

X0y1

#ensayos sobre género y ciberespacio__

Coordinadora: Remedios Zafra

B&E

Este e-book está bajo licencia *Creative Commons*



Los derechos son de las personas firmantes de cada artículo.

Es posible citar y utilizar el contenido de los textos siempre y cuando no se realice un uso comercial del contenido, así como se señale y reconozca la autoría de los mismos y la fuente de la que se extraen.

Esta licencia no menoscaba que en algunos capítulos se especifiquen licencias concretas por parte de las personas responsables de cada artículo.



X0y1 #ensayos sobre género y ciberespacio_

Coordina: Remedios Zafra

remedioszafra@x0y1.net

Traduce: Natalia Pérez-Galdós

Colaboran en esta publicación:

Centro Andaluz de Arte Contemporáneo



Red de Estudios de Ciencia y Cultura –
*Culturas, Representaciones, Espacios y
Prácticas-* netcrep.net



Proyecto I+D Género y Ciberespacio desde
el arte y la representación visual [MICINN]



Maquetación y diseño: B.E.

ISBN: 978-84-693-5136-9

Edita: Briseño Editores, Madrid, 2010

Contacto X0y1: info@x0y1.net

www.x0y1.net/

INDICE

l encuentro X0y1 __ p. 6

remedios zafra

la novia desnudada hasta sus mismísimos datos: flujo de información + digicuerpos __ p. 12

mary flanagan

las consecuencias del “giro icónico” en las representaciones de género virtuales — ¿la traición de la utopía ciberfeminista? __ p. 49

sandra buchmüller & gesche joost

haciendo internet. posibilidades para la acción desde los espacios de anonimato __ p. 66

margarita padilla

a room of one's own. feminismo e internet en la esfera público-privada __ p. 81

remedios zafra

sujeto deseante versus identidad de género __ p. 98

silvia tubert

identidades móviles, estrellas digitales y yoes postcinemáticos __ p. 118

mary flanagan

hackeando el patriarcado: la lucha contra la violencia hacia las mujeres como nexos. filosofía y práctica de mujeres en red desde el ciberfeminismo social __ **p. 137**

montserrat boix

de la web 2.0 a la web libre y punto __ **p. 163**

ál cano santana

ciberfeminismo de investigación. el caso de donestech
__ **p. 173**

núria vergés bosch, eva cruells lópez y alex hache

panopticum eroticum digitale: taxonomías pornográficas en red __ **p. 190**

emilio j. gallardo saborido y carmen serrano murillo

más allá de la monogamia: una mirada a los sitios de contacto swinger en Argentina __ **p. 206**

milagros belgrano rawson

manifiesto X0y1 __ **p. 223**



ENCUENTRO X0y1, Sevilla, 2009

Remedios Zafra

Directora de X0y1

Este e-book nace del *primer encuentro internacional sobre género y ciberespacio* desarrollado en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo entre el 26 y el 30 de octubre de 2009. Surge, asimismo, como parte de las actividades de X0y1, *plataforma para la investigación y la producción artística sobre identidad y cultura de redes*.

www.x0y1.net

*¿Qué quiénes éramos? ¿Qué qué éramos?
Yo no soy único, es lo que de momento puedo decirle.
Jan Ekato (Loading, 2009)*

Las personas que participamos en el primer encuentro X0y1 podríamos identificarnos en gran medida como artistas, investigadores, estudiantes o tecnólogos de procedencias diversas, pero igualmente podríamos hacerlo como feministas, *queer*, *cyborgs*, *netianas* o, incluso, seres *equisceroyuno* en reflexión. *¿Qué quiénes o qué éramos?* Con seguridad éramos mucho más que todo eso y en distinto grado, pero lo que nos ha unido ha sido justamente sentir que en las prácticas cotidianas de configuración subjetiva, las identidades sociales que nos permiten pasar del *yo* al *nosotros* -lo que no nos hace *únicos*- están cambiando, y lo hacen en gran medida afectadas por las transformaciones en las formas de (des)hacernos con y para el *otro* a través de las tecnologías.

Para debatir sobre estas cuestiones y dado que un pilar articulador de nuestras discusiones fue el ciberespacio, podríamos haber elegido exclusivamente Internet, sin embargo por varias razones preferimos simultanear espacios. Quisimos, por unos días abandonar nuestras *habitaciones propias* conectadas y la pantalla como intermediaria preferente para recuperar la intensidad del encuentro material con los otros, las sinergias que le son propias y la conversación no tecleada. Pudimos allí mirarnos con ojos-sin-cámara y, en cierta forma, recuperar la confianza en la existencia material de aquellos con los que, cada vez más, construimos nuestros proyectos y vidas a través de Internet.

El I encuentro X0y1 tuvo lugar en un peculiar espacio insular sembrado de naranjos, chimeneas y capillas; un lugar resemantizado como "centro de arte contemporáneo". No crean que es trivial que nuestro lugar de trabajo haya sido un escenario artístico y no una universidad o un centro tecnológico, como tal vez cabría esperar por el carácter del encuentro y, sobre todo, si aún pensamos que el tejido académico es atmósfera preferente para el debate investigador y la práctica dialógica y creativa del conocimiento. Lo cierto es que en este contexto artístico encontramos un espacio que no precisaba saber en que casilla disciplinar cabe un proyecto llamado X0y1. Necesitábamos (y tuvimos) un lugar para la imaginación y la creatividad que no renunciara al pensamiento crítico y a la investigación.

No obviamos sin embargo que los territorios idóneos para esta práctica requieren del trabajo colaborativo entre universidad, institución artística e industrias tecnológicas. Y esa vía nos interesa por muchas razones. Entre otras, porque daríamos así pleno sentido a un proyecto como X0y1 que pretende facilitar la investigación y la producción creativa sobre construcciones críticas de imaginario e identidad en la cultura-Red contemporánea, sin más islas que las físicas (siempre que estén conectadas) pero sin aislamientos conceptuales neutralizadores de lo artístico.

Una sociedad que se autodefine como *sociedad del conocimiento* nos exige para culminar lo que proclama, trabajar de manera cada vez más integradora, superando fórmulas meramente expositivas, meramente formativas o exclusivamente productivas. Y lo exige con el propósito de interferir y afectar en los nuevos y más eficaces escenarios de producción y difusión simbólica contemporáneos, contribuyendo a su reconversión y a la de las economías que le son propias. Justamente este hipotético escenario integrador al que aludimos es un territorio familiar para quienes [protagonistas de este primer encuentro] especulan e indagan sobre la transformación de las identidades sociales y sus representaciones simbólicas

en los contextos digitales y tecnológicos, para quienes gustan de la hibridación creadora, más allá de la ideación de artefactos e imágenes autocomplacientes para las economías de consumo y entretenimiento. Y pensamos que ello es posible apostando por la potencia de la investigación y el trabajo intelectual, sin obviar la práctica artística, aquella que no se resigna al conformismo y la homogeneización acrítica de quien vive [muere] sumiso a sus herencias y contextos simbólicos.

Algo está claro: el arte como mero entretenimiento no nos vale, los pobres imaginarios contemporáneos derivados de los sucedáneos del espectáculo no nos valen. Pero tampoco las estructuras formativas, expositivas e investigadoras han sido todavía capaces de mejorar la recepción crítica ni la producción creativa de otros imaginarios identitarios, en un mundo cada vez más mediado tecnológicamente. En todo caso, no se lleven a engaño, pues en este encuentro hemos querido sustituir los espacios de queja y de resistencia por los de imaginación y posibilidad, y esta crítica que aquí apunto no opera sino como estímulo de nuestra necesaria implicación e intervención sobre lo criticado.

De otro lado, con la seña común de reflexionar sobre la construcción subjetiva e identitaria en las redes y espacios vitales mediados tecnológicamente, no crean que el espíritu de X0y1 se ha caracterizado por algún tipo de dogmatismo identitario que opere como bandera revolucionaria de los trabajos presentados en el I encuentro. La motivación no es radical a la hora de proponer un posible modelo identitario que nos vincule; es radical en su voluntad de participar activamente en los imaginarios que inspiran nuestras vidas e identidades, en la voluntad de llevar los debates y las ideas propuestas a distintos territorios de lo social.

Como respuesta, no se trataría de sucumbir a un relativismo cognitivo que en lo identitario pondere cualquier expresión propia por el hecho de serlo, cayendo en la simplificación vacua del "todo vale". Como se sugiere en el manifiesto X0y1, esta apertura a la diversidad es un territorio para despojarse de ropas y miradas, para desnudarse temporalmente de símbolos y repensarlos colectivamente, para clausurar duelos y desaprender tantos vínculos por tanto tiempo incuestionables. Un territorio para *deconstruir* tanto artificio vacío, de reiterativo consumismo solícito simbólicamente, remitiendo a la posibilidad creativa de especulación de nuevas formas identitarias colectivas. Claro que pensamos que todavía hay historias por contar acerca de las maneras en las que construimos y reiteramos el género simbólicamente, cita a cita, mirada a mirada, convirtiéndolo en un aspecto productivo de los nuevos aparatos de poder y creación de valor en Internet, propiciando y reforzando tipos de subjetividades, aspiraciones vitales y espacios sociales en el mundo conectado. Pero sobre todo creemos que hay nuevas relaciones y alianzas por

hacer para promover combinaciones de existencia plurales capaces de contagiar en su poder emancipador.

En este marco, el concepto "género" -en su diversidad de enfoques- ha sido un eje vertebrador de estos primeros debates como núcleo crítico de nuestra subjetividad. Pero también como núcleo crítico de nuestra época y de los mundos tecnológicos que habitamos. No evadimos, sin embargo, la dificultad de sus discursos y políticas cuando los conceptos a los que apunta [en sus distintas perspectivas de estudio -biologicistas, culturales, psicoanalíticas, feministas, posfeministas...-] siguen siendo socialmente prejuiciados y políticamente manoseados por modas que descontextualizan y operan como barrera para el conocimiento y la práctica política. De hecho, no hay que dejarse confundir, pues el tan reiterado naufragio de las viejas certezas que constituían nuestra modernidad junto a sus correspondientes vocabularios conceptuales no parece haber sido asumido socialmente, no en la esfera de lo cotidiano. De hecho, advertimos que las secuelas y el poder simbólico de estas viejas certezas siguen operando, manteniendo desigualdades, enormes prejuicios e hipócritas estructuras todavía patriarcales y heteronormativas. De forma que hablar sobre identidades políticas desde un prisma de género, más si cabe cuando éstas ya no están de moda, sigue siendo necesario.

