



Redes Y (Ciber)Feminismos. La revolución de la *representación* que derivó en *alianza*

Networks & (Cyber)Feminisms. The revolution of the representation that led to an alliance

Remedios Zafra rzafra@us.es

Universidad de Sevilla

Recibido: 28/01/2018

Aceptado: 27/02/2018

RESUMEN

Propongo reflexionar sobre cómo los énfasis ciberfeministas han ido cambiando en las últimas décadas paralelamente a las transformaciones sociales derivadas de la construcción de un mundo en red. Valorando que hoy los mayores logros y movilizaciones no han venido de las “formas de representación” poscuerpo como sugería el primer ciberfeminismo, sino de la potencia de la alianza feminista en Internet. Para indagar en este escenario reciente, sugiero cinco puntos de entrada al ciberfeminismo y sus lecturas sobre representación y alianza destacando en todos ellos la influencia que el activismo artístico ha tenido. Comenzaré situando algunos “modos de hacer” que caracterizaron la primera época. En segundo lugar, trataré sobre “feminización y descentralización” en las redes como una analogía fundacional ciberfeminista. Posteriormente sobre “interfaz y subjetividad poscuerpo” como inspiración de algunas lecturas utópicas en la red. Reflexionaré también sobre la “intersección de esferas pública y privada” en el cuarto propio conectado. Y Por último, trataré sobre la deriva ciberfeminista desde la práctica artística al activismo en la práctica cultural sobre género y tecnología.

PALABRAS CLAVE

Internet, Ciberfeminismo, representación, alianza, arte, activismo

ABSTRACT

I propose to reflect on how cyberfeminist emphases have been changing in recent decades in parallel with the social transformations derived from the construction of a networked world. Estimating that the current greatest achievements and mobilizations have not come from the “forms of representation” post-body as suggested by the first cyberfeminism, but from the power of the feminist alliance on the Internet. To investigate this recent scenario, I suggest five points of entry to cyberfeminism and its readings on representation and alliance highlighting in all of them the influence that artistic activism has had. I will begin by situating some “ways of doing” that characterized the first period. Second, I will discuss about “feminization and decentralization” in networks as a foundational cyberfeminist analogy. Later, about “post-body interface and subjectivity” as inspiration of some utopian readings in the network. I will also reflect on the “intersection of public and private spheres” in the connected room of one’s own. And finally, I will discuss the cyberfeminist drift from artistic practice to activism in the cultural practice of gender and technology.

KEY WORDS

Internet, Cyberfeminism, representation, alliance, art, activism

Internet era un lugar en el que podía ser yo misma en vez de ese personaje que me habían impuesto las fauces rapaces que era ese mundo de la femimidad que pretendía que yo desapareciera. Sin embargo, resultó que cuanto más tiempo pasábamos en línea más nos dábamos cuenta de que sí había diferencia entre ser hombre y mujer en la red. Había una gran diferencia.¹

Cuando en los años noventa Internet comenzaba a protagonizar debates sobre lo que supondría para la igualdad y el feminismo un mundo conectado, las especulaciones se orientaban en gran medida a las posibilidades de emancipación que traería consigo la mediación de las pantallas. Entonces parecía que el “aplazamiento del cuerpo” y de sus estereotipos sería posible y que esto nos llevaría a imaginar nuevas formas de “ser” no condicionadas por la materialidad de las identidades. Entonces se pensó que quizá esta era la revolución feminista que traerían las redes, una posible representación liberadora, allí donde el cuerpo cambiaría su estatuto y donde, siguiendo las tesis de Haraway, podríamos dar forma a identidades *posgénero* y *poscuerpo*.

Lo que intentaré reflexionar aquí es cómo en las últimas décadas los énfasis feministas han ido cambiando paralelamente a las transformaciones sociales y a la territorialización capitalista del mundo en red. De manera que hoy podemos advertir que los mayores logros y movilizaciones no han venido de las formas de representación, sino de la increíble potencia que la alianza de mujeres y feministas ha evidenciado en Internet.

Con objeto de transitar por este escenario reciente e identificar puntos de tensión que hayan contribuido a hacer pensativa la red desde una mirada feminista y a generar espacios de igualdad, quisiera esbozar algunos recorridos posibles apoyados en los que, a mi modo de ver, han sido nodos más inspiradores para el ciberfeminismo (y sus formas plurales). Bajo este propósito, propongo apoyarme en la pareja “arte y activismo feminista”, considerando que su perspectiva nos permitirá comprender mejor la coherencia de un discurso paralelo a una metodología crítica y política, que no rehuye la imaginación ni la ambigüedad. Una metodología deducida de los “modos de hacer” del ciberfeminismo, tan interesados en cuestionar dominios simbólicos, en desvelar ausencias frente a presencias, en identificar el poder implícito en el esfuerzo por significar como, especialmente, en deconstruir las formas que prevalecen en los discursos patriarcales (y a menudo interiorizados) sobre la tecnología.

