

Crítica literaria 2.0: compilando el *kernel* de la cibercrítica

JOSÉ ROBERTO SARA VIA VARGAS

Escuela de Lenguas Modernas

Universidad de Costa Rica

JUAN CARLOS SARA VIA VARGAS

Escuela de Lenguas Modernas

Universidad de Costa Rica

Resumen

La evolución del texto al hipertexto ha causado un gran impacto en la manera en la que la literatura, la docencia y la escritura se perciben y se enseñan. En la literatura, el papel de la tecnología está siendo analizado, mientras que la tecnología ofrece nuevas herramientas para la enseñanza y la escritura. Del mismo modo, la Web se está convirtiendo en el centro de muchas actividades productivas, lo cual crea una idea de cibercultura. La cibercrítica, por consiguiente, busca explorar las complejidades de la cibercultura y, según Apostolos Lampropoulos (2007), este nuevo enfoque crítico “parece ser una encrucijada de discursos que describen las ciber-realidades; por lo tanto, puede considerarse como un discurso que sumariza tanto las ciberculturas como las teorías pasadas” (p. 48). Lampropoulos también advierte que muchos podrían correr el riesgo de simplificarla demasiado. En este sentido, para evitar una sobresimplificación y para obtener una visión más amplia de la cibercrítica, se proveerán tres de sus áreas de observación: algunas de sus manifestaciones (la tecnología en la literatura, cibermarxismo, ciberfeminismo, tecnología en la enseñanza), algunas de sus principales preocupaciones (el poder, la ética, la dominación, el potencial de la Web), y algunas de sus limitaciones (visiones utópicas o distópicas de la tecnología, la brecha entre la teoría y la práctica, la obsolescencia de los textos y la crítica, y la falta de aceptación de ciertas realidades por causa de una recalcitrancia asociada a la tecnología).

Las áreas de observación anteriores no son de ninguna manera exhaustivas; con el desarrollo y la evolución de la cibercrítica, se agregarán otros campos de estudio.

Palabras claves: cibercrítica, cibertexto, cyberfeminismo, cybermarxismo, TIC, enseñanza, literatura

Abstract

The evolution from text to hypertext caused a major impact on the way literature, teaching and writing are perceived and taught. Literary studies are analyzing the role of technology while the latter offers new tools for teaching and writing. At the same time, the Web is becoming the center of multiple productive activities, which creates a sense of a cyberculture. Cybercriticism, therefore, explores the intricacies of such cyberculture and, according to Apostolos Lampropoulos, this new critical approach “seems to be a crossroads of discourses describing cyber-realities and summarizes both cybercultures and former theories” (p. 48).

Lampropoulos also warns about the risk of oversimplification. To avoid such pitfall and to keep a wide scope of cybercriticism, three of its observation areas are going to be surveyed: some of its manifestations (technology in literature, cybermarxism, cyberfeminism, technology in teaching), main concerns (power, ethics, domination, the potential of the Web), and limitations (utopian/dystopian visions of technology, the gap between theory and practice, the obsolescence of texts and criticism, and the lack of acceptance of certain realities because of technology-associated recalcitrance). This survey does not pretend to be exhaustive; new action fields are going to be included as cybercriticism develops and evolves.

Key words: cybercriticism, cybertext, cyberfeminism, cybermarxism, ICT, teaching, literature

Introducción

Tradicionalmente, se ha entendido la palabra texto como “lo que se puede decodificar”, y se ha utilizado prácticamente como un sinónimo de “obra literaria”. No obstante, ambos conceptos son muy distintos para teóricos como Roland Barthes, pues él, en su artículo *“From Work to Text”*, indica que “Texto” (él lo escribe con mayúscula para diferenciarlo del concepto general “texto”) es un concepto mucho más complejo

y dinámico, mientras que una obra literaria se convierte en una representación más concreta y física del texto. Para él, la diferencia radica en que la obra es una porción de sustancia, mientras que el texto es un campo metodológico (Barthes, 1977). Si a lo anterior se agrega la posición de Bajtín sobre polifonías textuales en la novela, el texto adquiere una naturaleza plural, la cual concuerda con el concepto de intertextualidad.

Aunque “intertextualidad” se percibía como un concepto relativamente

abstracto y en gran medida dependiente de la interpretación, el concepto de intertextualidad ha adquirido una naturaleza más concreta recientemente. Gracias al trabajo de Vannevar Bush y de Ted Nelson, quienes forjaron, el primero conceptualmente (Memex) y el segundo físicamente (Proyecto Xanadú), el hipertexto en el campo de la informática, la palabra “hipervínculos” y el concepto de un texto enlazado con otros por medio de estos son de uso común en la actualidad (véase Bush y Project Xanadu). Los hipertextos, unidos por lo general a la Internet, se han convertido en una presencia habitual para la gran mayoría de las personas, por lo que también se están utilizando cada vez más en la educación, junto con otras tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Evidentemente, la enseñanza y la producción textual se han visto afectadas por la tecnología, la Internet, y el hipertexto, lo cual ha llevado a la aparición de una cibercultura. Aunque muchos la ignoren, el impacto de esta cibercultura en las áreas de producción artística, económica y educativa es más notable cada día, lo cual ha estimulado a su vez el análisis de este fenómeno; es así como la ciber crítica está abriéndose camino poco a poco en el quehacer académico de este nuevo milenio. Es necesario, por lo tanto, observar los progresos de este incipiente enfoque literario o, a manera de metáfora tecnológica, compilar su kernel para comprender su alcance actual y su potencial en el campo de la crítica literaria.