Como efecto, los textos que siguen y también los debates generados no coinciden en una visión uniforme y tranquilizadora de eso que llamamos "género", tampoco comprenden de la misma manera los compromisos políticos feministas, *queer* y activistas. Sin embargo, la no coincidencia plena no es, -no quiere ser- trauma paralizador de una voluntad colectiva social, sino más bien baza de la pluralidad de visiones sobre conceptos dinámicos que tienen mucho "en común" y que nos incumben y [nos] obligan. Y lo hacen en su proceso de construcción, exigiéndonos ponernos en el lugar del otro, querer comprender desde que posición nos habla el otro, [querer] sentir con el otro, *querer* al otro -si en algo nos importa el mundo que vivimos, más allá de nosotros mismos-.

Desde el enfoque expuesto, el espacio problema de este primer encuentro viene definido por las preguntas: ¿Cómo se inscribe el género en la articulación social y simbólica de la sociedad-Red y de las industrias tecnológicas que le son propias, de manera que adquiere un rol central en las prácticas cotidianas de autoconfiguración, tanto en lo que incumbe a la voluntad [poder/querer ser] como a la mirada [poder/querer ver]? ¿Cómo generar competencia en la creación de imaginarios emancipadores desde la práctica simbólica y creativa en el mundo online y en su entramado tecnológico?

En este contexto, X0y1 ha querido proponer las condiciones para la reflexión e intervención crítica sobre esta inscripción, valorando nuestra necesaria implicación como agentes activos. Claro que no es fácil crear las condiciones para fragmentar la tendencia a la recepción sumisa identitaria, pero es crucial para poder crear un aparato identitario "mejorado", tanto mejor cuanto esté en condiciones de hacer de los lectores de identidad productores críticos de identidad.

En sintonía con el espíritu divulgador del proyecto, en su momento publicamos en la web los diferentes trabajos creativos presentados en el encuentro y todos aquellos enviados a la convocatoria abierta que mostraron su disposición para divulgarlos. Ahora, hemos querido reunir a continuación los diferentes trabajos de investigación que fueron debatidos en las conferencias y los proyectos teóricos presentados en el encuentro y seleccionados en la convocatoria pública. A ellos hemos sumado además la traducción de una breve selección de trabajos sobre feminismo y cultura digital de Mary Flanagan, Gesche Joost y Sandra Buckmüller. Confiamos en que su lectura sea estimulante y que de ella germinen reflexiones, así como nuevas e inspiradoras producciones y criaturas-combinaciones de equis, ceros y unos.

Por último, no hay iniciativa que culmine en obra y conocimiento sin el apoyo de personas fundamentales, en este caso quienes de muchas maneras ayudaron a construir X0y1. Muchas gracias a José Lebrero, Alberto Figueroa y M^a Luisa López. Gracias a Javier Ordóñez, Fernando Broncano y a cada uno de los miembros del comité de selección de proyectos; a todas las personas que escriben en este e-book, y a quienes participaron activamente en el primer encuentro. A todos los que habéis querido formar parte de X0y1 y lo seguís haciendo online, leyendo ahora este libro.

Remedios Zafra

01y1



**LA NOVIA DESNUDADA HASTA SUS MISMÍSIMOS
DATOS¹: FLUJO DE INFORMACIÓN +
DIGICUERPOS**

Mary Flanagan²

En una clase que impartí en 2001 titulada “Nuevas tecnologías y medios de comunicación”, presenté una serie de extractos de una película del siglo pasado con la intención de alentar la discusión sobre la posición que ha tenido la información históricamente en la cultura dentro del imaginario occidental. La comedia romántica *Desk Set* [*Su otra esposa*, 1957] retrata el centro de documentación de una gran corporación “federal” y, posiblemente, sea la primera película en la que aparece una máquina similar a las primitivas calculadoras electrónicas de IBM; en este caso, lo que iban escupiendo los títulos de crédito³⁴ eran las letras de las siglas “EMERAC”⁵.

¹ Nota de la traductora: *The Bride Stripped Bare by her Bachelors, even* es la traducción inglesa del título original que Marcel Duchamp dio a su obra *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* más conocida como “El Gran Vidrio”, en español, *La novia desnudada por sus pretendientes* [solteros], incluso. El título en inglés sirve de base al juego de palabras del título de este artículo.

² Desearía agradecer a Meg Knowles por introducirme en *Desk Set* [*Su otra esposa*], a Roy Russel por reintroducirme en Barthes, a Cal Clemens por ofrecerme dimensiones Duchampianas, a Frank Miller, a los estudiantes de la Universidad Nacional de Taiwan por involucrarme en sus proyectos de creación digital de cuerpos: Perng Guo Luen, Carol Chia Ying lee, Wei Ru Chen, Alex Wan-chun Ma, I Chen Lin, Cindy, Super Yeh [Jeng Sheng], Wei teh Wang [Bearw], Murphy, Joyce, Jun Wei Yeh, Cindy Chi Hui Huang, Kan Li Huang y Eugenia Yijen Leu y al profesor Ming Ouhyoung por su invitación a visitar el Laboratorio de Multimedia y Comunicaciones de la NTU donde ha sido escrito este artículo y su cálida acogida.

³ A pesar de que el nombre EMERAC es un nombre de ficción basado en el de la máquina real ENIAC que se activó en la Universidad de Pensilvania en 1946, el verdadero logo de IBM juega un

En el film Katherine Hepburn hace el papel de Bunny Watson, la jefa del personal enteramente femenino a cargo del archivo documental, una mujer capaz de responder cualquier pregunta que se le formule casi al instante o, al menos, en muy poco tiempo. Es capaz, desde recitar el poema "By the shores of Gitche Gumme" ["En las orillas del Lago Superior"] de H. W. Longfellow, hasta de responder las preguntas más insidiosas sobre qué número del New York Times contenía qué reportaje: un auténtico genio de la información. Sin embargo, pronto aparece Spencer Tracy en el papel de Richard Summer, el ingeniero eficiente determinado a reemplazar el factor humano como vía de acceso a la información en el departamento de documentación por la desmesurada computadora IBM del tamaño de una sala de baile.

La tormentosa relación de Bunny con su jefe, Mike Cutler, coloca en primer plano de esta comedia romántica, trufada de comentarios y comportamientos sexistas, la política de género en el lugar de trabajo. Cada vez que las mujeres conocen la respuesta a una consulta difícil, la narración replica a este saber "no tradicional" reforzando lo femenino: los personajes femeninos aparecen siempre pintándose los labios, encargando vestidos, regando las plantas o mostrándose las unas a las otras las prendas recién compradas para el próximo baile. De esta forma, pese a que hay un intento de presentar "la cultura de la profesional soltera" de los años 50, ésta siempre se enfoca en función de su interacción con lo masculino⁶.

De forma inopinada, es precisamente su metodología metódica, su disposición casi mecánica al saber, lo que permite a Bunny vapulear a cualquier máquina que le envíen con el objetivo reemplazarla. Sus conocimientos son vastos, aceros y útiles en toda circunstancia. Cuando instalan a EMERIC [con una nueva operadora femenina] en el lugar mencionado, una de estas máquinas es instalada en nóminas y genera rollos de papel rosa puntualmente para todo el personal de la compañía, Bunny continúa venciendo de un modo extraño, salvando los días con su sabiduría genuinamente humana, con su manera de asociar acontecimientos y hechos con un orden prudente que la convierten en una "novia" metafórica que va derrotando a las eficientes máquinas de su pretendiente. En un momento dado, la máquina se descontrola mientras que Bunny permanece tranquila y perfectamente competente para, finalmente, acabar compartiendo su espacio con la susodicha e

papel importante en la película, en particular en los créditos.

⁵ *Nota de la traductora:* Hay quien afirma que las siglas "EMERAC" son la abreviatura de Electromagnetic Memory and Research Arithmetic Calculator".

⁶ Los personajes también se muestran ambiguos respecto a qué clase de cambio supone el matrimonio.

incluso llegar a ser quien la controla; se involucra así en una nueva relación heterosexual de apariencia más equitativa.

Desk Set [Su otra esposa] es uno de los muchos ejemplos en los *media* que presenta a los datos, al cambio tecnológico y a la información de guisa que los vincula directamente con el cuerpo femenino. Pese a que a Bunny se le tolera poseer conocimientos e informaciones, esta peligrosa capacidad es domesticada a golpe de situaciones en las que se subraya una feminidad excesiva. A lo largo de la película Bunny se viste en repetidas ocasiones; luce glamourosos trajes de noche con la esperanza de transformarse literalmente durante “el baile” —mientras que por debajo conserva su “refajo” de conocimiento en la esfera de las llamadas anónimas de consulta. A pesar de que en última instancia en *Desk Set [Su otra esposa]* Bunny triunfa sobre la tecnología, el imaginario que sobre la mujer producen en la actualidad nuestros *media* implementados tecnológicamente no proyecta necesariamente esta imagen de igualdad y maestría, permaneciendo manifiestamente ligado al sistema de representación heterosexual.

Como ya se puede apreciar en esta plasmación cinematográfica de los datos, la búsqueda de modos de representarlos, no sólo es un gran negocio que está en el punto de mira de innumerables profesiones clásicas, sino que siempre ha tenido implicaciones culturales y políticas, e históricamente ha estado ligada a la representación de los cuerpos femeninos. Con la emergencia de las formas contemporáneas de recopilación, almacenamiento y catalogación de la información, la compleja relación entre información y cuerpo humano ha evolucionado por caminos muy interesantes. Los cuerpos virtuales tienden a lo hiperreal —personajes como Lara Croft [mi favorita] de la serie *Tomb Raiders*, Kasumi en *Dead or Alive 2 [Sangre yakuza, 2000]*, o Sarah Kerrigan en los juegos *Starcraft* son todos, de una u otra manera, hiperreales, “hipercuerpos”⁷ exagerados. A medida que la tecnología lo permite y los consumidores lo reclaman, estos hipercuerpos están abriendo paso a “representaciones” algo más realistas. Los medios digitales ahora están orientados a elaborar una estética única para la perfección —nótese el cuerpo más hiperreal creado hasta la fecha, la “perfecta hasta el último pelo de sus pestañas” renderización⁸ de la bella y brillante Doctora Aki Ross en la película *Final Fantasy: The Spirits Within [Final Fantasy: la fuerza interior, 2001]*. Desde los decorados

⁷ Mary Flanagan, *Mobile Identities, Digital Stars, and Post-Cinematic Selves*, en *Wide Angle: Número sobre Digitallity and the Memory of Cinema*, 21 [1999]: x.