De hecho, no quisiera pasar por alto que la historia del primer ciberfeminismo ha atravesado la historia del net.art (esa práctica creativa “pensadora de Internet” antes que pensada para Internet). Y esto no es inocente pues el arte, como las pantallas, en tanto marcos de fantasía, es ese territorio de lo simbólico y lo imaginario que nos permite hacer convivir las contradicciones de la enunciación del sujeto cuando se rebela frente a una identidad estereotipada, devolver las identidades a su lugar artificial y hacerlas reflexivas, incluso resignificarlas. Desde esta influencia y en sintonía con el planteamiento inicial, propongo detenernos en cinco puntos de interés, y en algunos casos también de inflexión, para especular las posibilidades de acción feminista en las redes y su transformación reciente.

1) Penny, Laurie, *De esto no se habla*. Continta me tienes, Madrid, 2017, p. 215.

1. En primer lugar, se trataría de situar algunos “modos de hacer” que caracterizaron el ciberfeminismo surgido en contextos creativos, valorando la importancia de su posicionamiento paródico y crítico como arte y como política.
2. Como segunda cuestión, propongo pensar sobre la pareja “feminización y descentralización” en las redes como analogía fundacional ciberfeminista que vincula la estructura horizontal de Internet con un nuevo poder desjerarquizado y la digitalización como una nueva *feminización*.
3. A continuación se trataría de observar la relación “interfaz y subjetividad *poscuerpo*” que inspiró algunas lecturas utópicas en la red. Para ello, cabe preguntarse qué suponía para el feminismo ser/estar en Internet cuando los cuerpos se hacen imagen y qué suponen hoy para el ciberfeminismo las nuevas formas de dominación simbólica.
4. La “intersección de esferas pública y privada” es otro asunto que ha interesado al ciberfeminismo y sobre el que propongo detenernos. La razón es que Internet favorece la erosión de los viejos límites entre lo público y lo privado, dibujando un contexto de visibilización y redefinición de lo privado como algo claramente político, pero también de la articulación colectiva que dicho posicionamiento promueve entre iguales (tradicionalmente silenciadas y no organizadas).
5. Por último, quisiera reflexionar sobre la deriva ciberfeminista de la práctica artística al activismo en la práctica cultural sobre género y tecnología, advirtiendo los logros que supone transgredir los límites de la institución artística hacia la alianza, la acción social y la intervención en el espacio público.

1 MODOS DE HACER DEL ARTE CIBERFEMINISTA

Estar en la red tuvo para el feminismo un valor añadido, la sensación de que los espacios en construcción ofrecían más oportunidades para imaginar nuevas condiciones de igualdad, es decir para no repetir los viejos modelos de poder. Esta idea estaba muy presente en el trabajo artístico ciberfeminista que se valió de la crítica a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos jerárquicos. Los lenguajes de la red sugerían posibilidades de acción simbólica y política sin precedentes para esta alianza de las mujeres con las tecnologías y el mundo digital, alrededor de la que orbitaba en los noventa el ciberfeminismo.

Una de sus primeras señas de identidad fueron los continuos intentos de evitar inscripciones y metodologías propias de una lógica logocentrista del discurso, de lo que se derivaba un constante rechazo a su autodefinición (característica también de la práctica artística net.art durante los noventa). En ese contexto y mucho antes del éxito hollywoodiense de la ficción Matrix, un grupo de artistas australianas creó una pequeña corporación llamada VNS Matrix, con referencias al feminismo francés y a la obra de Donna Haraway. Este grupo de mujeres pioneras del ciberfeminismo buscaba infiltrar “un discurso de resistencia” frente al ya dominante de los sistemas informáticos en el mundo virtual. Su infiltración tenía forma de manifiestos, acciones e iconografías paródicas, cibereróticas y críticas que decían querer sabotear al “gran papá, unidad

central de computadora”². Una fresquísima impertinencia de herencia ciberpunk caracterizó las formas de estas chicas precarias y aburridas del mundo, que decidieron burlarse y criticar el poder tecnológico sin caer en victimismos.

Sus irreverentes manifiestos aportaron una sugerente carga de agitación a lo que era y podía ser la relación de las mujeres con el ciberespacio. Al respecto, Julianne Pierce³, una de las integrantes de VNS, llamaba la atención sobre la sincronía que a principios de los noventa tuvo el uso del término ciberfeminismo como respuesta a fenómenos como el ciberpunk. Desde entonces el término se ha difundido y ha sido utilizado por muchas mujeres interesadas en la teoría y en la práctica de la tecnocultura.

Su “manifiesto para el siglo XXI”⁴ (1991) supone una obra emblemática para el ciberfeminismo. Pero también lo fue en 1993 la instalación-videojuego llamado *All new gen5* (*Todo Nuevo Gen*). Donde la pregunta inicial era “¿cuál es tu género? Pudiendo elegir entre tres opciones: “hombre”, “mujer”, “ninguno”. Sólo si elegías ninguno podías continuar. Las otras dos opciones derivaban a un bucle.

