y deseo humano. Esta relación, por lo menos en la literatura de ciencia ficción esta representada por los *Cyborg*. Fuera de ella, la noción fue desarrollada en primera instancia por la ciencia aeronáutica, más específicamente la que se relaciona con la exploración espacial. científicos de la NASA, para ser más específico.

El Cyborg deliberadamente incorpora componentes exógenos que extienden la función de control autorregulatorio del organismo para adaptarlo a nuevos ambientes.¹¹

Hemos tratado de mostrar a lo largo de este ensayo, como el ciberespacio es un nuevo ambiente. La figura cyborg, entonces, adquiere un lugar crucial y transversal en la visión del ciberespacio. Quién está en la net? El cyborg, quien en su *embodiment* mediante la

¹¹ CLYNES & KLINE, *Cyborgs and Space*, en GRAY, C.H. (ed.), *The Cyborg Handbook*, Routledge, London, 1995, pp. 31.

maquina que lo conecta a la red, empieza a experimentar la realidad (virtual) de una manera diferente. Quiénes somos cuando estamos en la red? Cyborgs, combinación de cibernética y organismo, que representamos dos realidades distintas y paralelas: en la red, somos fragmentos de información que recorren sus enlaces a través de los routers de los servidores, pero dicha información no es solo eso, sino que es “nosotros” mismos, cada uno de nosotros quien navega por la red, a pesar de desaparecer físicamente tras la pantalla (hablamos desde la red, por lo tanto, mas allá de la pantalla, punto de entrada, existe el mundo “real”), sostiene una estructura de personalidad, que si bien puede ser transformada por la experiencia en la red, también le preexiste y, por lo menos hasta donde alcanza nuestro avance tecnológico hoy en día, le sobrevive finalizada la conexión. Combinación de ser humano, con un cuerpo tanto perceptivo y móvil, como significado y social, y de representación en la red como objeto experimentado a través de la imaginación, experimentado a través del ordenador, y que existe (con toda la significación que hemos tratado de exponer aquí) en la red.

La metáfora del Cyborg, es útil pues a una comprensión de *estar en la red*. Esta visión no es nueva en las ciencias humanas. Donna Haraway la retoma¹² en su famoso *Manifiesto para Cyborgs*¹³ donde define al Cyborg como una nueva ontología, que permite superar las tensiones entre maquinas y organismos, lo natural y lo artificial, la mente y el cuerpo, el auto-desarrollo y lo diseñado externamente, lo femenino y lo masculino, el “yo” y el “otro”, el sujeto y el objeto. Cyborg es una entidad que incorpora, para Haraway, todas estas figuras y sus relaciones. Veamos una visión anterior, pero trágica de la perspectiva propuesta:

(1). Entramos en una nueva época, ¿quién lo ignora? Una especie nueva surge a nuestro alrededor, en nosotros tal vez (aquí “nosotros” quiere decir ustedes, tu, yo, ellos, ellas). Nace en el interior del género humano que la precede y del cual proviene ella como la rama de un árbol. ¿Suplantará la especie al género? Su nacimiento va acompañado de una inquietud ¿El género humano no estaría destinado al fracaso? [...] ¿Cómo se llama el que viene? Vamos a designarlo con un nombre; he aquí su acta de bautismo: es el *ciberantropo*.

(2). Este “ser”, en el cuál se concentra lo monótono y lo variado, dura; dispone de una autorregulación que absorbe las informaciones confrontándolas con lo adquirido y reestableciendo el equilibrio.

(3). Aspira a funcionar, es decir, a ser sólo función. Vive en simbiosis con la maquina. En ella encuentra su doble real. Para encontrarse en ella, desaprueba las ilusiones de la subjetividad y de la objetividad, de la conciencia y de las obras.

(4). [...] la guerra de los antropos contra los ciberantropos será una guerrilla... una estrategia fundada sobre las perturbaciones del orden y el equilibrio ciberantrópico.¹⁴

¹² Algunos dirían rescata, pero en la exposición que mantengo, la ciencia ficción mas que un recipiente de basura, es un espacio de argumentación muy interesante, por lo que no se rescata un termino de ella, se lo retoma y se amplía su significado.