⁸ Nota de la edición: El verbo inglés *rendering* no tiene traducción al castellano. Se trata del proceso de generación de imágenes a través de modelos; suele tratarse de imágenes en tres dimensiones generadas en ordenador por medio de complejos cálculos matemáticos a partir de imágenes en dos dimensiones. La RAE no contempla la traducción *renderizar* que está ampliamente aceptada en los ámbitos de las nuevas tecnologías. No obstante se usará aquí el término *renderizar*.

virtuales para televisión que utilizan fondos y escenarios en 3D creados en tiempo real, pasando por los presentadores de noticiarios virtuales, hasta los personajes mismos, el campo del diseño de la información como un área del diseño gráfico ha evolucionado muy rápidamente hacia el diseño biológico. Hoy la información está actualizando su propia etimología: del término griego *morph* –en latín “morph” es “forma”, que a su vez deriva en la palabra *informare*; dar forma, formar en el ánimo, actualización de lo que está en potencia.

Como se ha mencionado en anteriores ensayos de mi autoría, así como de otros colegas, la renderización gráfica computerizada, y los sistemas, máquinas y tradiciones que la producen, aunque muy poderosos, resultan problemáticos por numerosas razones⁹. Los espacios virtuales son creaciones conscientes producidas por medio de procesos numéricos, esto es, procesos basados en códigos numéricos. N. Katharine Hayles ha señalado que “pese a que la información proporciona las bases para nuestra sociedad contemporánea, nunca está presente en sí misma”¹⁰. No obstante, se puede replicar que en la actualidad está tomado forma un sistema simbólico que permite a los códigos computacionales cobrar existencia por sí mismos. La fusión de la producción de datos con los medios digitales está cobrando tal importancia que inmediatamente suscita preguntas pertenecientes al ámbito de la semiótica. De hecho, la definición de “virtual” que ofrece el diccionario posiblemente fue escrita por el fundador de la rama americana de la semiótica moderna, Charles Sanders Peirce¹¹. Los cuerpos están actuando como conductos de información; pero a causa de la tendencia predominante a producir cuerpos perfectos que al tiempo exhiban un “realismo” convincente, se producen estallidos curiosos que señalan vacíos en nuestro actual sistema de signos.

Este capítulo explora la evolución de los medios electrónicos de representación de la información, desde los gráficos y tablas de gráficas que representan datos, hasta las nuevas formas que presenta la información como la carne orgánica y virtual. Nuestra conexión con el ordenador y sus interfaces cambian día a día. Entre los investigadores de las interfaces HCI [*Human Computer Interfaces. Interacción entre persona y ordenador*], las “personalidades” generadas por ordenador son vistas como una forma evolucionada de los iconos que se usaron en la

⁹ Vivian Sobchak y Scott Bukatman ofrecen análisis críticos sobre las imágenes gráficas generadas por ordenador en la colección *Meta-morphing : Visuela Transformation and the Culture of Quick Change* [Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000]. En mis ensayos me ocupo específicamente de los sistemas que generan espacio en 3D. Véase “Navigable Narratives: Gender and Narrative Spatiality in Virtual Worlds”. *Art Journal* 59 [Otoño 2000]: 74-75.

¹⁰ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* [Chicago: The University of Chicago Press, 1999], x.

¹¹ eter Skagestad, “Peirce, Virtuality, and Semiotics” *Paideia*, <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm> / Acceso en mayo de 2001.

siguiente generación de interfaces gráficos de usuario [GUI] como Windows o MacOS X¹². En este ensayo deseo explorar los puntos nodales alrededor de los que pueden organizarse los cuerpos que adopta la información, así como sus sistemas de signos. No obstante, el ensayo no se centra en el lenguaje sino en la corporeidad que adoptan los códigos en personajes virtuales. Trazo el mapa de estos datos encarnados en cuerpos a través de los fenómenos —la primera presentadora de noticias virtual del mundo, Ananova, un interfaz de información en directo basado en un personaje, el servicio de datos de Motorola Mya [plataforma móvil que integra voz y datos y elimina la necesidad del soporte físico del ordenador], y Sindy, el “portal de la celebridad” o motor de búsqueda que pretende ofrecer la experiencia de una búsqueda subjetiva de la mano de un personaje— para explorar las ramificaciones de las encarnaciones que adoptan los datos. Veo a los personajes virtuales desarrollados para personalizar datos y noticias en ámbitos en línea [*online*] como el lugar donde se está gestando una monumental metamorfosis en la conciencia de la cultura digital. Donde los viejos modelos como aquellos de *Desk Set* en los que los datos tenían forma femenina, las encarnaciones actuales han dejado atrás el cuerpo femenino real de un modo significativo. La corporeidad de los datos a través de fenómenos como puedan ser los presentadores de noticias virtuales u otros agentes portadores de datos, se están convirtiendo en algo habitual, pero, ¿cuáles son las implicaciones de *biologizar* la información? Si nuestros datos hoy deben adoptar cuerpos, ¿cuál es el impacto de la manera en que entendemos los datos encarnados en cuerpos humanos, especialmente en cuerpos con forma femenina que actúan como conductos de los flujos de información? ¿Cuál es el rol de lo femenino en estas representaciones y cuáles son las implicaciones sociales de los datos encarnados?

1. Duchamp, tecnología y género

Resulta necesario dar un repaso de tales representaciones para ver cómo se refleja el emparejamiento de la mujer y la tecnología, de los códigos y los cuerpos en lo visual, dado que es en el cuerpo femenino donde está teniendo lugar la formación y la competición entre de los digicuerpos. Ciertas nociones procedentes de los éxitos mecanicistas de la Revolución Industrial del siglo XIX dieron como resultado transformaciones en el arte tales como el cubismo y el futurismo o las diversas metáforas industrio-mecánico-sexuales- producidas por Marcel Duchamp. Duchamp, uno de los pensadores más influyentes de su tiempo, plasmó repetidamente en su trabajo a través del cuerpo femenino el desplazamiento de las culturas occidentales desde lo industrial a lo postindustrial. Tras su rupturista “Desnudo bajando una escalera, 2” [1912], Duchamp reflexionaría sobre el tiempo, el

¹² Daniel Gross, "Merging Man and Machine: The Future of Computer Interfaces Evolving in Japan," *Computer Graphics World* 14 [Mayo 1991]: 47-51.

trabajo y la innovación tecnológica a lo largo de toda su carrera, y con el correr del tiempo, su obra artística se desviaría definitivamente de las formas figurativas [en esto siguió las propuestas de Delaroche ya que creía que lo figurativo mismo había muerto]¹³. Pese a que las representaciones dadaístas y surrealistas de la mujer son problemáticas, hoy podemos encontrar numerosas similitudes entre el desplazamiento que tuvo lugar en las primeras décadas del XX y el cambio cultural contemporáneo. En el intento de leer el actual cambio semiótico, volví la vista hacia Duchamp porque también rompió por breves momentos el sistema de representación entre el género, el cuerpo y la tecnología. Si Ferdinand de Saussure estableció que la semiótica era un sistema de símbolos en el seno de la sociedad y enfocó el significado como algo definido por las relaciones que se dan de un signo hacia otro, y si Pierce describía la ciencia de la significación y el signo como un "objeto" -el objeto es aquello que representa el signo-, Duchamp fue más radical y cambió las convenciones semióticas populares de arriba abajo alejándose, tanto de las representaciones, como de las referencias culturales, al romper el vínculo ente sus trabajos y los "objetos" que supuestamente representaban.

El mundo académico ha debatido sobre la naturaleza de las vinculaciones, tanto históricas como contemporáneas, entre la figura de la mujer y la tecnología. Por ejemplo, como señala Andreas Huyssen en su libro *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*, la tecnología y la mujer han estado ligadas históricamente: "tan pronto como la máquina fue percibida como algo demoníaco, como una amenaza inexplicable y como el augurio del caos y la destrucción... La mujer, la naturaleza y la máquina se han vuelto un embrollo de significaciones que tienen una cosa en común: la otredad"¹⁴. También podemos mirar un poco más hacia delante y ver cuán negativas fueron las imágenes que de la mujer que se gestaron en la transformación tecnológica e Industrial de la Alemania de Weimar¹⁵. En la lucha que la cultura del siglo XX sostuvo para encontrar un lugar entre las artes tradicionales a la fotografía y al cine, tienen mucho que decir los retos que planteó Duchamp a las definiciones e instituciones tradicionales del arte posibilitando así la contextualización del acto creativo que utilizaba paradigmas

¹³ El pintor Paul Delaroche es particularmente recordado por su comentario tan citado a propósito del Daguerrotipo: "desde hoy la pintura está muerta". Sin embargo fue un defensor de la fotografía y en particular del Daguerrotipo. Véase Robert Leggat, <http://www.rleggat.com/photohistory/history/delaroche.htm> [1999]

¹⁴ Andreas Huyssen, "The Vamp and the Machine: Fritz Lang's Metropolis," en *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism* [Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1986], 70.

¹⁵ El estudio de Klaus Theweleit sobre la Alemania de Weimar es un texto sobre el que vuelvo una y otra vez debido a la increíble proliferación de imágenes de mujeres y tecnología. Véase Theweleit, *Male Fantasies: Women, Floods, Bodies, History*, Two Volumes, trans. Chris Turner [Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987]

mecánicos de representación; especialmente en 1920, cuando se produjo la transformación de mayor calado tanto en el mundo de la tecnología como en el de la cultura visual/virtual.

Con unas dimensiones aproximadas de 2,70 metros de altura por 1,65 de anchura la famosa pintura de Duchamp *La novia puesta al desnudo por sus pretendientes [solteros], incluso [1923]* mostraba a "una novia" representada por una máquina que simbolizaba el progreso del siglo XX [véase la Fig. 8.1]. "El Gran Vidrio", como también se conoce a esta obra que Duchamp tardó ocho años en concluir, se considera su trabajo más relevante¹⁶. Como señaló François Lyotard en su libro *TRANS/formers [Les transformateurs, 1977]*, pese a que las ideas de Duchamp estaban inspiradas por la tecnología y por diversos materiales productores de imágenes como son las fotografías superpuestas sucesivamente, continuó alejándose de lo figurativo; en palabras de Lyotard, Duchamp trabajó de una forma "a-cinématica"¹⁷.