En 1996 se difundió un manifiesto escrito con anterioridad y titulado “Manifiesto de la zorra mutante”⁶. Influenciadas por la ciencia ficción, la escritura automática y la inspiradora transición de final-inicio de milenio, especulaban sobre una visión *posgénero* y *poscuerpo*, un futuro no tripulado ni sentenciado; una oportunidad de resistencia frente al poder masculino de siempre, frente a una “lógica de racionalidad y mitología masculina que se apropia de la cultura tecnológica”. En sus textos interpelaban con frases como: “chúpame el código” o “¿acaso es este el mundo que queremos?”.

De otro lado, entre los modos de hacer ciberfeministas, un debate sobre feminismo y tecnología resultó esencial en esta década. Me refiero al gestionado por Cornelia Sollfrank en 1997 en el *Hybrid Work Space* de la Documenta de Kassel. De allí rugió una plataforma para promover el ciberfeminismo y para lanzar la *Alianza Internacional Ciberfeminista*, la red *Old Boys Network*⁷. A lo largo de los cinco años siguientes, OBN cambió constantemente su forma interna e involucró a decenas de personas.

En este sentido, resulta llamativo que paralelamente a la cultura (educada) de genialidad del chico geek solitario, sigan existiendo en la cultura tecnológica toda una tradición de colectividad de ferias, reuniones y grupos de amigos capaces de crear redes de solidaridad entre los hombres. Infraestructuras que en el caso de las mujeres no tenían tradición, había que construirlas. Justamente a esta ausencia apuntaba la crítica ciberfeminista a “la red de viejos amigos” (Old Boys Network) cuya expresión sólo existe en masculino y que fue apropiada por esta primera red activista

En sintonía con la necesidad de sortear las dificultades derivadas de las restricciones y herencias patriarcales, el ciberfeminismo buscaba posicionarse con actitudes creativas

2) VNS Matrix, “Un manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI”. 1991, <http://www.2-red.net/habitar/tx/text_vns_c.html>

3) VNS Matrix, “All new gen”, 1993, <<https://www.accaonline.org.au/exhibition/vns-matrix-all-new-gen>>

4) VNS Matrix (1991), *op. cit.*

5) Pierce, Julianne., <www.aec.at/www-ars/matrix.html>

6) VNS Matrix, “Bitch Mutant Manifiesto”, 1996, <http://www.obn.org/reading_room/manifiestos/html/bitch.html>

7) OBN, *Old Boys Network*, 1997, <<http://www.obn.org>>

hacia el territorio Internet y hacia el feminismo. Lo que surgió de estos debates fue un intento de definir el término por “rechazo”. Surgiendo así un manifiesto de (anti) definiciones⁸ que más tenía que ver con una metodología, a medio camino entre lo artístico y lo político y que, en todo caso, presumía de su fluidez y afirmación como declaración de estrategias, objetivos e intenciones. En las antítesis se anunciaba que lo que “es” o “puede ser” un ciberfeminismo siempre precisará al agente que se lo apropie para la acción política más efectiva, además de la solidaridad, más incluso que de la unidad, la homogeneización o el consenso previo. Estos debates no estuvieron exentos de disenso y crítica que reivindicaban una mayor concreción política y que años más tarde siguieron inspirando la actualización de las antítesis con proyectos como “n hipótesis” de Helen Hester⁹ (2017) y su propuesta *posciberfeminista*.

La ironía propia de los primeros manifiestos sigue muy presente en proyectos ciberfeministas actuales como el reciente “Akelarre ciberfeminista”¹⁰ (2017) y la propuesta de un “santoral” paródico donde científicas, teóricas y activistas reales se proponen como referencia simbólica.

2. FEMINIZACIÓN Y DESCENTRALIZACIÓN EN LAS REDES

El ciberfeminismo aparece también reflexionado en el trabajo teórico “Ceros y Unos” de la británica Sadie Plant en los años noventa. En su obra podemos encontrar varias similitudes con VNS Matrix, al asociar el ciberfeminismo a la relación entre mujer y tecnología, que describe como “íntima y subversiva”¹¹. Aunque algunas personas han considerado aquella obra de Plant como excesivamente optimista (incluso ella misma ha reconocido que, en gran medida, el discurso liberador de la tecnología era una propuesta sólo para privilegiadas), fue capaz de sugerir asociaciones clave para el ciberfeminismo, como que “el significado femenino va unido al de digitalización de la sociedad” y que esta vinculación no se planteaba de manera forzada. Plant defendía que la extensión de la no linealidad y la descentralización propias de una red se relacionarían con la idea de feminización en el nivel más básico de su definición. La idea que puede ser entendida desde un prisma esencialista, ha sido igualmente apropiada por el feminismo más integrador que se vale de esta asociación simbólica para reivindicar un poder “horizontal”, no de unos sobre otros, sino de todos a todos.