¹³ HARAWAY, Donna, *Manifiesto for Cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980's*, Socialist Review, No. 80, pp. 65 – 108.

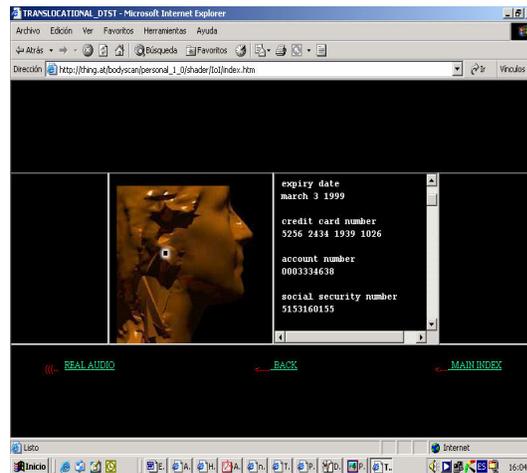
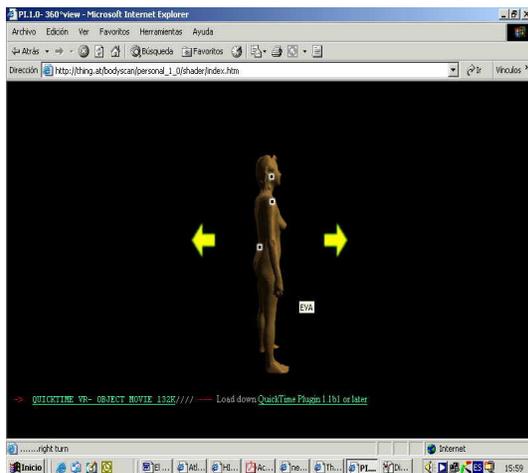
¹⁴ LEFÉBVRE, Henry, *Hacia el Ciberantropo*, Gedisa, Barcelona, 1980. Escrita en 1967. (1) pp. 163, (2) pp. 167, (3) pp. 166, (4) pp. 182.

Lefébvre ve en el ciberantropo, sobretodo, un ente que olvida los sentimientos y la emocionalidad humana, con lo que no estoy de acuerdo, y que está más cercano a la idea de The Matriz, por ejemplo. Pienso, por el contrario, que nos enfrentamos en la actualidad a una explosión (y al utilizar la metáfora bélica, de todas formas quiero distanciarme de Lefébvre) de la creatividad. explosión que tiene lugar en el espacio que el ciberespacio organiza para la misma: el Hipertexto.

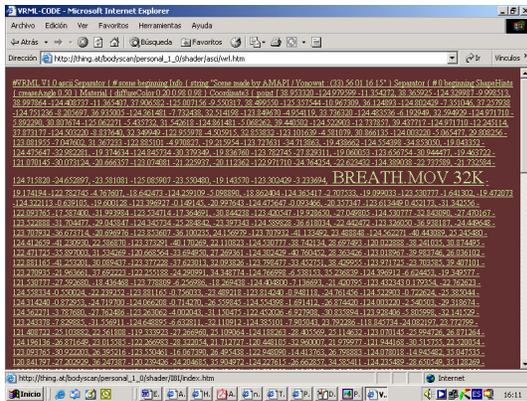
Hacia 1960, Theodor Holm Nelson, estudiante del Master en Sociología de Harvard, acuñó el término hipertexto para referirse a lo que él llamó *escritura no secuencial*. Basado en el que es considerado el poema mas romántico en lengua inglesa, Kubla Khan de Samuel Taylor Coleridge, Nelson quiso construir un sistema de almacenamiento llamado *Xanadu*, lugar que describe Coleridge en su poema.