A. ¿Qué es la ciber crítica?

Una definición básica de la ciber crítica la postularía como el estudio y análisis de la cibercultura. Pierre Lévi (2007), por su parte, define “cibercultura” como la cultura en la sociedad digital (p. 1). Apostolos Lampropoulos describe la ciber crítica de esta manera: “parece ser una encrucijada de discursos que describen las ciber-realidades; por lo tanto, puede considerarse como un discurso que resume tanto las ciberculturas como las teorías pasadas” (p. 48). En otras palabras, la definición de Lampropoulos incluiría tanto las realidades que se relacionan directamente con la Internet, como aquellas que no poseen una relación directa con el ciberespacio, pero que de alguna manera han contribuido al fortalecimiento de la Web. Las TIC se hallarían entre ellas, pues su función en este aspecto es innegable. Un ejemplo concreto es el del cambio en la educación que están forjando las TIC. Para Lévi, estas tecnologías demandan una alteración en el papel del docente y el estudiante, ambas alineadas al concepto de hipervínculos en la inteligencia colectiva: “En este marco el enseñante ha de convertirse en animador de la inteligencia colectiva de sus grupos de alumnos más que en un dispensador directo de conocimientos” (p. 130). Nótese la forma en la cual las TIC promueven una redefinición del acto de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con la cibercultura de hipervínculos: no es posible hablar de inteligencia colectiva si cada estudiante no cumple una función de nodo de conocimiento, al igual que cada hipervínculo contiene información específica para contribuir al hipertexto como un todo.

La definición de la cibercrítica, no obstante, debe delinearse con cuidado. Apostolos Lampropoulos (2007) advierte sobre el riesgo al definirla: *“The apparent danger in my endeavor is oversimplification. Nothing would be easier than ridiculing cybercriticism and turning it into a medley of concepts and quotations, deprived of any resourceful complexity of freshness, predestined to reproduce commonsensical ideas and reach anticipated conclusions”* (pp. 47-48). Para evitar esta simplificación exagerada del concepto, es necesario ahondar en los aspectos críticos relacionados con la tecnología que interesan a este campo de estudios. Asimismo, es de suma importancia evitar el efecto asimilador de las tecnologías; es decir, muchas personas dan por sentado que las tecnologías son útiles, neutras y necesarias, lo cual les confiere una naturaleza optimista y utópica. Lo mismo sucede con aspectos potenciados por las culturas tecnológicas, como la monocultura tecnológica y la obsolescencia programada, que por lo general son aceptadas sin cuestionamiento por la gran mayoría de la población. Del mismo modo, muchas personas hablan de “la tecnología” cuando se refieren a elementos tecnológicos muy específicos de *software* o *hardware*, sin siquiera examinar si “tecnología” no se está usando como una metonimia que debería más bien evitarse. Estos elementos les confieren a las diferentes manifestaciones de la cibercultura una existencia hegemónica en las sociedades, con funciones similares a las que otras áreas de la crítica han puesto en evidencia y han atacado (como las relativas a la raza, el género y la clase), pero que por su relación con la tecnología se ignoran y hasta se

promueven. Aspectos como los anteriores deben necesariamente tomarse en cuenta al analizar el rango de acción de la cibercrítica.

B. ¿Por qué es necesaria la cibercrítica?

Debido a la congruencia de la cibercrítica con los estudios culturales, cabe preguntarse por qué es necesaria la cibercrítica y si no bastan los estudios culturales para observar los elementos que la crítica de la cibercultura se propone como sus objetivos de análisis. En realidad, aunque existe afinidad entre los estudios culturales y la cibercrítica, esta última es necesaria debido a su nivel de profundidad mayor en cuanto a las relaciones humano-máquina, máquina-conocimiento, humano-máquina-arte y máquina-producción, las cuales por lo general no se analizan profundamente en los estudios culturales. La relación entre los seres humanos y las máquinas es la primera área que justifica la existencia de la cibercrítica, ya que esta coexistencia normalmente se obvia o se presenta como algo natural. Por ejemplo, los estudios culturales, especialmente en el campo de estudios del género, mencionan como “la última frontera” el cuerpo humano:

However, there is one area of female liberation where not only have we not made progress; we seem to be going backwards. And that is our physical appearance. In one of the first small consciousness-raising groups I attended in the 70s, I vividly recall the topic of conversation turning to “hairy legs.” As someone who had always been self-conscious

about being too hairy, this finally broke through a kind of iceberg in my mind. As trivial as it may sound, this was the very moment when I suddenly realized, "I am a woman, and I have always felt bad about myself and my body, just like every other woman". (Jhirad, 2013)

Como se puede notar, la idea anterior menciona la necesidad de las mujeres por reconquistar su cuerpo, pero no se toma en cuenta el papel de las máquinas en la producción de patrones opresivos para el cuerpo femenino (y masculino) ni el de las TIC en la transmisión de mensajes, tanto avasalladores como liberadores. A pesar de su importante papel en la creación y producción de imágenes corporales, a las máquinas apenas se les presta atención y se les desplaza a un segundo plano. La cibercrítica, por su parte, revisa estas funciones ignoradas, ya que las máquinas no constituyen ni una realidad dada ni son "inocentes" para esta incipiente disciplina: como producto humano, las tecnologías responden a los aspectos culturales y políticos de las sociedades.

Además de su análisis más detallado de las relaciones entre los humanos y las máquinas en el sentido físico, la cibercrítica justifica su existencia en la redefinición de la última frontera: para este campo de estudios, la nueva "última frontera" no es el cuerpo humano, sino la tecnología. Los estudios culturales han logrado que la atención se vuelva hacia el cuerpo humano, pero no así hacia la tecnología, la cual aún se percibe como un bien simbólico neutro o positivo. Del mismo modo, el análisis actual de la tecnología tiende a ser superficial o estereotipado.

Por ejemplo, María Goicoechea (2007) critica el nivel de asimilación de los cambios tecnológicos en la cultura popular: "Los mecanismos de la cultura popular para asimilar los cambios tecnológicos son más bien 'primitivos' y se manifiestan en una serie de mitos: el cyborg, la aldea global, el *hacker* que desafía al Olimpo de Microsoft, etc." (p. 17). La autora también afirma que para los intelectuales, la forma en la que se infiltran las ciencias de la computación y sus conceptos (programación, lenguaje, realimentación, interactividad, memoria, lectura, disco duro, etc.) en todas las áreas del conocimiento debe evaluarse, puesto que ha tomado una dimensión que parece necesitar una revisión de los paradigmas anteriores (Goicoechea, 2007, p. 17). Tomando en cuenta la aseveración de Goicoechea, revisar los paradigmas de percepción y las funciones de las diferentes tecnologías se convertiría en la última frontera de la crítica literaria, pues los críticos literarios por lo general los obvian y, al hacerlo, también reproducen y difunden dichos paradigmas.