Sadie Plant establece inspiradoras analogías entre las tecladoras y las tejedoras, y argumenta vínculos y referencias con el trabajo pionero de Ada Byron. Figura muy presente en el imaginario ciberfeminista no sólo por su aportación como primera programadora, sino por “la forma de dicha aportación” que no fue presentada como un texto o artículo científico sino que (como inconsciente metáfora de la periferia histórica de las mujeres) se presentó como “notas” en torno al artículo de otro investigador sobre la máquina de Babbage que ella tradujo, teorizó y comentó.

Las asociaciones entre la matriz tecnológica y la matriz femenina estuvieron también

8) 100 anti-theses, 1997, OBN, <<http://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>>

9) Hester, Helen (2017) “After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism”, <<http://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>>

10) Akelarre ciberfeminista, 2017, <<https://akelarreciberfeminista.noblogs.org/>>

11) Plant, Sadie, *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura* Destino, Barcelona, 1998.

presentes en esta obra, así como las sugeridas entre el código binario digital (ceros y unos) y el cromosómico (x, y). Asociaciones que permitían especular sobre la subversión de la lógica binaria de la identidad sexual a través de infinitas combinaciones de ceros y unos. Esta genera paralelismos entre el ciberfeminismo y la teoría queer y se desarrolla en la plataforma X0y1¹². Plant reconocía que este proceso de identificación (feminización-digitalización) resulta automáticamente sin necesidad de que se dé una intervención política. De otro lado, también insistía en el asunto que más inspiró al primer ciberfeminismo, el hecho de que los roles definidos por el género podrían ser superfluos mediante la tecnología, dando como resultado un derrumbamiento del statu quo, seres *poshumanos*¹³ que derivarían hacia una increíble diversidad.

Sobre la crítica binaria y la especulación ciborg relacionando arte-ciencia-tecnología, trataron en aquellos años las primeras obras de net.art ciberfeministas, entre las que destaco la polifónica *Brandon*¹⁴ de Shu Lea Cheang. Proyecto que proponía la subversión de la lógica binaria en un mundo digital. Basada en la historia real de Brandon (que al nacer llamaron Teena), una persona transgénero asesinada a principios de los noventa en EEUU y cuya vida servirá de nexo e hilo conductor para idear todo un conjunto narrativo sobre las heridas que el poder ejerce sobre las personas no inscritas en la hegemonía de las relaciones sexo, género y sexualidad. Apoyada en distintas interfaces a las que se accede por una carretera virtual, en la obra confluye lo real con lo ficticio, lo documental con lo posible, la poética y cibererótica deriva hipertextual con la reflexión teórica, lo virtual con la instalación física. La obra (atravesada por la teoría de Michel Foucault) documenta diversos casos de patologización, vigilancia, estigmatización y reclusión de personas no inscritas en los dualismos sexo-género ni en la heteronormatividad (personas como Herculine Barbin, o como el científico Alan Turing, entre otros). Articulada sobre una comunidad de artistas, investigadores, científicos, activistas y usuarios. fue además una de las primeras obras de net.art adquirida por una institución (Museo Guggenheim de Nueva York).

Asimismo, paralelamente al desarrollo de obra ciberfeminista, en estos años surgieron emblemáticas obras concebidas como colectivos, proyectos y plataformas de continuidad, donde la alianza comenzaba a posicionarse. Uno de ellos fue *Subrosa*¹⁵, concebido como organización ciberfeminista dirigida por las artistas Faith Wilding y Hyla Willis y cuyo nombre homenajea a pioneras feministas como Rosa Luxemburgo, Rosa Parks o Rosie Franklin. *SubRosa* se presentó como colectivo mutable (cibernético) de arte, un ejemplo de célula ciberfeminista reproducible e integrada por investigadoras culturales comprometidas. Operando como ejemplo integrador de arte, activismo y política busca explorar y criticar los efectos de las intersecciones de la nueva información y de las biotecnologías sobre el cuerpo, la vida y el trabajo de las mujeres.

12) X0y1, *plataforma para la investigación y la práctica creativa sobre identidad y cultura de redes*, 2009-2015, <<http://www.x0y1.net>>

13) Ser humano no es hoy lo que era hace un siglo. La naturalización tecnológica y la influencia de las redes nos están cambiando. En las últimas décadas el término *posthumano* se ha hecho habitual en el arte contemporáneo, en la ciencia ficción y también en antropología y filosofía. Desde la teoría sobre *cyborg* de Donna Haraway hasta los más recientes trabajos de Rosi Braidotti sobre *lo posthumano*, la reflexión sobre el cambio que está operando la tecnología integrada en nuestras vidas y cuerpos forma parte del discurso sobre las identidades y subjetividades contemporáneas (sobre su realidad y su *devenir*).

