

LA CULTURA DEL CYBER, LOS IMAGINARIOS TECNOLÓGICOS, SUBJETIVIDAD

Javier De Ponti - Alejandra Gaudio - Roxana Gaudio - Susana Sautel¹

Introducción

¿Cómo influyen las tecnologías de la información y la comunicación en nuestro entorno? El espacio –conjunto de objetos y sus relaciones- se ha modificado sobre una dinámica en la que impera la velocidad. El él conviven las huellas de un pasado que se presenta variante y modificado –por citar un clásico ejemplo, las casas chorizo reformadas en clave pseudomoderna- con los imaginarios de consumo y entretenimiento que nos presenta la sociedad capitalista. La globalización se presenta allí como un proceso de cambio sostenido y sistematizado, que redefine las dimensiones políticas, económicas, sociales, culturales, de identidad de la sociedad.

La ciudad se transforma alrededor del vértigo impuesto por las normas de un mercado acelerado y fluctuante, cada vez más vinculado a las tecnologías de la información y la comunicación. El cyber -ámbito con equipamiento ad hoc cuya actividad principal es ofrecer servicios para el uso de tecnologías de la comunicación y la información a cambio de una retribución monetaria por parte del usuario- se instaló en el paisaje urbano nacional, y casi como parte visible y tangible de una cultura emergente del s. XXI, se adaptó en diversos formatos y tipologías². Esos locales en los que se ofrecen servicios tecnológicos –vinculados a las redes virtuales y sociales-, en tanto espacios distintivo de la cultura globalizada, se desempeñan como espacio de articulación entre el tiempo-el espacio-la juventud-la cultura-los modos de relación-el sistema de flujos y de comunicaciones.

En este trabajo se presentarán algunas cuestiones acerca de las tipologías de cyber y su equipamiento, vinculando la presencia en los locales de algunos imaginarios fantástico-tecnológicos del cine con algunas representaciones de la juventud en tanto diferentes capitales sociales y simbólicos en los que la subjetividad se utiliza para referirse al conocimiento del sujeto, la propiedad de sus percepciones, argumentos y

¹ Integrantes del proyecto 11 H/460 “*Los/las jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación y la información: la cultura del cyber*” perteneciente al campo del diseño de información y adscrito al Departamento de Ciencias de la Educación de la FHCE. Programa de Incentivos FHCE.UNLP/Ministerio de Educación de la Nación.

² Estas tipologías han sido identificadas en trabajos anteriores: cyber-locutorio; cyber-video; cyber-juegos en red; cyber-kiosco, entre otros. Ver De Ponti, Gaudio y otros, 2007: ed. Digital.

lenguajes basados en su punto de vista y por lo tanto influido por sus deseos e intereses.

Inmersión

Extrañamente el cyber se convierte en un escenario de fenómenos expresivos, asiento de una diada que en vez de efectivizarse entre grupos sociales pequeños, se realiza en solitario, si bien forma parte de una red que irrumpe en puntos distantes, está situado en un espacio determinado fuera de tiempo y lugar, sostenido desde la pérdida de referencia.

La sensación del fuera de tiempo más la de distanciamiento con el afuera implican un absoluto estar dentro, se trata de una *inmersión* en un ámbito imaginario, sumido a esa red desde la que la conexión es en solitario. Este imaginario se representa en la ausencia de luz en los cyber que ofrecen juegos en red, en los que el espacio físico no se reduce sólo al espacio de la máquina sino al local mismo. La iluminación propone a quien ingresa al local un espacio oscuro difícil de mensurar, amplio como el ciberespacio donde se interactúa.

Espacios oscuros en los que lo corpóreo queda inmóvil, abierto a una dimensión de tiempo referida a la red, aquella definida por la inespacialidad (Gaudio, 2007) en la que el espacio diluye en su oscuridad sus propiedades históricas, singulares, físicas, reconocibles y significativas. Se desconecta del afuera y paradójicamente se abre al mundo. Al tiempo le espera el mismo destino, marcado por el desdibujamiento de las fronteras que implican la lógica del pasado, del presente y del futuro con la carga de pérdida y de espera que suponen.