Junto con la redefinición de la última frontera en la crítica literaria, otro aspecto que recalca la necesidad de la cibercrítica es la tendencia cultural hacia la fusión del cuerpo e identidad humanos con la tecnología, que se dan tanto a nivel individual como social. La fusión del cuerpo humano con la tecnología se da, en su nivel más evidente y superficial, con la idea del *cyborg*. La ciencia ficción ha tocado el tema, pero el *cyborg* es poco más que un ser humano con partes de máquina en dichas manifestaciones literarias. No se han explorado a conciencia las implicaciones de fusionar el cuerpo humano con aparatos tecnológicos o partes mecánicas,

ni a nivel social ni a nivel individual. Por ejemplo, la presencia de humanos “mejorados” mediante aparatos tecnológicos conllevaría una redefinición de actividades tan cotidianas como el aprendizaje y los deportes. Asimismo, ¿qué impacto acarrearía a nivel individual dicha fusión?

Aunque el *cyborg* de la ciencia ficción todavía no existe, están apareciendo en la actualidad movimientos culturales en dicha dirección. Por ejemplo, los primitivos modernos, quienes buscaban retomar el control de su cuerpo mediante prácticas tribales extremas, han dado paso a grupos culturales en los que sus miembros se colocan *chips* funcionales debajo de la piel o utilizan dispositivos electrónicos de manera perenne, como extensiones de su cuerpo. Otro ejemplo lo constituyen los llamados *skintillates*, del Hybrid Ecologies Lab, de la UC Berkeley. Los *skintillates* son dispositivos electrónicos en apariencia de tatuajes y poseen diversas funciones, desde las meramente decorativas (como luces que se encienden) hasta botones que activan aplicaciones de *software* (Lo, 2016). Finalmente, se halla la idea de fusión de la identidad humana con las máquinas gracias a la influencia de los perfiles personales en las redes sociales. Para muchos individuos, su identidad está ligada a sus páginas personales en las redes sociales y dicha realidad se ha vuelto tan extendida que actualmente las empresas e instituciones utilizan estos perfiles para formarse una idea de la personalidad del individuo.

La influencia de las TIC y de las redes sociales en la creación de una identidad trasciende la dimensión individual, pues en la actualidad grupos culturales específicos forjan su sentido

de pertenencia e identidad grupal gracias a los elementos tecnológicos. El caso de las diásporas que se mantienen unidas virtualmente es un ejemplo. Amelia Sanz y Dolores Romero lo describen así: “*Diasporic movements resulting from the expansion of global economies are able to share interests and common culture through computer-mediated communication. The immediate effect has been to create a sort of illusion of participation as both physical and hierarchical distances between communicators have been removed*” (2007, p. 4). Como puede apreciarse, existe una fusión entre movimientos diaspóricos y las tecnologías en lo relativo al mantenimiento de un núcleo de identidad y participación cultural, pero la crítica literaria ha explorado poco esta realidad; es por dicha razón que la cibercrítica se vuelve necesaria para comprender mejor estas nuevas relaciones.

C. ¿Cómo se manifiesta la cibercrítica?

1. Tecnología, literatura y sociedad

La cibercrítica posee varias manifestaciones que abarcan principalmente la literatura, la cultura y la enseñanza. Dichas manifestaciones comprenden el análisis de la tecnología real en la literatura y en la sociedad, el análisis de la tecnología ficticia en la literatura y en la cultura popular, el ciberfeminismo, el cibermarxismo, y el análisis de la tecnología aplicada a la enseñanza.

El papel de la tecnología real en la literatura y en la sociedad es de gran interés para la cibercrítica. Cada vez es más frecuente identificar ejemplos de referencias a tecnologías específicas en las

obras literarias, canónicas o no. En la televisión y el cine, debido al patrocinio de compañías de *software* y *hardware*, también abundan los ejemplos de usos específicos de tecnologías y referencias a ellas, si bien muchas veces las mismas no corresponden del todo con la realidad. Del mismo modo, las parodias tecnológicas de obras literarias clásicas atraen la atención de la cibercrítica. Un ejemplo es el poema “Beware the Cyberwocky”:

*Twos analog and unix codes
Did daemon crash and reboot not
All cmos, bios, toolbox, diodes
servers, c-drives still, a quiet slot*

*Beware the cyberwocky my son
The loop that ends, the code that
hangs
Beware the broken link, and shun
The mosaic java applet!
[...] (Sphincteria)*

Es importante notar que, debido a los cambios tecnológicos, muchas de las obras que hacen alusión a tecnologías específicas o se centran en ellas también experimentan la obsolescencia rápida de la que son objeto dichas tecnologías: obras literarias que hablan de aparatos como un Walkman, un VCR o una Amiga se vuelven recalcitrantes para las generaciones modernas. El poema anterior ilustra la obsolescencia tecnológica con claridad cuando menciona *diodes servers* y *quiet slots*; estas palabras aluden a tecnologías que han sido desplazadas y que poseen poco significado para las generaciones modernas. *Diodes servers* hace referencia a los servidores fabricados por Diodes Inc., una compañía que antes lideraba el mercado y ha perdido relevancia.

Quiet slots, por su parte, se refiere a las unidades lectoras de discos *floppy*, un tipo de tecnología que desapareció de las computadoras actuales con la expansión de la capacidad de almacenamiento de los discos duros. Dichos ejemplos manifiestan la forma en la que la obsolescencia tecnológica también afecta a la literatura, haciéndola aparecer desactualizada y, por ende, irrelevante.