14) *Brandon*, 1998-99, Shu Lea Cheang, <<https://www.guggenheim.org/artwork/15337>> Navegación por obra: <<https://www.youtube.com/watch?v=MuoYR32KM0M>>

15) *Subrosa*, 1998-actualidad, Faith Wilding y Hyla Willis, <<http://cyberfeminism.net>>

La política feminista practicada por *SubRosa* se presenta como encarnada y alimentada por la convivencia, la autodeterminación, el deseo de alianzas y coaliciones afirmativas. Desde su fundación en 1998, crean entornos abiertos donde los participantes se involucran con tecnologías digitales, textos, objetos y experiencias de aprendizaje crítico que les permiten interactúan entre sí. Su trabajo se materializa en obras de arte, campañas activistas, publicaciones, intervenciones mediáticas y foros públicos que hacen visibles los efectos de las interconexiones tecnología y género, del feminismo y el capital global, y de manera especial de los usos y efectos de las tecnologías biológicas y médicas en la salud de las mujeres. También tratan sobre las condiciones cambiantes de trabajo y de reproducción en el circuito integrado. En esta línea, uno de los trabajos más icónicos de Faith Wilding ha sido su performance "Duration performance. The Economy of Feminized Maintenance Work"¹⁶, sobre tiempos y economía en el trabajo feminizado.

3. LA VIDA EN LAS PANTALLAS Y LA SUBJETIVIDAD POSCUERPO

Cada vez más en un mundo conectado e interfaceado por pantallas lo que somos es siempre "representado". Como en el arte, media un marco de fantasía. En sintonía con esta idea en los primeros debates críticos sobre Internet, las prácticas creativas se vislumbraban como mecanismos que nos facilitaban una construcción crítica de identidad y subjetividad, y la red como territorio de construcción identitaria y liberación del cuerpo, territorio ciborg y *posgenero*.

Bajo ese enfoque proliferaron todo tipo de obras que imaginaban nuevas figuraciones políticas, proclamándose herederas de esta filosofía *poshumana* en alusión al *Manifiesto para ciborgs* de Haraway. Dichas obras querían liberarnos de la necesidad de precisar las historias heredadas en los cuerpos y anunciar (o hacer posible) un nuevo status de género, nuevas figuras míticas de dicción liberadas de los viejos atributos. El aplazamiento de lo corporal y de su vulnerabilidad dibujaba un sugerente escenario de experimentación identitaria útil para la subjetividad política. En mi obra anterior, especialmente en *Netianas, (h)adas* y en *Ojos y Capital*¹⁷ desarrollo estas ideas haciendo conversar estas lecturas utópicas con otras de carácter posutópico surgidas en el nuevo siglo.

Entre los proyectos artísticos en red que nos permitirían ilustrar este enfoque encontramos numerosos ejercicios de especulación y fantasía derivados de la ideación de avatares y de la crítica a los perfiles estereotipados y predominantes por parte de la industria digital. Por ejemplo, una interesante propuesta de Anne-Marie Schleiner llamada *Mutation.Fem*¹⁸ reunió una selección de parches de videojuegos donde se experimentaba el género femenino. La base de la propuesta estaba en crítica a la masculinización de la industria del videojuego, tanto en la programación como en los perfiles de consumo. El proyecto apuntaba hacia la sobredosis de testosterona y la imagen estereotipada del guerrero y del piloto que inundaba la industria de los videojuegos y que predominaba en aquella

16) Wilding, Faith, "Duration performance. The Economy of Feminized Maintenance Work", Ars Electronica, Linz, 1998, <<http://faithwilding.refugia.net/durationperformance.pdf>>

17) Zafra, Remedios, *Netianas. N(h)acer mujer en Internet* Lengua de Trapo, Madrid, 2005; *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*, Páginas de espuma, Madrid, 2013; *Ojos y capital*, Consonni, Bilbao, 2015.

18) *Mutation.Fem*, 2000, Anne-Marie Schleiner, <<http://www.opensorcery.net/mutation/>>

década. Sobredosis que fue sometida a una inyección de mujeres heroínas que, lejos de equilibrar una situación de cara a generar modelos de diversidad sexual y atraer a posibles videojugadoras, no hizo sino acentuar el perfil de hombre blanco joven y heterosexual como consumidor y programador mayoritario. En ese contexto, una corriente de programadores difundieron por Internet parches y modificaciones de estos videojuegos comerciales, fracturando la homogeneidad de sus estereotipados perfiles. Crearon y experimentaron con el género de los avatares, pero desde propósitos muy diversos y a veces incluso contradictorios, desde el morbo por crearse una cibervivencia que tuviera además las cualidades del mejor de los guerreros, hasta la curiosidad por experimentar y controlar una autómatas. Surgieron así heroínas donde se mezclaba humano y máquina, masculinidad y feminidad, seres tan fascinantes como inquietantes. Por otro lado, la posibilidad de trabajar con fuente y código abierto en la red permitía una experimentación colectiva cargada de interferencias y apropiaciones para idear personajes y ambientes mutantes.