Aunque la novia de Duchamp trata básicamente sobre el deseo, la mujer y las máquinas, la aproximación visual de esta obra no es en absoluto tópica. Así, aún cuando la novia es una máquina autosuficiente en perpetuo movimiento, sus nueve pretendientes [solteros], quienes según las notas que el propio Duchamp escribió sobre este trabajo, sobrevivían alimentados por el carbón y la gasolina del deseo y la tensión sexual, están situados por debajo de su amante. En los dominios superiores de la pintura, la novia dicta sus peticiones, ordenes y autorizaciones actuando como una especie de motor; "La Novia" puede verse como "algo"/"alguien" erótico que posee todo el control. Es, a una vez pasiva [permite que la desnuden], y activa [se mueve y desea], un sujeto que ejerce el control y que habita un espacio eléctrico del que Lyotard afirma estar "transcrito de forma plástica: la novia-máquina no está situada en el mismo espacio que el conjunto de los pretendientes [solteros] sino en la dimensión de lo electrónico" [144]. La sombra alargada que se observa en la parte superior del vidrio es el halo de la novia, una suerte de velo, un punto de acceso o red en la que los pretendientes [solteros] desean participar. Al contrario que los personajes digitales, que son "alimentados" por códigos lógicos, la novia mecánica de Duchamp se mueve gracias al "combustible del amor"¹⁸.

¹⁶ Dalia Judovitz, *Unpacking Duchamp: Art in Transit* [Berkeley: University of California Press, 1995], 52.

¹⁷ Jean-François Lyotard, *Duchamp's TRANS/formers*, trans. Ian McLeod [Venice, CA: The Lapis Press, 1990], 161.

¹⁸ Como señala Francis Naumann en su conocido artículo en el que ponía al descubierto la vida íntima de Duchamp, éste se imaginaba a sí mismo como a los pretendientes [solteros] de su Gran Vidrio, y muchos años después de terminarlo, encontró a la novia: la escultora surrealista Maria Martins. Francis Naumann, "Marcel & Maria," *Art in America* 89 [April 2001]: 99.

La idea de que esta mujer es pasiva, ya que permite que la desnuden, y de que es activa, dado que desea y está ejerciendo el control, es importante porque esta discusión coloca a la novia en una dualidad: tiene el control absoluto, posee su propia autonomía erótica y electrónica, y no está ligada a ningún estereotipo. Máquinas, cuerpos y tiempo se mezclan y se funden con conceptos de roles genéricos y su relación con la información. La mujer tecnológica, la novia mecánica, como Internet, se genera a sí misma, dando lugar al cambio tecnológico.



Fig. 1 Marcel Duchamp, *La novia desnudada por sus pretendientes [solteros], incluso [El Gran Vidrio]*, 1915-1923. Óleo, barniz, alambre y polvo entre dos paneles de cristal, 2,70 m. x 1,65 m. Sucesores de Marcel Duchamp, ARS, N. Y. /ADAGP, París.

El trabajo de Duchamp puede leerse, tanto a través de lo que está representado visualmente sobre el cristal, como por medio de las diversas anotaciones y cajas que contienen cálculos, garabatos, teorías y otras informaciones que hacen de mediadores de la experiencia visual inmediata, de forma que, según el propio Duchamp, la experiencia estética directa de la pieza queda interrumpida. Así, según él, "la pintura 'no debía ser contemplada' en el sentido estético de la palabra sino que uno debía consultar el libro y aprehender la pieza también desde la mente"¹⁹.

¹⁹ Duchamp, en Pierre Cabanne, *Dialogues with Marcel Duchamp*, trans. Ron Padgett [New York: Da

La lógica erótica de tal sistema mecánico artificial es a un tiempo antifigurativa e ilógica; Duchamp hizo muchas anotaciones al respecto de esta "hilarante pintura" en sus escritos de la "Caja verde" comentando que, más que una imagen, el Gran Vidrio era un todo de procesos ilógicos y representaciones antifigurativas. Como argumentaba Tzara, "los principios del Dadaísmo no fueron los principios de un movimiento artístico, sino de un disgusto con las formas de arte tradicionales"²⁰. Igual que la tendencia que hoy se da en Internet de que las descargas sean continuos *coitus interruptus* y de los que ahora se conocen popularmente como fenómenos de desfase de la experiencia en La Red, Duchamp llamó a su "Gran Vidrio" un "desfase en cristal" jugando con la idea de los momentos intratemporales²¹.

Analizada dentro de este juego de lógica, la visión de Duchamp del emparejamiento de la tecnología con una construcción a la que conscientemente se le asigna un género muy marcado, ofrece una posición interesante respecto a la combinación mujer y tecnología. Duchamp, que es muy reconocido por su forma de jugar con la condición genérica, puentea el divorcio cuerpo/mente evitando representar, sea el cuerpo, sea la mente, y saltando a una tercera dimensión conceptual²². Así, Duchamp no cae en el guión de las diversas representaciones negativas, falocéntricas o patriarcales, evitando de paso situar a la mujer como una figura pasiva e inocente que no puede ser representada. Algunos de los analistas de Duchamp, no obstante, plantean preguntas sobre cómo plasma a la mujer. Lyotard afirma que "todo el asunto Duchamp gira en torno a la mujer" y pregunta: "¿Podríamos decir que las mujeres son el principio de un ingenio a-mecanizado, que no tienen alma, que sus cuerpos son reductibles a lo mecánico... no sería esa su

Capo Press, 1988], 42-3. Para el artista, las ideas que se presentaban en el trabajo eran más importantes que la propia realización del trabajo; especialmente las ideas de Duchamp sobre la cuarta dimensión que exploraba a través de una metáfora del amor táctil entre la novia y los pretendientes [solteros].

²⁰ Extraído de Tristan Tzara, "Dada Manifesto of 1918" <http://www.english.upenn.edu/~jenglish/English104/tzara.html>. Acceso en 2001. Al igual que otros artistas Dada, Duchamp trabajó con sistemas lógicos con el fin de abolir la lógica.

²¹ Judovitz, *Unpacking Duchamp*, 60.

²² Muchos artistas e historiadores del arte valoran a Duchamp por su exploración del tema del género. En "In a Different Light" evento organizado por el comisario Lawrence Rinder y el artista Nayland Blake, se centraron en el trabajo de Duchamp debido a que rastrean sensibilidades queer en distintos movimientos artísticos. Véase Michael Duncan, "Queering the Discourse: Gay and Lesbian Art, University Art Museum, Berkeley, California," *Art in America* 83 [Julio 1995]: 27-31. Los autores del catálogo de la exposición argumentan que Duchamp, más que cualquier otro artista "abrió espacios para que los homosexuales formularan sus puntos de vista resistentes a la estructura cultural monolítica". Véase Nayland Blake, Lawrence Rinder and Amy Scholder, "« a Different Light" *Exhibition Catalog* [San Francisco: City Lights Books, 1995], 1.

única moralidad; ya fueran esposas o prostitutas?²³ Lyotard va más allá en este argumento en su obra, una mascarada cuyo título es *Mademoiselle Rose Selazney*, Duchamp va más allá del sexo al reconciliar las diferencias de los sexos [115].

Las máquinas erótico-conceptuales de Duchamp no se basan en la representación tradicional, sino en "la demora" o "el desfase": la novia ni está desnuda ni vestida, dejando al observador en ese estado de interfase donde "no hay arte puesto que no hay objetos" [20]. Duchamp nos aporta claves sobre las posibilidades de la ausencia de representación; ámbito donde se confunden otros sistemas semióticos, se produce una disrupción en los modelos formales usados para crear significados y se abre un tercer espacio o dimensión para el digicuerpo.

II. La nueva mujer: prototipos de digicuerpos

Para nosotros "La Novia" puede representar desarrollo, tecnología, deseo y control. Para Duchamp era ambas cosas, pasiva y control en "movimiento", pero un siglo después de esta obra monumental, con un imperceptible cambio tecnológico no mecánico que influye en cada aspecto de nuestra vida cotidiana, la conceptualización del género y la tecnología se ha manifestado de un modo estrechamente relacionado con el pensamiento de Duchamp. Investigadores de todo el planeta se dedican a analizar las "personalidades" generadas por ordenador como la próxima forma en la que evolucionará el interfaz gráfico de usuario. Rostros de rasgos humanos comienzan a reemplazar a los botones y a los iconos [piénsese en el típico clip de ayuda *Microsoft*]. En la Universidad Nacional de Taiwan, los investigadores están diseñando secretarías personalizadas para agendas electrónicas o PDA'S [Asistentes digitales personales] escaneando rostros de personas reales para que sirvan de base a secretarías virtuales más atractivas; a este respecto los investigadores aseguran que buscan "interfaces más amigables" [Fig. 2²⁴].

Los agentes de la comunicación de la realidad virtual [VR] nos procuran una piel para envolver nuestra actual fascinación por las noticias que se refieren a la bolsa, los negocios, y a las aplicaciones que son útiles a este respecto, y ahora mismo, en el momento en que escribo esto, los agentes digitales y los recursos para obtener información se presentan en femenino. En lugar de distribuir tareas a sus pretendientes [solteros] como sucedía con la pintura de Duchamp, estas novias,

²³ Lyotard, Duchamp's TRANS/formers, 114.

²⁴ Fig. 2 En la Universidad Nacional de Taiwan se escanean rostros humanos. En la imagen que Mary Flanagan incluye en el texto original aparece el rostro de la autora, 2001, creado por el software Custom Service -hecho de encargo-. Debido a la baja resolución de dicha imagen no se incluye en el presente texto.

encarnadas en personajes gráficos en 3D de La Red [WWW], distribuyen noticias y toda suerte de información en una corriente siempre actualizada. Mientras Duchamp se resistió a lo estético para transmitir su fascinación por la información y lo simbólico, los personajes digitales del presente siglo demuelen lo real y lo virtual para aunarlos en un único sistema clausurando de antemano toda posibilidad de establecer una distancia crítica en nuestra relación con ellos. Es más, el diseño interactivo nos ha enseñado que la distancia crítica es precisamente lo que los diseñadores han aprendido a abolir, especialmente en lo que al interfaz se refiere.

Para entender el fenómeno de los personajes digitales dentro del contexto de la interactividad y las funciones de servicio del ordenador [como lo opuesto a los personajes de los juegos que se guían por preocupaciones muy distintas], deberíamos echar un breve vistazo al estado actual de la fusión entre las transmisiones radiotelevisivas, el diseño de la información y su visualización, a esos ámbitos que tradicionalmente han sido los provisos de los flujos de información y quienes establecieron las normas para la representación de la información misma. Los canales para la difusión de este material incluyen la banda ancha, Internet y las soluciones para la portabilidad de los ordenadores, y todas ellos compiten por el tiempo y la atención de los usuarios.