La fusión de la literatura con las diferentes formas tecnológicas no se da solamente en el contenido literario, sino también en el sentido material. Es decir, las TIC están transformando a la literatura físicamente: el libro tradicional se ha transformado en un audio libro o en un libro electrónico, por mencionar un par de ejemplos. La cibercrítica se manifiesta también en el análisis de dicha fusión o liminalidad de las obras literarias. De hecho, es cada vez más común encontrarse con transformaciones de las obras literarias por medio de las TIC y los medios de comunicación masiva, pero el impacto de dichas obras reformuladas tecnológicamente en la literatura recibe poca atención.

Además de observar el papel de la tecnología real, obsoleta o moderna, en las obras literarias y en la sociedad, la cibercrítica también se manifiesta por medio del análisis de la tecnología ficticia en la literatura, especialmente en la ciencia ficción. En este género, es frecuente encontrar los temas del *cyborg*, el papel hegemónico de la tecnología en el subgénero *cyberpunk* y el impacto de la tecnología de vapor en el subgénero *steampunk*. La degradación y contaminación ambientales tienden a estar presentes también en este último subgénero, ya que las máscaras de gas con grandes filtros purificadores son parte

de la representación visual *steampunk*. Otro tema relativo a la tecnología ficticia que la cibercrítica analiza es el impacto de los recursos tecnológicos imaginarios en las sociedades ficticias en las que se presenta. Por ejemplo, el motivo del panóptico en las distopías de ciencia ficción está generalmente asociado a una tecnología de control, disuasión o intimidación. Otro ejemplo es el uso de ciertas tecnologías como distintivos de una segregación social: el motivo de la clase adinerada con acceso a comodidades tecnológicas ilimitadas en contraste con una clase baja forzada a subsistir al margen de dichas tecnologías no es poco frecuente. La serie japonesa *Galaxy Express 999* presenta un ejemplo todavía más extremo: en ella, quienes han podido han cambiado sus cuerpos orgánicos por cuerpos mecánicos y han extendido su vida casi eternamente. No obstante, su valor por la vida ha disminuido al punto en el que los ricos se distraen matando a los pobres (quienes se han quedado con sus cuerpos orgánicos), como si estos últimos fueran animales para la caza. Posiblemente, el ejemplo más conocido de las tecnologías ficticias y que ha recibido mayor análisis es el del robot o el androide, pues los robots y androides reales distan mucho de los que aparecen en las obras literarias, pero estos últimos han sido de gran valor para cuestionar ideas como la humanidad, los derechos humanos, la inteligencia y el poder. Mientras los estudios culturales han enfocado su atención en el impacto del robot o del androide imaginario en la humanidad real, la cibercrítica se enfocará, por ejemplo, en las relaciones entre las versiones imaginarias y reales de los robots y los androides, además del impacto de dichas relaciones en los seres humanos.

2. Ciberfeminismo

El género es otra área en la cual la cibercrítica se manifiesta. En la actualidad, ya ha surgido el término “ciberfeminismo”, si bien su estructura y objetivos aún parecen difusos. De hecho, no existe un consenso sobre la posible definición del término, como lo argumenta Faith Wilding (1998): “*The question of how to define cyberfeminism is at the heart of the often contradictory contemporary positions of women working with new technologies and feminist politics*” (p. 6). Dicha autora menciona la posición de Sadie Plant y la describe como “una de absoluta insurrección post-humana” que se entiende básicamente como la revolución de un sistema emergente conformado por las mujeres y las máquinas (computadoras) en contra de la visión de mundo y la realidad material patriarcales (Wilding, 1998, p. 6).

Otras definiciones, en contraste, poseen un enfoque menos beligerante: “*Cyberfeminism needs to cultivate a culture of joy and affirmation (...) Nowadays, women have to undertake the dance through cyberspace, if only to make sure that the joy-sticks of cyberspace cowboys will not reproduce univocal phallicity under the mask of multiplicity*” (Braidotti). La profunda ambivalencia y rechazo por parte de las ciberfeministas a los patrones establecidos se vuelve evidente en el hecho de que incluso han ofrecido una definición por negación con 100 antítesis, de las cuales Wilding (1998) cita: “*cyberfeminism is not a fashion statement/ sajbrfeminizm nije usamljen/cyberfeminism is not ideology, but browser/cyberfeminismus ist keine theorie/ cyberfeminismo no es una frontera*” (p. 7).

A pesar de lo difícil que resulta definir el concepto de ciberfeminismo, Wilding (1998) ha identificado tres aspectos fundamentales de dicha práctica: 1. Se repudia el feminismo clásico (1970), 2. Se defiende el concepto de “Cybergrrl-ismo” y 3. Se mantiene una visión utópica de la Red (pp. 7-9). Las ciberfeministas, según la descripción de Wilding, han rechazado los aspectos antitecnológicos y políticamente correctos del feminismo clásico para crear un movimiento separatista estratégicamente, en el que las mujeres instruyan a las mujeres tecnológicamente, por ejemplo. Dicha autora critica la posición anterior porque, a su juicio, refuerza ciertos miedos, estereotipos y malas interpretaciones que han frenado el avance del feminismo (Wilding, 1998, p. 7). El segundo aspecto del ciberfeminismo que Wilding identifica lo constituye el “Cybergrrl-ismo”, el cual incluye todas las manifestaciones de grupos en línea identificados como “grrl” (*webgrrls, riot grrls, guerrilla girls, bad grrls*):

Currently there is quite a wide variety of articulations of feminist and profeminist practices in these various groups which range from:- anyone female can join chatty mailing lists, to sci-fi, cyberpunk, and fem-pornzines; antidiscrimination projects; sexual exhibitionism; transgender experimentation; lesbian separatism; medical self-help; artistic self-promotion; job and dating services; and just plain mouthing off. (p. 8)

Según Wilding y Plant, estos movimientos permiten notar la poca presencia de las mujeres en posiciones de

liderazgo del mundo electrónico, mientras que la mujer representa la mayoría en el del ensamblaje. También permiten reflexionar sobre el estereotipo que ve a las mujeres como tecnofóbicas (Wilding, 1998, pp. 8-9). El tercer aspecto de la práctica ciberfeminista, la visión utópica de la Red, surge de la percepción del ciberespacio como el lugar perfecto para la neutralidad del género: *“This net utopianism declares cyberspace to be a free space where gender does not matter—you can be anything you want to be regardless of your ‘real’ age, sex, race, or economic position--and refuses a fixed subject position”* (Wilding, 1998, p. 9).