Frente a la búsqueda de deconstrucción en la mediación de las pantallas y el juego de ficción que movilizó al primer arte ciberfeminista de los noventa, lo que observamos en las dos décadas siguientes viene condicionado por la "crítica" a la territorialización de Internet por parte de las industrias digitales de la web 2.0 generadoras de redes-empresa presentadas como "espacio público". Una dinámica que derivó en la demanda y revalorización de la identidad acreditada por "imágenes de realidad" y acentuada en estereotipos, revalorización de la apariencia estetizada de "yo real". Por otro lado, se asentó la idea de que frente al anonimato y la máscara propuestos como instrumento crítico y deconstructivo, éstos debían ser vigilados, censurados y sospechosos de "delito posible".

En una época definida por la conversión en imagen de cada momento vital (incluso por la "creación" de imágenes que superan y sustituyen esos antiguos momentos vitales), ahora *ser* y *estar* no importaba tanto como la *aparición pura*. Una foto o un vídeo que testifique y archive, que recoja la confirmación del "he sido visto". Y cierto que podemos encontrar modelos de diversidad de quienes resignifican los viejos cánones desde, por ejemplo, una estética *girly*¹⁹, o quienes posicionan la diferencia en sus redes. Pero resulta llamativo cómo frente a la multitud conectada de la que cabe presuponer heterogeneidad en las formas y celebración de la diferencia, vemos como el predominio y la reiteración sigue siendo de modelos muy homogeneizados y más exigentes para las chicas y las mujeres.

Si la estetización estereotipada (vivida desde la conciencia como una "presión") encontraba en la Internet utópica la posibilidad de liberarse temporalmente por la suspensión del cuerpo tras la pantalla, "el contraste" ha sido grande. Porque de momento el mundo online nos ha devuelto una mayor dependencia de las imágenes propias, un mundo más sustentado en la apariencia, un mundo curiosamente más parecido en esta dependencia.

19) Ver: "Rosa y poderoso: el nuevo arte hecho por chicas reivindica la estética 'girly'", <https://elpais.com/elpais/2016/03/08/tentaciones/1457447219_244377.html>

4. INTERSECCIÓN DE ESFERAS PÚBLICA Y PRIVADA

Con Internet la casa ya no es lo que era. Hasta hace muy poco los hábitos de las personas estaban condicionados por rutinas que les obligaban a salir a trabajar, comprar, formarse y establecer contacto con otras personas. Ahora tenemos redes para facilitar diversos tipos de relaciones cuándo y dónde queramos. El viejo tejido social, ligado mediante una obligatoria convivencia de lugar y de tiempo ha sido transgredido. Todo ello reconfigura los espacios públicos y privados, y sugiere una transformación de las estructuras que, en función del género, han ubicado a las mujeres en los entornos domésticos.

El ciberfeminismo ha querido hacer reflexivo el espacio privado conectado desde no pocos proyectos artísticos. En mi ensayo *Un cuarto propio conectado*²⁰ profundizo en este nuevo escenario y en las deducciones que de esta intersección pública-privada se desprenden para las mujeres, por ejemplo en relación a los tiempos y formas de trabajo en el hogar, o a las formas de *prosumo* (consumo de aquello que se ha producido parcialmente) en las que se ha ubicado el trabajo doméstico y donde ahora operan no pocas prácticas híbridas de producción-consumo online que se valen de su entusiasmo para aumentar su precariedad.

Sin embargo, desde un enfoque ciberfeminista esta inserción de esferas pública y privada también apunta a la visibilidad que hoy adquiere la intimidad compartida en Internet. De hecho la protección de esta esfera íntima ha sido una seña que tradicionalmente ha caracterizado la cultura occidental (salvaguardar lo más íntimo, lo que acontecía en el mundo de lo privado coincidente con lo doméstico). Pero pareciera que un giro de época apunta curiosamente a la subversión de esta (hasta ahora) lógica cultural.

Surgen entonces no pocas contradicciones sobre lo que implica hoy visibilizar lo privado, y quién adquiere poder en este trance. En esta línea, muchas activistas feministas se valen de esta alternativa para visibilizar sus biografías y su intimidad en sus blogs, libros, redes y plataformas con objeto de desactivar el posible chantaje de quienes en las redes quieren instrumentalizar su intimidad. Visibilizar lo que se oculta es un gesto con potencia subversiva que nos expone al escrutinio público, pero que también libera del abuso, adelantándonos a la instrumentalización de los otros. Resignificar intimidad como biografía puede ser entonces algo que nos da poder.