El diseño de la información, como disciplina, históricamente ha investigado cuestiones distintas a las de las formas mediáticas como las emisoras de radio y teledifusión, las áreas tradicionales del cine y de los medios impresos —en lugar de narrar historias en el tiempo, los diseñadores de la información necesitan presentar historias en el espacio— y generalmente, este espacio ha sido un territorio plano al que los diseñadores gráficos han tratado de dotar de dimensiones. El líder y gurú del diseño de la información Edward Tufte es un innovador a la hora de visualizar la información de forma gráfica de modo que, desde los asuntos del día a día, hasta los sistemas de seguridad más importantes, puedan ser comprendidos fácilmente. Tufte argumenta que por medio de un buen diseño de la información se puede cambiar “la forma en que la gente ve”²⁵. Interfaces como los signos en la semiótica, están para otras cosas: los iconos y los índices abren el camino hacia núcleo del contenido. Sin embargo, un signo no funciona como signo a menos que sea comprendido por el usuario como signo. En las aplicaciones informáticas el sistema descansa en una rica tradición de diseño gráfico para crear interfaces de usuario comprensibles.

El lugar donde el diseño de la información resulta más fundamental es el

²⁵ Michael H. Martin, "The Man Who Makes Sense of Numbers: Yale Professor Edward Tufte Dazzles Business People by Making Rational the Data that Rule Their Work Lives," *Fortune* 136 [27 Oct 1997]: 273-6, párrafo 4.

interfaz [espacio de contacto] entre las computadoras y los seres humanos. Históricamente las superficies de interfaz han sido irreales: botones imaginarios, teclados antinaturales, extensiones modeladas de nuestra palma de la mano, barras de controles. Muchos diseñadores están de acuerdo con Donald Norman, un especialista en diseño, que las interfaces de usuario deberían mezclarse con la tarea de que se trate para fabricar las herramientas, de manera que el aparato de producción permanezca invisible y haga de la tecnología un medio y no un fin. En ese sentido, las interfaces de los ordenadores no deberían llamar la atención sobre sí mismas; los términos de moda típicos incluyen "intuitivo", "adaptable", "útil" y "fácil de usar". Norman, sin embargo, admite que puede darse una relación no natural entre un determinado diseño y otros diseños u objetos; esto es, el diseño es un ideal puramente artificial y los interfaces son escenarios de artificio diseñados con psicología y hábitos cognitivos de la mente humana.

No deberíamos sorprendernos pues de que los últimos interfaces de los ordenadores, o de los portales, sean personajes generados por computador. Los servidores digitales son manifestaciones de digicuerpos que siguen la estela del intenso uso que se da en los juegos y en la animación de estos personajes²⁶. En parte materiales y en parte simbólicos, estos personajes virtuales, bien pertenezcan a una red móvil o funcionen a través de Internet, en la actualidad alojan desde telefonía móvil hasta programas de juegos o DVD's. Aquí entonces, deberíamos volver la vista hacia ejemplos procedentes del mundo real de estos datos encarnados que se manifiestan en personajes virtuales interactivos.

1. Syndi

Los personajes virtuales, especialmente en el área de la búsqueda de información, ponen un rostro humano frente al flujo de datos en tiempo real que se actualizan permanentemente. Éstos no sólo son los conductos por los que viaja la corriente de información, sino que también son un flujo de signos que representan y refuerzan nuestros mitos, historias e ideologías. Ejemplos de la incertidumbre sobre el significado de la corporeidad, estos personajes representan una transformación muy significativa en la conciencia cultural de lo digital. "A medida de que La Red enfría la información comienza a autoorganizarse. Las aplicaciones [programas] se vuelven ventanas de aviso [gestores de ventanas], y las ventanas de aviso se convierten en portales de celebridades [...]". Así comienza la conversación con Peter

²⁶ Véase por ejemplo, Horipro's 1996 launch of virtual persona Kyoko Date and more recent incarnations of characters such as Cyber Lucy, the virtual host of the children's game show *Wheel 2000*.

Seidler, jefe de la oficina creativa de Razorfish²⁷ en la que discute sobre el esfuerzo en investigación de la compañía orientado a crear un motor de búsqueda con "subjetividad"²⁸ Seidler escribió el artículo de portada para la revista Artbyte en 1999 titulado "My Syn" en el que detallaba las habilidades de Syndi, una propuesta de motor de búsqueda-"portal de celebridades" ideada por Razorfish. Syndi es capaz de aprender sobre las necesidades, gustos e intereses de los usuarios [véase Fig. 3]. Al contrario que sus antepasados, las cajas de texto o pestañas de datos desplegables, Syndi es un modelo poligonal tridimensional que toma forma de mujer con el pelo de color castaño oscuro, estirado hacia atrás, grandes ojos verdes y un rostro alargado, bronceado y anguloso.

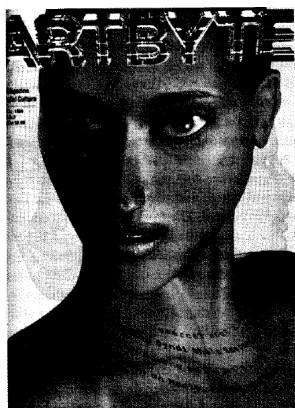


Fig. 3 Jim Anderson, Syndi [1999]. Número de la revista Artbyte Septiembre/Octubre 1999. Cortesía de la revista Artbyte.

Syndi, de ser desarrollada, sería una de las primeras especies "nativas" del ciberespacio. Trabajando en tareas específicas basadas en los perfiles de los usuarios, estos agentes vienen de una línea muy antigua de proyectos tradicionales de la "IA" [inteligencia artificial] que comenzaron en los años 50 y 60, a partir de programas como las máquinas [*chatbot* o robots conversacionales] Eliza [1966] y Julia [1994]. Como señalan sus creadores, "la existencia de Syndi depende de su capacidad de adaptarse a su medioambiente" y aparece en la forma en que lo hace porque "la *comodificación*²⁹ genera una necesidad por lo distintivo"³⁰. Así, los

²⁷ N. de T.: Razorfish es una de las agencias interactivas más grande del mundo y una de las mayores compradoras de espacio digital publicitario. Fue fundada en Nueva York en 1955. Microsoft adquirió la compañía en 2007 y la vendió en 2009.

²⁸ Véase <http://www.highgrounddesign.com/design/conv99frame.htm>

²⁹ N. de T. "Comodificación", en el original en inglés "commodification", es un término que no aparece en el diccionario de la RAE, pero que se utiliza en el ámbito académico para referirse a los procesos de cosificación o tratamiento como mercancía/materia prima de una persona o cosa.

³⁰ <http://www.highgrounddesign.com/design/dcessay995.htm>, párrafo 3

agentes se distinguen por la forma en que han sido concebidos-construidos y no por sus habilidades o por los servicios que prestan.

Resulta llamativo que los *datoscuerpos* femeninos como Syndi son por lo general cuerpos compuestos; con este último adjetivo quiero dar entender que son una mezcla de los que se supone son rasgos femeninos "normales" [combinados con un estilos de supermodelos o supercuerpos] y de características raciales también estereotipadas o que dan por hecho determinados presupuestos. Podríamos reparar en muchos indicadores históricos con el propósito de contextualizar los distintivos de raza en la representación, pero prefiero detenerme en este escenario de circunstancias recientes porque es un ejemplo que tiene un impacto muy determinante en el diseño y la publicidad; dos vectores principales en función de los cuales se crean los personajes virtuales. El trabajo del influyente diseñador Tibor Kalman [1949-1999] y su firma de diseño M&Co son fundamentales para contextualizar la creación de personajes digitales. Este grupo fue el creador de muchos trabajos de referencia en la revista subproducto de Benetton "Colors" que ponía el énfasis en imágenes chocantes relacionadas con temas políticos.

Muchas imágenes de M&Co y de "Colors" rompían barreras en la representación de lo racial que había primado hasta los años 90; un ejemplo singular es la composición "What if..." [¿Qué si...?] del número 4 de la revista titulado "Raza" que apareció en 1993³¹. "Colors" cambió las razas de diversos ejemplos icónicos de raza, hombres y mujeres, por medio de programas digitales de tratamiento de imágenes: la Reina Isabel aparecía como negra, el director de cine Spike Lee como un blanco y el Papa Juan Pablo II como asiático. Estos experimentos se adentraron en el tabú de la transformación racial y la interpretación, estableciendo modelos para la cultura por, la publicidad y los medios que podemos ver todavía hoy en la creación de personajes digitales. Por ejemplo, muchas estrellas digitales, incluida Lara Croft, tienen rostros ambivalentes con rasgos raciales compuestos en rostro, cuerpo, pelo, piel que presentan una tendencia problemática a "la mezcla caucásica". Esta tendencia a "lo compuesto" adquiere mayor relevancia cuando vemos el papel que adquiere lo construido, lo artificial, en las ideologías que sustentan y crean esos personajes. Incluso cuando la intención del Grupo Kalman era que los lectores reflexionaran sobre las desigualdades raciales, el efecto de "Colors" fue despolitizar la representación de la hibridación racial. En el terreno del diseño gráfico, con el uso de las tecnologías del *morphing*³² y de la generación de imágenes digitales, la raza se

³¹ La muestra "Tiborocity: Design And Undesign by Tibor Kaiman 1979-1999" en el New Museum of Contemporary Art in New York mostro estas controvertidas imágenes

³² *N. de T.* En el diccionario de la RAE no existe una palabra para el término "morphing" que se usa habitualmente sin traducirlo en el ámbito del diseño gráfico y las nuevas tecnologías. El *morphing* es

convirtió en un elemento más del diseño que los nuevos personajes digitales exhiben pero reflejando esta práctica de la representación apolítica.

Volviendo a los personajes digitales y a la creación del personaje de Syndi, nos vemos tentados a tratar de comprender su personalidad. Sus creadores dicen que sus "atributos de marca" controlan su apariencia en función del agrado del usuario y que se pretende que Syndi evolucione centrándose en la evolución subjetiva de su conciencia y, más allá, en la esfera de "la superconciencia digital". No obstante, su desarrollo no ha llegado muy lejos; resulta muy difícil encontrar información sobre Syndi tras la entrevista con Seidler, incluso en su hábitat de origen, pero la mera idea de querer diseñar algo así nos habla de los objetivos y deseos de los empresarios del "punto com" [.com].