Para Wilding, no obstante, el ciberfeminismo necesita urgentemente forjar una definición clara para no repetir los errores que los feminismos cometieron en el pasado. Las ciberfeministas deben dejar su renuencia a las definiciones, al análisis y a la teoría para alinearse con un cuerpo teórico que les permita expandirse, ya que el esfuerzo de redefinir el feminismo según los cambios tecnológicos es válido. Wilding recalca que esta modernización del feminismo debe definirse para que los países en vías de desarrollo, que a menudo se sirven de la Red para obtener noticias y conocimientos, puedan unirse al movimiento. Del mismo modo, les insta a trascender la Red, ya que el acceso a esta es aún un privilegio y no un derecho universal (pp. 9-10).

3. Ciber-Marxismo

El enfoque marxista aunado a las tecnologías digitales y al ciberespacio también se incluye entre las expresiones de la cibercrítica. Nick Dyer-Whitford, por ejemplo, publicó en 1999 el

libro titulado *Cyber-marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology Capitalism*. Dicho libro ofrece un análisis detallado del cibermarxismo y de sus raíces marxistas que se extienden hasta la época en la cual Charles Babbage, el científico y matemático inglés, proponía reemplazar a los trabajadores humanos por máquinas:

Babbage's search for mechanical means to automate labor, both manual and mental, was the logical extension of the desire to reduce and eventually eliminate from production a human factor whose presence could appear to the new industrialists only as a source of constant indiscipline, error, and menace. And this in turn was part of a wider project of industrial planning that foresaw the society-wide mobilization of theoretical knowledge in the service of manufacture, overseen by a "new class of managerial analysts," such as Babbage himself, who would become "the supreme legislators of social welfare" and be rewarded with "newfangled life peerages and political power." (Dyer, 1999, p. 3)

Debe notarse que el impacto de la tecnología en las sociedades se menciona desde los inicios del marxismo, porque influye directamente en la producción de los bienes y permite establecer las diferentes clases:

Marx, Babbage's contemporary, read his work. And what he found in its pages was not evidence of the ineluctable march of progress, or an approach to divine wisdom, but a strategy of class war....

Marx analyzed the production machinofacture as a means by which the bourgeoisie strove to subjugate a recalcitrant proletariat.... He describes how the factory owners's relentless transfer of workers' skills into technological systems gives class conflict the form of a "struggle between worker and the machine." (Dyer, 1999, p. 3)

Es evidente que para Marx la tecnología, al estar entrelazada con la producción y la burguesía, no figuraba como un agente favorable al proletariado. En realidad, las máquinas no sólo absorbían los empleos de muchos miembros de las clases más bajas, sino que también ensanchaban la brecha entre estas últimas y las clases altas.

Aunque el propio Marx percibió la tecnología, no como un ente neutro y potenciador del bienestar, sino como uno del que los poderosos se servían para mantener su poder y a la vez oprimir a las clases bajas, el marxismo ha sido incapaz de actualizar dicha visión a las TIC, que ostentan una opinión favorable generalizada por parte de la gran mayoría de los sectores sociales. De hecho, dicha incapacidad se ha contado como una de las críticas más fuertes hacia el marxismo tradicional:

In the many jubilant postmortems conducted by neoliberal intellectuals over the corpse of Marxism, a wide variety of reasons have been invoked for its demise: the inherent imperfectability of humanity, the innate superiority of markets over state planning, the inevitable transformation of revolutionary aspiration into despotic tyranny, and so on. Not the least important of these

is the alleged incapacity of Marxism to comprehend the "information revolution." (Dyer, 1999, p. 5)

Las críticas anteriores presentan el marxismo tradicional como una ideología anticuada y moribunda, sino ya muerta del todo. En un mundo en el que los sistemas marxistas han colapsado y se han convertido en los mayores opresores de los pueblos a los que debían asistir, es natural creer que el marxismo no cuenta con las herramientas para renovarse en la era de la información. Sin embargo, Derrida objeta a dicha visión al conferir a la ideología de Marx una naturaleza de "espectralidad" que no sólo la adapta a los tiempos modernos, sino que también le permite desarrollar todo su potencial original:

Derrida challenges any belief that the Bolshevik tradition exhausts this legacy. He further argues that, rather than Marxism being rendered obsolete by the information age, it is only in the light of certain "informational" developments—globalization, the preeminence of the media, telework—that we can see the full importance of certain themes within the texts of Marx, for example, the emphasis on the internationalization and automation of production. Marxism, Derrida insists, will manifest a continuing "spectrality," an uncanny refusal to stay dead and buried, that is profoundly linked to the increasingly "spectral" immaterial, virtual nature of contemporary techno-capitalism. (Dyer, 1999, pp. 5-6)

El cibermarxismo, adaptado a la revolución tecnológica y a la era de la

información, analiza el surgimiento de una nueva sociedad gracias a los cambios en la economía asociados con la producción, el mantenimiento y el uso de las tecnologías: *"Around this axis of change were grouped loosely associated transformations: a shift from a goods-producing to a service economy; a move in occupational distribution away from manual labor to the preeminence of professional and technical work; increasing capacities of assessment and forecasting; and a new 'intellectual technology' of games theory and systems analysis, materially embedded in computer systems"* (Dyer, 1999, p. 18).

En este contexto, Dyer (1999) afirma que la sociedad se organiza alrededor del conocimiento con el propósito del control social y la dirección de la innovación y el cambio (p. 18). Asimismo, a la luz de estos cambios, los agentes más importantes también serán sustituidos. Aquellos privilegiados por la manufactura de la era industrial darán paso a una nueva élite postindustrial: *"The most important agents of this postindustrial society would be scientists, engineers, and administrators, a new 'knowledge class' lodged primarily within government and academia, bearers of the rationalist skills and virtues required by increasing organizational and technological complexity"* (Dyer, 1999, p. 18).