Por otra parte, viejos códigos demarcaban en el pasado espacios privados e impenetrables, espacios donde se legitimaban e invisibilizaban cosas que hablan tanto de la libertad del "a solas" como de desigualdad, violencia y poder de unos sobre otros, legitimados en tanto "no vistos". Y me parece que la época nos obliga a redefinir este concepto desde un irreversible uso de las redes para crear lazos de solidaridad frente a quienes estaban protegidos por el aura del poder y del cegar sus vidas privadas. Lo vemos en la reciente visibilización y denuncia de casos de violencia hacia las mujeres que comienza en el 2017 en el cine extendiéndose a distintos sectores y ámbitos valiéndose de las redes, y sobre todo en la alianza de mujeres que ha supuesto hacer

20) Zafra, Remedios, *Un cuarto propio conectado*. Fórcola, Madrid, 2010.

visible formas de dominio antes interiorizadas. Un ejemplo cercano sería la red “La caja de Pandora” promovida en España por la Asociación de Mujeres en las Artes Visuales²¹.

Esta sería otra forma de presentar el poder ejercido desde la primacía ocularcentrista del ojo. Aquello a lo que se ha dado luz y visión pública, frente aquello otro restringido a la reproducción de la vida y los saberes sin poder de reacción, lo que ha quedado fuera del marco de la mirada pública. De esta manera, en las historias que nos han contado ha dado igual, por ejemplo, que alguien prestigioso en el campo de la creación, de la justicia, de la política o del saber demostrara una flagrante falta de ética en su vida privada, porque esto acontecía en la “sombra”, donde lo hecho no es contemplado por los ojos del poder y del saber archivado. Tantas personas con poder que han practicado en la intimidad lo opuesto a lo que predicaban afuera, tantos que propugnaban una vida ejemplar hacia fuera y la rehuían cuando los muros de la casa cegaban la visión.

En la práctica artística ciberfeminista numerosos trabajos como *Domestic*²² de Mary Flanagan han sugerido y tratado este asunto. Concebido como juego de ordenador basado en un programa llamado “Torneo irreal”, en el que los participantes están en un entorno virtual y van destruyendo enemigos a medida que recorren un laberinto (novedoso en 2003 y similar a los posteriores *Counter-Strike* y *Call of Duty*). Flanagan arma una serie de rutas como si fueran laberintos de guerra, pero en una casa, donde lo que aparece son recuerdos, añoranzas, sentimientos de la infancia, fogonazos de la memoria, a partir de fotografías y fragmentos de palabras, textos, frases, que sugieren vivencia personal e intimidad... En lugar de la violencia de los juegos de combate, la batalla aquí es introspectiva, las heridas son íntimas y psicológicas y el territorio un lugar interior y feminizado. La violencia física muta en este juego a otras formas de violencia simbólica en los espacios interiores y domésticos.

5 DE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA AL ACTIVISMO EN LA PRÁCTICA CULTURAL SOBRE GÉNERO Y TECNOLOGÍA

La reflexión y crítica alrededor de la institución artística ha estado presente de distintas maneras en los debates ciberfeministas. Encontramos un ejemplo en *Female Extension*²³ de Cornelia Sollfrank, una obra creativa que denunciaba los problemas que disuadían y excluían a las mujeres de los circuitos del arte digital. En esta obra la artista respondió a la convocatoria de un concurso de net.art creando 288 perfiles falsos de mujeres artistas para los que ideó sus respectivas obras utilizando un software que mezclaba aleatoriamente fragmentos de código. Sollfrank presentó todas estas propuestas a dicho concurso con perfiles falsos. Cuando la organización anunció que dos tercios de los participantes eran “mujeres” y presumió del logro, la artista aprovechó para difundir en los medios la realidad de las mujeres en el arte electrónico reflexionando justamente sobre lo contrario: la mínima presencia de mujeres en los premios, exposiciones y colecciones de arte digital.

Hoy sin embargo el ciberfeminismo es apropiado individual y colectivamente por mujeres que se distancian del marco artístico y su práctica más institucional, derivando a enfoques

21) Asociación Mujeres en las Artes Visuales, <<http://mav.org.es/>>

22) *Domestic*, 2003, Mary Flanagan, <<http://maryflanagan.com/#domestic>>

23) *Female Extension*, 1997, Cornelia Sollfrank, <<http://www.artwarez.org/femext/>>

más políticos y sociales que cambian arte por creatividad y se orientan a las relaciones entre mujeres e Internet de formas plurales. En esta línea, encontramos iniciativas que priorizan una infiltración en el contexto social y tecnológico donde actúan y desarrollan proyectos de posicionamiento crítico y formación de mujeres en distintas partes del mundo, proyectos que buscan crear vínculos y alianza a través de Internet.