La sensación de local oscuro que al interior está poblado de sombras y siluetas que delimitan un imaginario de la tecnología asociada a la *oscuridad cavernosa* (De Ponti, Gaudio, Sautel, 2008) La caverna como hueco desde donde asomarse a la reunión virtual, pero también de ocultar el propio cuerpo alrededor del cual los límites entre lo interno y lo externo se esfuman.

Paleta de color del cyber

La paleta cromática es una organización de colores que se puede utilizar siguiendo diferentes criterios como por ejemplo: paletas cromáticas por analogía, cuando los colores son análogos o por diferencia de intervalos de color. La organización de las mismas podría ser monocromática, complemento dividido, armonía de tonalidad, por adyacencia, etc.

La paleta cromática en el caso del Cyber está asociada a las interfases informáticas, a la luz artificial y al dominio de la oscuridad. Está conformada por una gama monocromática que va del gris al negro, con acentos de colores saturados relacionados a los elementos tecnológicos y lumínicos. Asimismo, la luz tenue, puntual, fría se combina estratégicamente con la disposición de los elementos tecnológicos. El color verde también forma parte de la escena. Asociado a las comunicaciones y la tecnología, parece confirmar a Johannes Itten cuando afirma que el verde realiza la unión de la ciencia y de la fe (Itten 1975: 89). La primera -fuente de conocimiento para la tecnología- y la segunda -conjunto de creencias- confluyen en la luz verde del porvenir. Proyectado como luz, el verde tiene posiblemente su máxima expresión tecnológica en el rayo láser, luz visible en la oscuridad, haz puntual, continuo, directo y veloz, muy frecuente en los eventos masivos y en las representaciones fantásticas. Los caracteres de luz de las primeras interfaces en pantalla fueron color verde.

El verde es caracterizado con frecuencia en el ámbito del diseño visual como el espacio virtual apacible, accesible y sostenible, apto para representar la tecnología creativa³, pero también como la luz fluorescente transparentada, translúcida o reflejada del espacio caracterizado por materiales industriales, como el laboratorio de *Minority Report* (Spielberg 2002) o la luz láser proyectada al espacio abierto del universo. Los espacios fríos se completan con la presencia de luz violácea (azulada o rojiza), que en la oscuridad remite a la superstición.⁴ Las pantallas se presentan como espacios de interacción para cada usuario y como fuentes de luz para la totalidad del local. La luz coloreada se suma con la luz de la pantalla y ambas se reflejan en superficies lisas y pulidas –eventualmente de metal o madera enchapada, sistemáticamente moduladas para cada usuario- en el mobiliario, en los auriculares, en los vidrios, en los periféricos de las computadoras, en las carcasas plásticas.



³ Ver <http://es.argus.net>

⁴ Ver Itten, 1960 1975: 89.



Subjetividad

En el *cyber* no se presenta el discurso de la marca comercial –símbolos de consumo- como promesas de ser otro: es la tipología del espacio mismo –y la actividad que allí se ofrece- lo que identifica y define el espacio. Si los locales nocturnos son el ámbito donde se desarrolla el simulacro de fiesta donde la juventud es protagonista⁵, en los locales del *cyber*, –ámbitos nocturnos las 24 horas del día- el simulacro propone la aventura virtual cuya génesis está en la narrativa fantástica. Es un ámbito de diversión en el que domina la apariencia de lo irreal, donde el tiempo es ficción, velocidad e interactividad.

En el marco de las nuevas tecnologías de la comunicación se genera una modificación cultural, que supone el “germen” de nuevas redes de identificación, la asunción de nuevas “vestiduras identificatorias”, en la medida que se constituyen nuevos códigos, hábitos, lugares, recorridos urbanos. La cultura en tanto proceso en permanente cambio, se produce en el vínculo que suponen las coordenadas socio - históricas. Es función del cuerpo social, de su discurso, diferenciar, articular la temporalidad e introducir aquellas dimensiones (discursivas, de investimento, identificatorias) que permitan dar forma estabilizada a la cultura y su trasmisión (en tanto signo de pertenencia).