Además de lo anterior, Dyer (1999) describe los cambios que la era de la información traerán al mundo corporativo, entre ellos: la automatización de las oficinas, la robotización de las fábricas y la venta de servicios en línea. En la esfera gubernamental, se subsidiará la investigación tecnológica corporativa, se crearán alianzas académicas y empresariales y se privatizarán los servicios

de telecomunicaciones y otros bienes públicos. Asimismo, el autor afirma que los defensores de esta doctrina —líderes políticos, ejecutivos de empresas, burócratas estatales, científicos investigadores, académicos y periodistas— no solamente describirán el futuro, sino que lo prescribirán (Dyer, 1999, p. 22).

Un aspecto muy importante de la era de la información que Dyer no menciona y que se vuelve de gran importancia para el cibermarxismo es la transformación misma del individuo en un producto para la venta. La información de cada persona se convierte en otra manera de lucrar y las compañías cada vez tratarán de obtener mayor información acerca del individuo por medio de productos y servicios en línea. En otras palabras, el nivel de explotación hacia las clases subordinadas alcanza actualmente un nivel nunca antes visto ni imaginado: la privacidad individual es objeto de comercio. La mayor diferencia con la era industrial radica en que el individuo explotado en el pasado se sentía oprimido; en la era de la información, este se halla anuente a convertirse en la nueva mercancía gracias al poder avasallador de las TIC.

4. La tecnología en la enseñanza

El análisis del uso de diferentes recursos tecnológicos en la enseñanza se convierte en otra manifestación de la cibercrítica. Aunque dicho análisis abarca tanto la enseñanza de la literatura como la de otras disciplinas (siempre que exista un elemento tecnológico involucrado), en el campo de la literatura específicamente, es posible mencionar la aparición de la “ciberliteratura”. Piret Viires (2005) la define de la siguiente forma:

The most comprehensive definition of cyberliterature would proceed from the concept of digital literature – namely, literature created and presented by means of computer (presented mostly in WWW, but also on a CD or on a computer hard drive).

In narrower terms, the concept of cyberliterature can be characterised by certain computer-specific qualities: multilinearity, lexias (blocks of text connected with various hypertext links) joined by links, linking a written text with multi-media, interactivity, etc. (p. 154)

La definición anterior implica un nuevo enfoque metodológico para la enseñanza y lectura de la literatura, puesto que por una parte vuelve más accesible el estudio de textos canónicos pero por otra coloca cualquier texto al nivel del texto canónico. En otras palabras, la disponibilidad de guías de estudio, comentarios e información adicional sobre una obra literaria avalada por la academia resulta en la posibilidad de comprender mejor dicha obra; no obstante, cualquier *blog* o publicación en redes sociales gozará de los mismos privilegios. Del mismo modo, cualquier persona podrá fácilmente adoptar el papel de autor o creador de textos, lo cual ha causado discrepancias en el mundo académico.

La incorporación de otras formas textuales (imágenes, audio, video o actividades interactivas) al texto escrito implican un cambio en la manera de percibir la literatura y en la forma de enseñarla. En esta línea, Viires menciona la función de los lectores en la enseñanza tradicional de la

literatura; es decir, la interpretación, en contraposición con las cuatro funciones que Aarseth le asigna a los lectores del cibertexto: la interpretación, la navegación, la configuración y la escritura (2005, p. 159).

Finalmente, el potencial de la ciberliteratura es difícil de negar. Por ejemplo, George P. Landow ha asegurado que el hipertexto constituye la materialización del ideal de *Texto* propuesto por Roland Barthes, y que el hipertexto expresa las ideas de J. Derrida, M. Bakhtin and M. Riffaterre (citado en Viires, 2005, p. 155).

D. Temas en la cibercrítica

Por su naturaleza variada y en constante evolución, es difícil listar todos los temas de interés para la cibercrítica. No obstante, las diferentes manifestaciones de la cibercrítica gravitan alrededor de tres aspectos principales: la ética en el uso de la tecnología, la dominación por medio de la tecnología y el potencial de los recursos tecnológicos.

1. La ética en el uso de la tecnología

Para la cibercrítica, los aspectos éticos ligados al uso de la tecnología son de gran interés. Por ejemplo, analiza la idea de privacidad en el ciberespacio, los acuerdos de licencias para el uso del *software* o servicios en línea, la censura en las redes sociales y el espionaje al ciudadano común por parte de entidades gubernamentales o empresas proveedoras de tecnologías. Muchos usuarios aceptan acuerdos sin leerlos que los colocan en serias desventajas legales; a otros les bloquean

su perfil en línea por motivos aparentemente inocuos; y cada vez se reportan más casos de trabajadores despedidos por una publicación privada en una red social. La cibercrítica se encarga de identificar y estudiar casos como los anteriores desde la óptica de la ética y busca esclarecer su impacto en la reconfiguración de las conductas sociales en línea y en el mundo físico.

2. La dominación por medio de la tecnología

Además de los aspectos mencionados con anterioridad en el cibermarxismo, la cibercrítica observa otro campo en el cual las tecnologías de la información y comunicación ejercen un efecto de dominación: el campo educativo. El discurso normativo de la educación resulta un medio altamente eficaz para la introducción, solidificación y reproducción de patrones que, cuando están asociados a la tecnología, rara vez se cuestionan. Por ejemplo, se aceptan los acuerdos de negocios entre las instituciones educativas y las compañías proveedoras de *software*, pero las implicaciones de dichos acuerdos se discuten muy poco. ¿No crean dichos acuerdos una dependencia tecnológica en las instituciones y en los mismos estudiantes que contradicen los objetivos que las instituciones educativas persiguen, como el del libre pensamiento y la autonomía individual? ¿No se están creando generaciones de individuos condicionados para producir una respuesta tecnológica específica, favorable *a priori* hacia dichas compañías proveedoras de tecnologías y hacia sus productos solamente? Del mismo modo, se están marginando estudiantes cuyos recursos no sean suficientes

para adquirir las tecnologías requeridas por los acuerdos institucionales y corporativos, mientras que a la vez se fomenta una cultura de consumismo forzado disfrazada con un manto de progreso tecnológico.