El hipertexto es lo que aparece en nuestras pantallas cuando nos conectamos a la red a través del ordenador. Los navegadores (Explorer, Netscape, Opera, etc.) están codificados en el lenguaje del hipertexto, el HTML. La característica esencia del hipertexto es su no-secuencialidad. El elemento esencial es el link, que construye a una página Web en una entidad con múltiples dimensiones, muchas más que las del texto escrito. El link es como una cita en un libro, pero más que la sola colecciones de datos acerca del origen de una frase o texto, el link nos lleva a otros mundos a los que accedemos a través de la ventana del explorador. Y es un cuerpo. Un cuerpo que en ciertas manifestaciones semeja al carnaval, con formas y figuras extrañas. Nuestra relación con otros cuerpos, con otras expresiones humanas, en la red, es mediada por el hipertexto.

Observemos por ejemplo el trabajo de EVA WOHLGEMUTH en BodyScan, su proyecto de netart (arte en/de la red):



Al hacer clic sobre un punto cualquiera de los que tienen un borde blanco, tenemos el pantallazo a la derecha. Una vez que hacemos la misma operación en la imagen de la derecha, obtenemos:



Y al hacer clic sobre el texto BREATH.MOV.32.K se obtiene el pantallazo de la derecha que es una animación que reproduce una imagen de la respiración humana.

El hipertexto, por ejemplo, es una metáfora de la corporeidad. Recorremos los cuerpos y las obras de los demás a través de él. Este es el poder de la metáfora cyborg, pues las imágenes del sujeto y del objeto, sus relaciones, en el caso de la red, se unen en una sola entidad, el hipertexto, donde a través de los links no solo conocemos las obras como tales, sino que podemos interactuar con ellas, y por esa vía, conocer al sujeto que las concibió.



(Sterlac)

Evidentemente se trata de un sujeto con una apellido genérico: .com, .html, pero de todas formas es la expresión que ha querido proponer allí. Y todo ello se produce en el diseño. Posiblemente no estamos aun en las imágenes cyborg de Sterlac. Pero si tenemos un cyborg que cumple la metáfora: el hipertexto.

El ser humano aun no es un cyborg de la red, especialmente porque la experiencia misma, tal como la hemos planteado aquí, no es experimentada con la suficiente fuerza sino por aquellos que realizan hipertexto. Aquellos que conocen el lenguaje HTML, que de todas

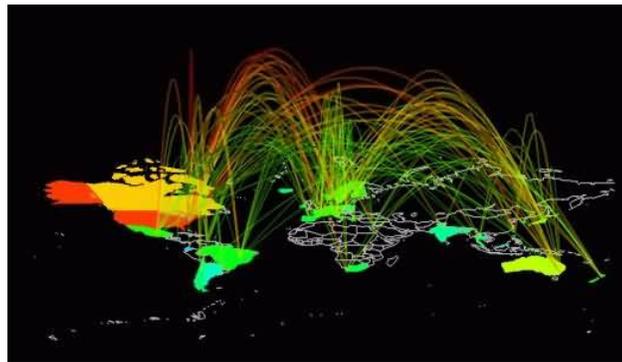
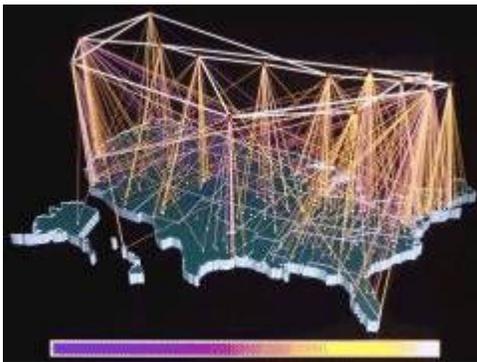
formas se va haciendo cada vez mas y mas sencillo de operar, envían su hipertexto a la red y en esa medida experimentan la red a la manera como la hemos presentado aquí.