Una de las más interesantes propuestas que ha dado forma a diversidad de subgrupos e iniciativas tecnológicas y políticas bajo un estímulo ciberfeminista ha sido Donestech. Colectivo de activistas y productoras culturales que investiga e interviene en el campo de las relaciones entre género y tecnologías. Impulsoras de diversas investigaciones y publicaciones, entre otras, sobre los procesos de inclusión de las mujeres en la tecnología, la privacidad y la seguridad digital²⁴, las tecnólogas artistas y las mujeres hackers. Donestech sería un claro ejemplo de la transformación del ciberminismo artístico en ciberfeminismo creativo y social, ideando diversas producciones digitales y audiovisuales apropiables sobre estas relaciones y buscando siempre intervenir en lo social.

Entre la variedad de proyectos y grupos que trabajan bajo este enfoque de manera local y global en todo el mundo, pienso en *Cuerpos Parlantes* en México, en el trabajo de Maria Martha y *Enredadas* en Nicaragua, o *TransHackFeminist*, en distintas partes del mundo. Propuestas donde la alianza en las redes es motor de empoderamiento tecnológico de las mujeres y activismo crítico con la masculinización de la industria y los espacios de poder.

En esta última línea argumental, una de las cuestiones que no pasa desapercibida en la práctica ciberfeminista más reciente es la denuncia de los lastres estructurales en la masculinización de la ideación, programación y producción tecnológica. De hecho, frente a la diversidad del mundo online, quienes programan, crean y producen la infraestructura red siguen siendo llamativamente parecidos. Para el ciberfeminismo importa que la gran mayoría sigan siendo hombres jóvenes que trabajan en lugares muy localizados del mundo, que en muchos casos han podido convertir su afición en un trabajo y que cuentan con míticos relatos *geek* de genios solitarios y apasionados de la ciencia ficción y la tecnología. Este sesgo lleva implícito un dominio masculinizado y un lugar de poder, el de los trabajos relacionados con la informática y la producción tecnológica, con la emancipación económica propia del trabajo pagado y el prestigio, en oposición a los más vulnerabilizados y feminizados donde las mujeres se debaten entre tiempos parciales, el voluntariado y la precariedad.

Al respecto en su obra *Unspeakable things*, la activista Laurie Penny²⁵ lanza algunas reflexiones que cabría mencionar si pensamos en las formas de construcción del modelo de masculinidad implícito en muchas de estas profesiones y perfiles. En este sentido, ironizando sobre cómo los *geeks* "heredarán la tierra" (digital), analiza las ficciones e biografías que les presentan como jóvenes socialmente marginados en sus grupos y clases, como empollones desplazados de los cortejos adolescentes donde las

24) Donestech, "Privacidad, seguridad digital y ciberfeminismos": <<http://www.donestech.net/noticia/encuentro-donestech-4032017-privacidad-seguridad-digital-y-ciberfeminismos-experiencias>>

25) Penny, L., *op. cit.*, "Y los geeks heredarán la tierra", p. 248.

chicas guapas les despreciaban, para una vez triunfan en la vida laboral lograr el doble premio patriarcal y capitalista: el dinero y a la chica, esa forma liberal de “triunfo”.

Sin embargo, en la crítica a cómo el capitalismo y la tecnología contribuyen a una construcción de la masculinidad que ubica repetidamente a los hombres como potenciales triunfadores, al dinero como el mayor capital social y a las mujeres como productos y parte de ese triunfo, la activista deja entrever contradicciones y puntos de fricción que me parecen valiosos. En esta línea Penny incita una necesaria reflexión (de esos *geeks* y de las mujeres con ellos) sobre las cosas que nos quieren definir y son “difíciles de describir”, cosas que podríamos transformar y mejorar juntos. Alude para ello a las conversaciones que mantiene con chicos *geek* y a sus esfuerzos por compartir su visión desde la opresión, de discutir sobre igualdad y feminismo, resistiéndose a los continuos intentos de fetichización y simplificación maniquea. Me resulta interesante este discurso porque se valora la inteligencia de quienes están abiertos al autocuestionamiento y la autocrítica, a generar duda sobre si las visiones propias pueden estar equivocadas o ser injustas para otros, y por tanto pueden ser mejoradas por las de otras personas; se valora la posibilidad de infiltrar la alteridad en sus discursos y transformarlos “transformándose”.

Bajo ese imprescindible camino de diálogo y solidaridad que cuando hablamos de (ciber)feminismo mira y comienza en las mujeres y se extiende a toda persona interpelada por la búsqueda de igualdad, termino reforzando esa idea de alianza que se abre no solo a quienes piensan muy parecido en distintas partes del mundo, sino a la capacidad de crear diálogo y lazos (ciber)feministas incluso con quienes no piensan lo mismo. Toda alianza por la mejora social del mundo precisa vincular por la igualdad desde la diferencia. De hecho, cabría pensar que esta, la *alianza*, está siendo tanto para la pluralidad ciberfeminista como para los movimientos de lucha contra la desigualdad no ya la gran revolución de Internet, sino el inicio de una transformación colectiva hacia una mayor justicia social, ese cambio que nunca se culmina del todo, tan pendiente como necesario.