El artículo de Seidler no aborda la cuestión del nombre del personaje de Razorfish, pero, tal vez, Syndi podría ser una referencia a la novela ciberpunk de Pat Cadigan publicada en 1991, *Synners*. En ella, Visual Mark y Gina son "Synners", o sea, sintetizadores que trabajan juntos para crear vídeos musicales de sumersión a través de conexiones neuronales directas al ciberespacio. Al final, Visual Mark encuentra el modo de descargarse a sí mismo en La Red y "perder su carne": Mark se convierte en el primer sintético nacido en La Red que existe sólo en el ciberespacio. El ciberpunk ha predicho hace tiempo la creación de seres creados artificialmente en La Red. Syndi ofrece a los usuarios una promesa similar de poder escapar de la carne. Pese a que porta un halo sospechosamente parecido al de La Novia de Duchamp -el suyo a modo de nube de ceros y unos- con su cuello ceñido de collares de cuerdas binarias en blanco y negro, de unos y ceros... un genotipo humano: el código genético del personaje digital, se deteriora cuando contempla a sus usuarios- pretendientes [solteros]. A diferencia de La Novia de Ducahmp, los creadores de Syndi nos ofrecen una personificación que va de la mano de una red de datos autoconscientes.

2. Ananova

Ananova es la primera ciberpresentadora de noticias en funcionamiento, el rostro "humano" de un proveedor de noticias en tiempo real. Apareció en Internet el 19 de abril de 2000 con un diseño y funcionalidad, así como con unas expectativas comerciales más realistas que Syndi, con su famoso: "¡Hola mundo! He aquí las noticias, y esta vez es personal". Ana Nova fue diseñada para ser el interfaz de las noticias en directo además de para realizar transacciones.

un efecto especial que se utiliza para transformar el rostro de las personas hasta convertirlos en otros rostros.

Pese a que la lección de usar un rostro femenino para presentar la información no fue hecha en función de estudios rigurosos [Ananova dice que decidieron hacer su robot femenino "porque la gente tiende a responder mejor cuando obtiene la información e una mujer"]. Su rostro es un compuesto de lo que los diseñadores creen que son rasgos atractivos y prácticos dado que funcionan sin restricciones técnicas. Por ejemplo, la boca debe ser grande para servir de escaparate a la innovadora sincronización labial implementada por la compañía por medio de pantallas de todos los tamaños, y se dice que lleva ropa ceñida "porque así resulta más sencillo animarla"³³. La decisión de que Ananova tuviera una gran mata de pelo verde brillante se tomó para que destacara en los diversos medios publicitarios así como en los diversos aparatos portátiles como los teléfonos WAP [Wireless Application Protocol. Protocolo de aplicaciones inalámbricas].

Los servicios de noticias de Ananova son similares a los de los servidores de noticias en línea [como por ejemplo su competidora CNN.com] y se pueden ojear de modo parecido, incluso se pueden ver las imágenes con música. Ananova llega hasta el escritorio de nuestro ordenador en forma de ficheros [segmentos de datos] de píxeles por banda, tanto ancha como estrecha, y nos lee las noticias despacio. Los aspectos "de personalización" no proceden del agente sino del usuario, quien puede personalizar sus preferencias a la hora de recibir las noticias. Pese a que Ananova ha recibido ofertas de matrimonio y tiene un nutrido intercambio de correo electrónico con sus fans [también se ha desarrollado un fenómeno de moda en la Web de querer parecerse a ella], se desconoce aún el valor de la cabeza humana para leer noticias a los usuarios de Internet.

3. Mya

Mya "debutó" en marzo del año 2000 en un spot publicitario durante la ceremonia anual de los Oscar bajando desde la pantalla de vídeo enfundada en su mono plateado hasta el escenario. Mya es un ciberasistente personal de voz que nos lee en voz alta a los usuarios la información de las páginas de Internet a las que acceden desde sus teléfonos móviles. Motorola tuvo un gran éxito publicitario con este anuncio de 60 segundos en el que promocionaba su moderna ciberguía en las vastas autopistas de la información. Visualmente perfectos, los digicuerpos como Mya parecen bastante realistas aunque como figuras visuales sólo tiene apariciones emergentes en el mundo de la publicidad —cuando se utiliza el servicio Mya, el personaje no deja de ser un personaje generado por ordenador, una voz sin corporeidad. Sin embargo, la búsqueda del ultrarrealismo en las imágenes de Mya es

³³ http://www.ananova.com/about/story/sm_128668.html?menu=about.whywerehere

grande: fue creada y diseñada desde una modelo humana contratada por los creativos de la compañía Digital Domain. El supervisor de efectos especiales y el director de animación Fred Raimondi señalan que primero se centraron en hacer un pelo y una indumentaria realistas, pero "no necesariamente con realismo fotográfico", y que por ello se centraron en aspectos en los que normalmente nos fijamos a modo de pistas que nos indican si el personaje está generado por ordenador, como la renderización y modelización del pelo y la ropa.

Al abrir la sesión en línea con la demo de Mya, escuchamos una joven voz femenina con un imperceptible zumbido mecánico que nos susurra: "Mi mundo es un mundo sin fronteras, sin límites "[dicho sea de paso, dicho sin una sola coma]³⁴. Por el momento Mya es una voz real pero optimizada con un toque mecánico para crearnos la ilusión de que es digital. Mya es de lejos el digicuerpo mejor renderizado y el más seguro de sí mismo, y su voz, humana o no, es la más evocadora; de hecho, su voz ha sido en lo que más se ha investigado y lo que más se ha promocionado para los sistemas WAP.

Pese a que no tiene apariencia de debilidad, el escritor Tobey Grumet llama a Mya "sumisa virtual" porque ha sido creada únicamente para servir a usuarios³⁵. "Mya no es un navegador de Internet, es alguien que puede hablar contigo", comenta Geoffrey Frost un vicepresidente de Motorola³⁶. La compañía decidió "darle un rostro, un nombre y una personalidad... humanizarla"³⁷. El mito de la creación se extiende al equipo de producción: "Fue tan emocionante para mi, por ejemplo, ver finalmente las pruebas de vestuario. Era algo así como encontrarse con Dios porque nunca había visto algo así antes", decía el director de arte³⁸.

A pesar de que la apariencia de estos personajes femeninos es ultrarealista, después de observar varios de ellos uno puede comenzar a percibir una moda definida en su apariencia. Todos los digicuerpos que se encuentran en línea o en proceso de diseño son mujeres, y todas lucen cortes de pelo deportivos, o cortos, o muy estirados hacia atrás. Los detalles de la animación como son el pelo, los ojos y el movimiento resultan ser puntos clave para el trabajo de los artistas que pretendan hacer digicuerpos convincentes. En el caso de Mya, sus creadores apuntan que fue

³⁴ Véase <http://www.motorola.com/MIMS/ISG/voice/myademo/myademo.htm>

³⁵ Toby Grumet, "Digital Dame" *Popular Mechanics* [10 January 2000] <http://popularmechanics.com/popmech/elect/0011EFCOAM.html>. Accessed 1 April 2001

³⁶ From Press Release, published by Digital Domain www.digitaldomain.com, 04/25/2000: "Motorola hopes a Computer-Generated Character Will Link the Real World with the Virtual One.

³⁷ Iain Blair, "Say Hello to Motorola's Mya" *Post Industry* [April 37, 2000], <http://www.postindustry.com/article/mainv/0,7220,109815,00.html>, paragraph 2

³⁸ Blair, "Say Hello", párrafo 11.

muy difícil lograr esa apariencia de que "está viva" y que para ello se centraron en el movimiento y en sus ojos, creando para estos últimos reflejos o destellos de luz y pestañeo.

La repetición es clave para creer en los personajes virtuales. Judith Butler comenta que "Como en otros dramas sociales rituales, en relación al género [y la sexualidad] la acción requiere de interpretaciones que se repitan. Tal repetición es a una vez reinterpretación y re-experimentación de un conjunto de significados que ya han sido previamente establecidos socialmente"³⁹. La repetición no sólo legitima y naturaliza el género del personaje, sino que también reestablece nuestra relación de poder con el personaje virtual y permite al cuerpo virtual funcionar como "un objeto material-semiótico", esto es, naturalizar la función y la apariencia del cuerpo en una única presencia⁴⁰. Por lo tanto, las apariciones de Mya en eventos como los Oscar y su don de la ubicuidad hacen de ella "una chica de verdad" en virtud de la pura repetición [un mantra sin fronteras ni límites como es la publicidad que se infiltra en los coches, en los teléfonos móviles y en la ropa] y de la fusión de lo material y lo tecnológico. Juegue o no el cuerpo real algún papel, nos resulta fascinante la encarnación de los datos en Ananova, Syndi y Mya así como en otros cuerpos digitales que otorgan corporeidad al flujo de información.

Mirando a estos personajes a través de una lente semiótica, nos adentramos en algunas cuestiones difíciles. Si las imágenes de los cuerpos pretenden pasar por cuerpos humanos "reales", como mantienen los expertos en interfaces, y las ideas que transmiten son datos o noticias, ¿cómo es el significado de esos datos asociados a tales cuerpos? ¿Qué construyen? Uno inmediatamente vuelve la vista a todos los tipos de noticieros y formas posibles de narración dónde el cuerpo humano es un transmisor para unos receptores. Un cuerpo formado por datos no es simplemente datos; cuando se crean los cuerpos virtuales y se representan, adquieren significados adicionales. Los signos, como dice el dicho popular, nunca son inocentes.

Todo ello indica que existen tres "escrituras" distintas y simultáneas en los espacios virtuales: una es la de la corporeidad animada del personaje mismo, otra es la que se da en el transcurso de la interacción con el personaje, y la tercera se testimonia a través de la peculiar voz del personaje. ¿Cómo maneja el régimen virtual el añadido de voz a estos personajes virtuales? El papel de la voz humana y su sincronización con los digicuerpos en la pantalla se ha convertido en un aspecto

³⁹ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* [New York: Routledge, 1996], 178.