Y ocurre lo mismo que en la vida "real". Los espacios estructurales, funcionales (relacionados quizá con lo que dice Lefébvre) no son verdaderos espacios de expresión, pues allí los sujetos no representan mas que la función misma, la forma allí no es mas recipiente. Por ello la performance del cuerpo de un trabajador dedicado la parte más importante de su tiempo a la realización de una labor, es genérica, es la función misma. Pero en cambio en las calles, cuando las diferentes culturas y subculturas hacen su aparición, la diversidad, la forma que es significado y significantes, que más que recipiente es paralelismo, es travesía conjunta a la del contenido, las performances acuden en su variedad.

[El pensamiento de nuestro siglo] se empeña en establecer una construcción coherente donde se integren todas las formas de la experiencia reconstituídas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un esfuerzo por escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, los discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología sólo tratan de eliminar lo que les aterra.¹⁵

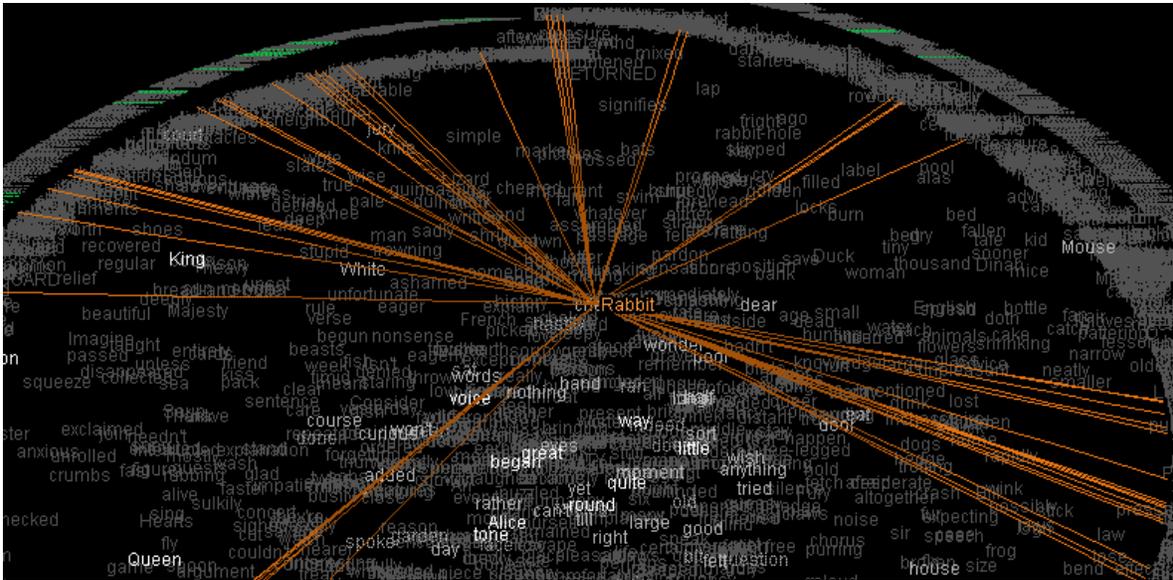
El pensamiento del siglo que parece signado por la experiencia virtual, debe por el contrario, huir hacia lo no-funcional, lo no-estructural, no rehuirle. Y decimos huir porque se trata de un escape. De la misma forma, en la red, los diseños más simples tienden a representar a la función. Los links son pocos, el recorrido de una Web se hace de manera tradicional (hacia abajo y de izquierda a derecha) una sola imagen es presentada, es decir, se asemeja lo mas posible a su antepasado directo el texto escrito o impreso. Por el contrario, cuando los hipertextos transgreden la función, entonces su forma adquiere significado, y la complejidad aumenta, lo mismo que su posibilidad de significación e interpretación.

Los sujetos de esta forma, existen en múltiples dimensiones: entre lo real y lo virtual, entre la forma y el contenido, entre el pasado y el futuro. Pero existen otras manifestaciones en la red. El cyborg representado por el hipertexto no es el único. Éste es solo una de las múltiples facetas de la imaginación en la red. Y no es posible seguir a estos sujetos de la misma forma que cualquier ciencia social lo haría con el “trabajador”, el “estudiante”, la “clase proletaria”, etc. Una cartografía temática de sus prácticas y experiencias siempre es posible en un modelo de representación, en sus travesías, en sus manifestaciones de todo tipo, en sus producciones. Pero cómo rastrear al sujeto en la red? Las cartografías geográficas por ejemplo, pueden ser imposibles de leer.