3. El potencial de los recursos tecnológicos

Los artículos sobre el potencial de las tecnologías en las múltiples áreas del conocimiento humano abundan. Para la cibercrítica, el análisis de dicho potencial es de gran importancia. En el campo educativo, por ejemplo, se está observando un uso cada vez más frecuente de tecnologías diversas (hasta de las que no fueron creadas con propósitos educativos originalmente) para el aprendizaje en las aulas y fuera de ellas. En el caso específico de la enseñanza de la literatura, Raine Koshimaa (2007) describe las posibilidades educativas de una discusión en línea basada en roles para enseñar historia literaria:

This kind of approach, called 'The Ivanhoe Game', is described in detail by Jerome McGann (2001). Whereas 'The Ivanhoe Game' serves both research and educational purposes, a simpler, more clearly pedagogically oriented version of a role-based online discussion has been employed in a course on European literary history at the University of Jyväskylä for a few semesters now with encouraging results. In this version, each student is appointed a certain character from the historical period studied (for example, an author) and then seeks information about that character, as well as the historical period in general.

Thus equipped, students should be able to conduct online discussions impersonating their assigned characters. (p. 5)

Del mismo modo, se están utilizando las diferentes tecnologías en otros campos aparte de la educación, como el uso de códigos QR en la bibliotecología, la sincronización de carpetas en el mundo corporativo y la coedición de documentos en línea en la investigación científica. Asimismo, muchos diseñadores y dibujantes ofrecen su portafolio de trabajo en línea, lo cual aumenta su presencia en el mercado, aun si no han terminado sus estudios. La cibercrítica analiza este potencial tecnológico y su impacto sociocultural.

E. Algunos exponentes y fuentes de inspiración para la cibercrítica

La cibercrítica se ha nutrido de varias fuentes, tanto en la teoría como en la práctica; por ejemplo, muchas de las ideas presentes en la teoría de la cibercrítica fueron expresadas con anterioridad por activistas de campos muy variados, aunque asociados a la tecnología de alguna forma. La lista a continuación no posee ningún orden específico y no pretende ser exhaustiva.

1. Jacques Derrida (marxismo);
2. Nick Dyer-Whiteford (marxismo);
3. Richard Stallman (tecnología-software);
4. Raine Koshimaa (enseñanza);
5. Piret Viires (ciberliteratura);
6. Faith Wilding (ciberfeminismo);
7. Joanna Rutkowska (tecnología-software).

F. Limitaciones de la cibercrítica

Aunque, por su variedad de enfoques, se podría pensar que la cibercrítica avanza a una velocidad similar a la de la tecnología; en realidad, su progreso ha sido lento debido a varios factores limitantes: su visión utópica o distópica de la tecnología, la rápida obsolescencia del análisis, la falta de aceptación de sus propuestas y la falta de consensos en las definiciones.

1. Visión utópica de la tecnología

La visión utópica de la tecnología es uno de los factores que más limitan el avance de la cibercrítica. En primer lugar, la percepción de que la tecnología es inherentemente positiva impide enfocarse en sus aspectos subordinadores. Por dicha razón, la cibercrítica debe recordar que la tecnología no existe como un fenómeno independiente: *“However, it is of utmost importance to recognize that the new media exist within a social framework that is already established in its practices and embedded in economic, political, and cultural environments that are still deeply sexist and racist”* (Wilding, 1998, p. 9). De acuerdo con Wilding, existe un aspecto de la Red que muchos cibercríticos no han notado: mantiene las estructuras jerárquicas. Según la investigadora, la Red se comporta de manera contraria a los sueños de muchos utopistas de la Web, pues es incapaz de borrar automáticamente las jerarquías establecidas por medio del intercambio libre de información a través de las fronteras (Wilding, 1998, p. 9).

2. Visión distópica de la tecnología

La visión distópica de la tecnología representa otra limitación para el avance de la cibercrítica. Del mismo modo que una visión utópica impide visualizar ciertos elementos para el análisis, una percepción distópica de las tecnologías se convertirá en otro obstáculo. Viires (1998) nota este problema al referirse a la ciberliteratura en el contexto del posmodernismo: *“Expanding the context and observation of the relation of cyber-literature with, say, postmodernism is hindered by one aspect –namely, favouring technology, the positive attitude towards technological advances has been most characteristic of modernism, whereas postmodernism has generally been opposed to new technologies”* (p. 156).

3. Obsolescencia de la crítica debido a la velocidad del avance tecnológico

Otro aspecto que limita el alcance de la cibercrítica está asociado a su relación con los rápidos cambios tecnológicos: su obsolescencia. Por ejemplo, referencias a tecnologías ya en desuso pueden presentar obstáculos en la comprensión de ciertos conceptos por parte de las generaciones más jóvenes y el tiempo entre una investigación y su consiguiente publicación puede restarle impacto, pues la tecnología mencionada puede ser ya obsoleta para entonces.

4. Falta de aceptación

Debido a una visión hegemónica de la tecnología, promovida por su discurso como “progresista”, muchas veces se aceptan patrones de dominación sin cuestionarlos porque estos están

asociados a la tecnología. La descripción de Amelia Sanz y Dolores Romero (2007) de los textos digitales sirve como ejemplo:

Digital literature, however, has its own characteristics: firstly, virtual text can be multi-linear, multimedia, multiple in content and in forma, dynamic, and connected (linked), unlike other texts which, although edited in digital or electronic format, are created simply to be reproduced by printing. Secondly, a virtual text is not created for paper but for the screen and, as such, is constructed on at least two levels (the programming language and the operating system). (p. 8)

Por lo general, los aspectos que dichas investigadoras mencionan como su segundo punto (el lenguaje de programación y el sistema operativo) tienden a darse por sentado como una realidad objetiva y neutra, sin considerar que los sistemas operativos dependen, en su mayor parte, de empresas proveedoras que excluyen a quienes no se alineen con sus intereses monopolistas. En este sentido, la cibercrítica se halla en un nivel de concientización marcado por la incredulidad y el rechazo de grandes sectores populares y académicos, lo cual limita su expansión.