Conclusión

En las sociedades disciplinadas el poder se ejerce a través de las instituciones. Y en las de control el poder se basa en las aspiraciones, deseos e inquietudes, de los individuos. Esto último sucede en la época de las tecnologías de la comunicación y la

⁵ Ver Mario Margulís y otros 1994: 15.

información a la cual asistimos. Los individuos deben enfrentarse a nuevas maneras de vinculación, donde la inmersión en la “aldea global”, donde no existen las barreras físicas, geográficas o sociales, permite vincularse con personas en puntos distantes del planeta estableciendo relaciones no solo sociales, sino también afectivas, sin interactuar físicamente. Asistimos a la incorporeidad del individuo, a la pérdida del tiempo cronológico y el espacio físico como hasta hoy lo concebíamos, dando paso a la virtualidad donde el *cyber* es uno de sus exponentes, donde las percepciones, argumentos y lenguajes varían o se constituyen según el punto de vista de los sujetos y por lo tanto influido por sus deseos e intereses.

Incorporeidad, dilución de tiempo-espacio y virtualidad quedan representados, desde nuestros imaginarios tecnológicos, en el diseño del *cyber*.

Definiciones

Cyber: ámbito con equipamiento *ad hoc* cuya actividad principal es ofrecer servicios para el uso de nuevas tecnologías de la comunicación y la información a cambio de una retribución monetaria por parte del usuario.

Tecnologías de la comunicación y la información –TCI-: comunicación e información viabilizada a través de un soporte tecnológico (computadora). Comprende dos subuniversos: a) *comunicación de muchos con muchos*, conectados en red (*Internet* u otros tipos de sistemas multimodales horizontales), a través de distintas modalidades (*web*; *e-mail*; *messenger*; *blog*); y b) *dispositivos multimediales*: soporte de expedición centralizada resultante de la fusión en un único medio de diversos medios: sonidos, imágenes, datos (juegos electrónicos; videos a solicitud; parques temáticos de realidad virtual).

Jóvenes: etapa del ciclo vital comprendida entre los 18 y los 34 años (justificamos este corte en los nuevos “significados de la edad” (Neugarten 1999) teniendo en cuenta que en ese rango se observa la mayor proporción de usuarios de TCI).

Como construcción cultural⁶ aquellos que en “oleadas crecientes” (Castell 2001), desde el centro a la periferia, con distinta inscripción social y diferente capital simbólico se sumergen, con futuro incierto -interactuantes o interactuados- en la sociedad en red. La “nueva era de las desigualdades” les depara junto a las desigualdades estructurales, nuevas desigualdades dinámicas que más allá de las condiciones iniciales tienen que ver con la coyuntura y las trayectorias individuales (Fittoussi y Rossanvallon 1997). Juventud conlleva descartar un período cronológico de tiempo

⁶ Ver Sautel, Susana y otros, 2007.

definido como edad, “al hablar de jóvenes estamos hablando del tiempo, pero de un tiempo social, un tiempo construido por la Historia de la Cultura, como fenómenos colectivos y, también, por la historia cercana, la de la familia, el barrio, la clase” (Margulis y Urresti 1997).

Bibliografía

DE PONTI Javier, GAUDIO Alejandra, SAUTEL Susana. 2008. La cultura del cyber, el espacio y los imaginarios tecnológicos en AREA, Agenda de reflexión en arquitectura, diseño y urbanismo (Buenos Aires: FADU-UBA)

GAUDIO Roxana. 2007. Subjetividad, en Actas del 2^a Congreso Marplatense de psicología. (Mar del Plata: UNMP)

BLEICHMAR, Silvia. 2005. La subjetividad en riesgo. (Buenos Aires: Topía)

GARCÍA CANCLINI, Néstor. 1999. Imaginarios urbanos. (Buenos Aires: Eudeba)

Internet

SAUTEL, Susana y otros. 2007. “Jóvenes y NTCI, ¿Interactuantes o interactuados? El cyber: un espacio social a explorar” en *Revista Question*
<http://perio.unlp.edu.ar/question>