⁴⁰ Donna Haraway, *ModestJWitness@Second-Millennium: Femaleman Meets Oncomouse: Feminism and Technoscience* [New York: Routledge, 1996]

muy importante de los personajes virtuales y sus servidores. Desde la invención del teléfono, las voces femeninas han sido el modelo para “lanzar” la información, y los cuerpos digitales femeninos todavía continúan jugando este papel. Que el rango de frecuencia de la voz femenina o las alusiones sociales que está proyecta colaboren a la hora de hacer más efectiva la provisión de servicios, es algo que continúa estando en discusión si tenemos en cuenta la popularidad de las voces femeninas incrustadas en muy diverso tipo de dispositivos mecánicos como por ejemplo las grabaciones de la mayoría de las redes de transporte subterráneo, aéreo y similares. Lo que sin embargo no es discutible, es la cualidad cautivadora, de carácter surreal, de las voces de los personajes virtuales, en particular de las voces trabajadas con sintetizador. Al contrario que la mayor parte de los personajes de los juegos de ordenador tienen muy poco diálogo e interjecciones, los servidores virtuales están hablando todo el tiempo, ofreciendo actualizaciones del pronóstico del tiempo, consejos sobre la compra de acciones, y noticias del mundo entero⁴¹. En su libro *A Lover's Discourse [Fragmentos de un discurso amoroso, 1977]* el filósofo Roland Barthes explora la idea de textos que pueden hablar, y de que la voz, la oralidad, se preserva en lo escrito. Barthes afirma, “no sabemos quién está hablando; el texto habla, eso es todo”. Para Barthes el texto es suficiente: la cualidad de vida que atribuimos a la voz es simplemente otra ficción. Para él la voz es el territorio de la muerte y de la ausencia de señales, del pasado, el silencio; la cualidad de vida de la voz es una falsa ilusión:

*[...], porque le pertenece a la voz de morir, lo que hace a la voz es lo que, en ella, me desgarran a fuerza de deber morir, como si ella fuera de pronto y no pudiera ser jamás sino un recuerdo. Este ser fantasma de la voz es la inflexión. La inflexión en la que se define toda voz, es lo que está en vías de callarse, es ese tono sonoro que se disgrega y se desvanece. La voz del ser amado no la conozco nunca sino muerta, recordada, recortada en el interior de mi cabeza.*⁴²

Leyendo a Barthes comprendemos que la voz puede ser trágica, ya que se refiere a lo que una vez fue un objeto vivo o que se desvaneció y deja una huella que permanece solo en la memoria humana o en la de las computadoras cuando ya está muerta. Como resultado de ello, las voces de los personajes virtuales son espectros

⁴¹ Su constancia hace que la autora desee hacer “avance rápido” con los botones: para mí, la no linealidad de los medios digitales ha sido una bendición de nuestros tiempos. El examen rápido o la ojeada ha adquirido un nuevo significado con la posibilidad de tener ventanas múltiples y múltiples recursos o fuentes de noticias en el escritorio del ordenador en cuestión de segundos.

⁴² Roland Barthes, *A Lover's Discourse: Fragments*, trans. Richard Howard [New York: Hill and Wang, 1978], 114. [Fragmentos de un discurso amoroso, Siglo XXI Editores, México, 1982]

creados únicamente desde los datos, de modo que rechazan la forma de hablar humana transfiriéndola a un espacio a-humano⁴³. Tal vez el "nicho de lo irreal" otorgue a este asunto un poco de holgura para poder respirar, espacio para aperebirse de las faltas de adecuación y de las lagunas que se dan en los personajes virtuales. O quizá, la voz virtual actúe para agitar más todavía el sistema semiótico de asignación de símbolos a signos.

En este punto debo convocar al recuerdo de aquellas mujeres afroamericanas que eran llevadas a los estudios de cine para doblar las voces de las estrellas que cantaban en las populares películas del Hollywood de los años 1940⁴⁴. Pese a que Hollywood trató de eliminar la representación de la problemática existencia del cuerpo femenino afroamericano, parece que el entretenimiento digital va incluso más allá y trabaja para borrar todos los cuerpos femeninos. Las practicas de representación permutativas y el deseo de borrar los cuerpos siempre han traído de su mano consecuencias políticas.

III. Trazando mapas

Pese a lo fascinantes que puedan resultar Mya, Ananova y Syndi, únicamente son parte de un sistema mucho mayor de encapsulado de la mujer virtual. Desde los programas de noticias de La Red con presentadoras semidesnudas o totalmente desnudas que leen las noticias [nakednews.com], hasta la generación de imágenes geográficas y médicas, el cuerpo humano es sujeto de numerosos tipos de cartografiado⁴⁵. A pesar de que quienes dirigen los dispositivos WAP como teléfonos móviles, o incluso automóviles, sean agentes digitales de apariencia realista, resulta que estos mismos dispositivos, a su vez, pueden rastrear nuestros propios cuerpos; las nuevas tecnologías incrementan nuestra capacidad de localizar y monitorizar cuerpos de personas por todo el planeta, y esto, por su parte, tiene un gran impacto en nuestro cuerpo físico. El uso de la vigilancia por medio de los GPS [*Global Positioning Systems*. Sistemas de posicionamiento global], de los registros bancarios o de los sistemas sanitarios, de nuestros movimientos con las tarjetas de crédito para trazar nuestros perfiles, es una práctica totalmente extendida que ni choca ni resulta

⁴³ A los personajes animados sólo se les identifica por la voz cuando aparecen en formas no interactivas como el cine o los programas de televisión muy populares; es muy raro que voces famosas se presten a doblar a los personajes de los juegos o a los personajes en línea. Películas como *Toy Story* [1995] y *Antz* [*Hormigaz*, 1998], y series como los *Simpson* identifican claramente voces con actores.

⁴⁴ Patricia Mellencamp, "Making History: Julie Dash," *Frontiers* 15 [Winter, 1994]: 76-102. *Illusions* Julie Dash es una película hecha con gran sensibilidad que trata sobre temas de raza, género, y feminismo.

⁴⁵ Tamsen Tilson, "Bare Fact: News Site is a Real Hit," *Variety* [5 Feb 5 2001], 32.

tan escandalosa a los ciudadanos como cabría esperar. Taipei y otras grandes urbes tienen desde hace tiempo cámaras-radar para poner multas por exceso de velocidad en las calles principales. El uso de las *Cookies* en Internet también está muy extendido; como comenta el artista David Rokeby a propósito de una de sus instalaciones, "Guardian Angels" [Ángeles guardianes, 2001], que cartografía, graba y reconoce los rostros humanos,

Las Cookies resultan prácticas. Es extrañamente grato que se te reconozca cuando llegas a una sitio web que ya has utilizado. Yo compro en línea. Relleno formularios para intercambiar software libre. Utilizo mi tarjeta de débito para comprar en Internet [pese a que juré que nunca lo haría]... Creo que es poco práctico"⁴⁶.

Los sistemas GPS y los sistemas de vigilancia tienen más consecuencias para ciertos tipos de cuerpos que para otros: cartografiar el cuerpo en el espacio y el tiempo resulta particularmente trascendente en el caso de las mujeres. Las "Nanycams" [cámaras niñera] y la pornografía en La Red han hecho de la vigilancia por medio de la cámara web un campo donde predomina la imagen femenina. Este tipo de voyeurismo se ha apoderado de los programas de telerrealidad [*Reality shows*] televisivos, así como en los juegos del tipo "a ser Dios" como *Dungeon Keeper* o los *Sims* [juegos de simulación de la vida real] y queda patente en la proliferación de cámaras web. Sea porque los usuarios traten de encontrarse a sí mismos reflejados en los demás, o porque estén interesados en el sentimiento de conexión que proviene de tales actos voyeuristas, el caso es que el cuerpo femenino yace en medio de todas estas interacciones. Brian Curry, fundador de la compañía de cámaras web *Earthcam.com*, señala que los voyeurs, al cabo de unas cuantas horas observando en las típicas situaciones que se producen en el contacto a través de la cámara web, "generan una afinidad con las personas a las que miran"⁴⁷.

Igual que sucede en el espacio, dentro del cuerpo se produce un segundo tipo de cartografiado. Pese a que los datos se pueden encapsular para generar formas femeninas como las de los agentes de los que venimos hablando, existe una larga tradición de trazar mapas del interior del cuerpo humano. Paradigmas de control, subjetividad, y tecnologías de la imagen tradicionalmente han reducido la categoría de "mujer" a imágenes sintomáticas. Por ejemplo, los estudios de Charcot realizados en el XIX sobre la imagen de las mujeres "históricas", hasta el más

⁴⁶ David Rokeby, "Guardian Angel," <http://www.interlog.com/~drokeby/angel.html>, paragraph, 11.

⁴⁷ Chris Taylor, "Looking Online," *Time* [26 June 2000], 60.

reciente proyecto "mujer visible: cibercuerpos femeninos y la imaginación médica", muestran lo problemático de las representaciones médicas del cuerpo históricas, tanto como de las contemporáneas hechas por medio de nuevas tecnologías como las CT [Computerized Tomography. Tomografía computerizada] Y las MRI [Magnetic Resonance Image. Resonancia magnética]⁴⁸. En el proyecto *Mujer visible* la primera fase de identificación consiste en orientar y segmentar los puntos-datos del cuerpo humano. Las nociones normativas de género delimitan y conforman la imagen del cuerpo. O' Riordan y Doyle sostienen que el cuerpo se representa por medio de su relación con las tecnologías pero sin incorporar la experiencia de la carne. Muchas artistas exploran esta cartografía del interior del cuerpo como algo que concierne muy particularmente a la mujer. Char Davies, asentada en Montreal, es una artista que ha producido series de imágenes conocidas como *Las series del interior del cuerpo*, y en su trabajo en realidad virtual extiende sus exploraciones a los órganos, la sangre, los vasos y los huesos de una forma en la que cambia el modo de contemplar el interior del cuerpo, las imágenes médicas, haciendo de él un objeto estético más que material.

En tercer lugar, la popularidad de los personajes digitales ha coincidido con una creciente fascinación entre las altas instancias de la clase médica por los cuerpos y por las partes del cuerpo que se traduce en el deseo de trazar el mapa genético del hombre. En febrero de 2001 los científicos anunciaron que habían completado el genoma humano. Incluso cuando los 20.000-40.000 genes humanos están genéticamente más cercanos a los de la mosca de la fruta que al de otras criaturas, nos precipitamos hacer el registro de marca de ADN en un esfuerzo por alcanzar la inmortalidad. En la fase de secuenciación, los investigadores identificaron aproximadamente 3,5 billones de letras químicas [A, C, G, T] que componen el genoma humano: "el más importante y maravilloso mapa jamás realizado por la humanidad"⁴⁹.