5. Falta de consenso en las definiciones

La falta de unanimidad en cuanto a las definiciones de los conceptos claves para la cibercrítica es otra de sus limitaciones más importantes. Lo anterior se vuelve evidente al observar algunos de estos:

In this context, notions such as collaborative writing, the rupture of linearity, demystification of the canon, the democratization of art, new humanism, interactivity and openness in literary works gave gained popularity with the incursion of the concept of hypertext in the field of literature created specially for the hypermedia. However, there is a lack of unanimity with respect to their meanings, due to the multiplicity of coexisting definitions. (Sanz and Romero, 2007, p. 9)

Debe notarse que la falta de consenso en las definiciones redundará en una falta de claridad para la elaboración de políticas y la toma de acciones.

G. Conclusiones

La cibercrítica constituye un enfoque de gran potencial para el análisis literario, pues lo une con un campo que muchos consideran opuesto a la literatura: las nuevas tecnologías. Gracias a su estado incipiente, el análisis de las ciberculturas puede nutrirse de muchos campos para consolidarse. Por ejemplo, las palabras de la *hacker* y experta en seguridad informática Joanna Rutkowska (s.f.) sirven de inspiración para la práctica ciberfeminista y a la vez manifiestan muchos de sus ideales:

I strongly believe that freedom of individuals is the most important value. This implies e.g. ability for individuals to make choices as to whom they want to entrust with various aspects of their lives.

I'm a human, although I can greatly separate emotions from work. This means I can appreciate ideas and work of people who I might be otherwise despising as human beings. Ideas, science and technology have no morality. It's annoying so many people don't seem to understand that.

I'm comfortable and happy being a woman, although I do realize the absurd of the rigid classification of human beings into two simple subsets: males and females, and always surprised how deeply this influences people.

I'm also a feminist. I wish there were more women in science and technology. I also wish more women had more self confidence.

La cibercrítica ha brindado un nuevo enfoque a los estudios del género y al marxismo, y su contribución para concientizar a los individuos sobre las jerarquías y patrones de dominación tecnológicos representa un área de estudios nueva y prometedora. Sin embargo, para poder fructificar, la cibercrítica debe vencer algunas limitaciones serias. Los cibercríticos deben intentar mantener un balance en su percepción personal de la tecnología para evitar empañar su juicio y capacidad de análisis. De acuerdo con Wilding, “*today's Internet is a contested zone that historically originated as a system to serve war technologies, and is currently part of masculinist institutions. Any new possibilities imagined within the Net must first acknowledge and fully take into account the implications of its founding formations and present political conditions*” (p. 9).

La cibercrítica también debe enfocarse en conceptos menos perecederos y no directamente ligados a *hardware* o *software* específicos, ya que no hacerlo le incrementará su obsolescencia al mismo ritmo que el de las diferentes tecnologías. Finalmente, la cibercrítica debe evitar la ambigüedad en sus conceptos fundamentales y, a la vez, ofrecer propuestas concretas a los problemas que identifica. Por ejemplo, Amelia Sanz y Dolores Romero proponen una para evitar la dominación tecnológica en los textos en línea: “*Nowadays, if technological domination and control by new managers of information and knowledge is to be avoided, certain precautions and initiatives should be taken (such as Open Access for scientific publications)*” (2007, p. 3). En otras palabras, la cibercrítica aún debe terminar de compilar su *kernel* para poder funcionar apropiadamente en el mundo de la crítica literaria.

Bibliografía

- Barthes, Roland. “From Work to Text.” *Roland Barthes: Image – Music – Text*. Heath, Stephen (ed.) Fontana Press, 1977.
- Braidotti, Rosi. “Cyberfeminism with a Difference.” Retrieved from www.let.ruu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm
- Bush, Vannevar. “As We May Think.” *Atlantic Monthly*. Vol. 176, julio, 1945.
- Candela, José. “Tecnología, Pos-humano, Des-humano.” *Revista Escena*. Vol. 75. (2), junio, 2016.
- Dyer-Whiteford, Nick. *Cyber-marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology*

- Capitalism*. The Board of Trustees of the University of Illinois, 1999.
- Goicoechea, Maria. "Hyper-paradigm." *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. Sanz, Amelia y Romero, Dolores (eds.) Cambridge Scholars Publishing, 2007.
- Jhirad, Susan. "'Girls': the Last Frontier of Feminism?" Counterpunch.org. Marzo, 2013.
- Koshimaa, Raine. "The Challenge of Cybertext: Teaching Literature in the Digital World". UOCpaper (4), 2007.
- Lampropoulos, Apostolos. "Always Already-known Hypertexts: A Recent Debate in Old Terms." *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. Sanz, Amelia y Romero, Dolores (eds.). Cambridge Scholars Publishing, 2007.
- Lévi, Pierre. *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos, 2007.
- Lo, Joanne. *Skintillates: Designing and Creating Epidermal Interactions – DIS2016*. Youtube.com, 2016.
- Project Xanadu. *Xanadu.net*. <http://www.xanadu.net/>
- Rutkowska, Joanna. *About. The Invisible Things*. <https://blog.invisiblethings.org/about/>
- Sanz, Amelia y Romero, Dolores (eds.). *Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. Cambridge Scholars Publishing, 2007.
- Sphincteria. "Beware the Cyberwocky." *Writing Room*. Retrieved from: <http://www.writingroom.com/viewwriting/sphincteria/Beware-the-Cyberwocky>
- Viires, Piret. "Literature in Cyberspace." *Folklore*. Vol. 29. Agosto, 2005.
- Wilding, Faith. "Where is the Feminism in Cyberfeminism?" *n.paradoxa* Vol. 2, 1998.