Dónde está el sujeto en la red? Recorre muchos de los enlaces de estas representaciones. La imaginación debe aparecer también en dichas cartografías. Cuando leíamos *Alicia en el país de las maravillas*, encontrábamos no solo a un escritor sino a un lógico, y a través de su escritura develábamos quién era para nosotros mismo. El hipertexto debe poder plantear el mismo tipo de interés: quién es para nosotros el sujeto tras un hipertexto. El contenido del mismo nos hablará de la organización, la forma del diseñador, la combinación, nos hablará de un sujeto complejo, el sujeto de la red, los sujetos de la red.

¹⁵ DUVIGNAUD, Jean, *El juego del juego*, Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 1997, pp. 13.



Esta imagen en la que TextArc realiza una representación de la *Alicia en el país de las maravillas* donde las palabras más usadas aparecen más brillantes y hacia el centro del óvalo. Podemos leer así el hipertexto. No es posible leerlo de una manera tradicional. Si así lo hacemos, cumplimos con la estructura, y la guerra entre antropos y ciberantropos (ordenados y equilibrados) se acerca. Pero tras la función, en ella, dentro de ella, el hipertexto revela elementos inesperados, inútiles. Y son mas evidentes aun, en los espacios de lo lúdico, del netart, de los sitios diseñados con formas que parecen no tener nada que ver con su función.

Una cartografía del sujeto debe para lograr su fin, en los espacios de la red, seguir la metáfora del hipertexto para conocer al cyborg tras él. Debe encontrar formas de comprensión del hipertexto que no solo hable de dónde se ubica, sino que comprenda por qué lo hace de esa forma.

Recapitulación.

En este ensayo he tratado de mostrar como la red transforma la experiencia de diversos sujetos que se conectan a la red, incluso de aquellos que realizaban conexiones imaginarias a través de la ciencia ficción. He retomado precisamente las imágenes artísticas del cine y las representaciones de la literatura, porque se ubican en aquel intersticio entre lo funcional y lo estructural, y desde allí, sin función, comprenden un fenómeno tan importante como Internet. He querido extremar la imagen de la “realidad virtual” con el objetivo de mostrar como sería estar “en” la red. Y finalmente, habiendo propuesto unas ciertas ideas tendientes a responder dónde estamos cuando estamos en la red, he querido hablar de quién está en la red. Quiénes somos cuando estamos en ella. Con esto, no he querido decir que solo son sujetos aquellos que realizan hipertextos, solo quise mostrar una experiencia extrema. Tal vez ellos sean nuestra representación más dramática de Cyborgs. Difiriendo de la perspectiva de Lefébvre, quise con el análisis propuesto, mostrar que mas que guerra existe una explosión de creatividad que podemos rastrear de una forma diferente.

así, con el hipertexto lo que se muestra es que existe un campo dentro del espectro de la cibercultura, que también revela lo que Duvignaud trataba de demostrar con respecto al juego: es lo que siempre se quiere eliminar porque aterra a la estructura. Pero a pesar de ello, siempre se manifiesta de formas diversas, explota de creatividad. Ojalá este ciberantropo pacifista *dure*, como dice Lefévre, para cumplir el sueño de Theodor H. Nelson, donde exista el Xanadu como *lugar mágico de memoria literaria y libertad, donde nada sería olvidado*.

Este sujeto de la red, también tiene una característica esencial. Aun no existe en la red, el sujeto que lo concibe no es un cyborg más que en la imaginación o en la representación, y por esto mismo debemos concluir como empezamos:

Hay sujetos que nunca somos.

Por: **Alexander Amezcua Ochoa.**