Si hoy la biología es información, entonces el diseño de la información debe ser considerado como un esfuerzo orgánico. Pese a que el estudio de la morfología [por ejemplo las formas anatómicas de los organismos] ya no es una disciplina popular, el estudio de la información biológica en el ADN o el ARN constituye el corazón del interés actual de los biólogos. Los dueños del entretenimiento y de los medios intentan convertir los datos en cuerpos humanos, los investigadores en el

⁴⁸ Kate O'Riordan and Julie Doyle, "Virtually Visible: Female Cyberbodies and the Medical imagination," eds. Mary hFlanagan and Austin Booth, *Reload: Rethinking Women in Cyberculture* [Cambridge, MA: MIT Press, 2002].

⁴⁹ Cita del presidente Bill Clinton, extraída de la CNN Online, "Human Genome ToGo Public," [9, de febrero 2001], <http://www.cnn.com/2001/HEALTH/02/09/genome.results/index.html>

ámbito científico como los del proyecto genoma humano tratan de convertir el cuerpo en datos; la información ha sido sustituida por la forma como la clave preferida para abordar los problemas fundamentales de la biología.

El proyecto genoma humano resulta problemático para muchos a causa de los problemas sociales relacionados con la privacidad y la posibilidad de modificaciones genéticas inherentes a tal empresa. Los temas que se derivan de la realización de test genéticos y de la idea de "normas" creadas por este tipo de prospecciones son los que más impresionan; las cuestiones bioéticas como qué pensamos acerca de la normalidad y la anormalidad emergen instantáneamente. Y de nuevo, las mujeres se encuentran en el centro de este debate dado "su papel central en la reproducción y el cuidado"; "las mujeres se ven afectadas de forma distinta y en mayor medida que los hombres por la emergencia de la información", dado que los resultados del proyecto genoma humano pueden devaluar su papel⁵⁰. Con las nuevas posibilidades que surgen para alterar nuestro código genético, debemos mirar hacia la inevitable transformación de la condición humana a la luz de la revolución virtual que autores como N. Katherine Hayles, Robert Cook-Deegan y otros proponen⁵¹.

IV. "Rupturas" virtuales, deseo virtual

Hemos considerado cómo rastreamos los cuerpos en el espacio, cómo examinamos su interior, como los cartografiamos y diseñamos numéricamente con códigos genéticos. Los digicuepos se cartografiaban a partir de los deseos de sus creadores, y sus creadores van a la conquista de la "Gran realidad". ¿Qué es real? ¿Cómo sabemos lo que es real cuando nos lo encontramos? ¿Y por qué esta necesidad desesperada de saber, de mirar el rostro de lo real? El lugar donde el equilibrio entre lo real y lo irreal es más llamativo es en el reino de las experiencias en la realidad virtual. Mirar a los *datoscuerpos* para comprenderlos dentro de un contexto más amplio, debemos examinar cómo están contruidos y la "femineidad" a la que tales datos conducen; el hecho de que la mayoría de los ejemplos de que la mayoría de los datos se adscriben a lo femenino, hacen obvio la importancia del género en este tipo de representaciones y su relación con el usuario. Con la

⁵⁰ Véase Mary B. Mahowald, Dana Levinson, Christine Cassel, Amy Lemke, Carole Ober, James Bowman, Michelle Le Beau, Amy Ravin, and Melissa Times, "The New Genetics and Women," *Milbank Quarterly: A Journal of Public Health and Health Care Policy* 72 [1996]: 239-283.

⁵¹ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* [London and Chicago: Chicago University Press, 1999]; Robert Cook-Deegan, *The Gene Wars* [New York: WW. Norton & Co., 1994]; *The Human Genome Project: Deciphering the Blueprint of Heredity*, ed. Necia Grant Cooper [Mill Valley, CA: University Science Books, 1994].

posibilidad de deconstruir y reconstruir los cuerpos, la forma en cómo se entiende el género, se dibuja, se traza o se manifiesta, en los personajes de La Red resulta esencial.

La imágenes, de ficción o no, de los cuerpos femeninos, han permeado durante un siglo los medios populares de la cultura norteamericana. La superficie del cuerpo ha sido grabada en los medios y en la cultura popular: segmentada, distorsionada, hinchada para venderla como bien de consumo a base de provocar la tentación sexual. Los cuerpos evolucionan hacia conjuntos de datos: incluso en la animación rostro y cuerpo se segmentan para crear "bustos parlantes". Las partes móviles son separadas conceptual y técnicamente de otros aspectos de la cabeza y del cuerpo que requieren menor movilidad. Sin embargo, en el caso de los cuerpos femeninos la incorporación de los cuerpos a Internet en ámbitos que van desde la pornografía a los juegos en línea o los sitios de noticias, tiene gran relevancia.

En primer lugar, permítaseme explorar los medios de producción de las imágenes digitales. Los segmentos que crean personajes virtuales no son simples componentes de un todo, sino partes discretas en sí mismas y de sí mismas. Sirva un ejemplo cotidiano, la casi total ubicuidad durante la última década del Logo de Adobe Photoshop [programa de tratamiento de fotos] cuya caja, así como el icono de la aplicación, solía exhibir el collage con la imagen manida de un ojo. En el año 2001 el collage con el ojo fotográfico fue sustituido por una representación no fotográfica. Tal cambio en ese preciso momento es digno de tenerse en cuenta ya que mostraba de la fluidez entre la fotografía y la imaginería generada por ordenador. Los medios digitales rápidamente prescindieron de las imágenes fotográficas como materia primordial para la representación y comenzaron a investigar la profundidad, la capacidad para ser manipuladas y la maniobrabilidad de las imágenes en 3D basadas en vectores⁵². En otras palabras, los signos artificiales que no están vinculados a lo visible, con el mundo "natural", están reemplazando nuestras antiguas preferencias por el fotorealismo. Pero este cambio desde el todo a las partes, además de haberse dado en los logos o los envoltorios, se ha producido en las aplicaciones de software, que ofrecen a los usuarios cada vez un mayor control, no sólo sobre las imágenes, sino sobre las partes de las imágenes tanto en el espacio como en el tiempo. El uso de las capas, de símbolos y otros elementos que pueden separarse e individualizarse con facilidad ha sido una parte insustituible de la actualización de los programas más populares de software. Además, y quizá más importante, la segmentación se ha convertido en una filosofía en los procesos relacionados con la producción de los media y la programación orientada a los objetos, con un software desarrollado para

⁵² Los primeros CD-ROMS contenían trabajos importantes como los del primer disco, "fotografía para recordar".

segmentar objetos cuyos los elementos y procesos permiten crear escenas creíbles de modo asincrónico.

En el Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad Nacional de Taiwan, un proyecto innovador utiliza simples fotos de personas para "darle vida a un personaje virtual". El movimiento ha sido uno de los primeros focos de atención en el desarrollo del software popular para que usuarios relativamente poco diestros puedan, por ejemplo, crear animaciones cinemáticas inversas que simulan el movimiento humano sin tener que *parsear*⁵³ un flujo de datos tras otro del cuerpo real del usuario. En la NTU los equipos usan software personalizado para seleccionar áreas de trabajo como la boca, los ojos, el rostro desde simples fotografías en 2D y utilizan algoritmos para controlar la imagen 2D matemáticamente de forma que pueda realizarse una sincronización labial con la información que procede de la voz. De este modo, el antiguo todo da paso a lo segmentado, a lo partido y a lo dividido, y el acento se pone en estos elementos. El digicuerpo, voz, movimiento y expresión, puede ser generado matemáticamente desde una simple fotografía. Sin embargo, este proceso ha sido reemplazado por las técnicas de escaneado y modelado en 3D que nos ofrecen un nuevo tipo de cuerpo sin referencias al mundo material con solo alterar algunas coordenadas [datos].

Los cuerpos virtuales son fáciles de dominar; hay muchos casos en los juegos de ordenador en los que uno siente un gran placer al controlarlos. Los sitios web que tienen personajes controlables crean una tensión entre dicotomías como el interior y el exterior, el conocer y el controlar, el reconocimiento y el anonimato, dominio y sumisión, y tal tensión despierta una y otra vez el deseo de los usuarios de interactuar. La interacción con los personajes virtuales está ritualizada: se nos dice cuando pinchar con el ratón, repetimos acciones como abrir y cerrar ventanas y nuestros papeles están limitados y predefinidos. Los personajes se convierten rápidamente en un interfaz familiar al tiempo que aparentemente poseen infinitas secuencias o combinaciones de elementos lógicos. Su papel, basado en el fragmento, en la capa, en las acciones, secuencias o palabras repetitivas, es el de generar y mantener un sistema de expectativas.

Los escenarios que sirven información virtual son distintos de los programas de noticias de televisión en los que se aprisiona a los presentadores en un plano medio de cabeza y hombros y que raramente permiten el movimiento. No obstante,

⁵³ N. del T. Parsear es una castellanización de el término inglés "parsing" que se utiliza en el ámbito de las nuevas tecnologías. "Parsing" es el proceso de analizar una secuencia de símbolos a fin de determinar su estructura gramatical con respecto a una gramática formal dada. Formalmente se llama análisis sintáctico. Un parseador [parser] es un programa de computación que lleva a cabo esta tarea. Codifica y descodifica.

las convenciones en las cadenas de noticias de la televisión norteamericana dictan tomas preestablecidas de los decorados que dejan ver el aparato de producción o las bambalinas para provocar la ilusión de estar dentro. Los noticieros virtuales evaden mostrar el "cómo se hace". No vemos a ninguna mujer real detrás de la voz de Mya, tampoco el desarrollo del personaje ni el contexto en que ha sido producida. Los procesos y los códigos permanecen ocultos y, si son mostrados, se limitan a los clips o trailers de tipo "behind the scenes" [entre bambalinas] y "making of" [cómo se hizo] que se añaden a los productos. Estas elisiones son una contestación a la propuesta que hace Duchamp en su Gran Vidrio; La Novia no es una muñeca, ya que las muñecas pueden contener partes ocultas que se mueven fuera de nuestra vista. "La Novia situada en la parte superior del Vidrio estaba constituida en partes separadas, pero no había misterio en torno a su construcción"⁵⁴. Cuando los digicuerpos no muestran evidencias del trabajo que ha tenido lugar para posibilitar su desarrollo, y cuando los cuerpos se segmentan a sí mismos para devenir productos, tales productos se convierten en fetiches.

Hay dos modelos que ofrecen ejemplo de este fetichismo del cuerpo virtual: el fetiche marxista y el modelo psicoanalítico freudiano. En primer lugar, Marx sostenía que las formas de consumo masificaban el trabajo, el trabajo que implica la producción de objetos, de manera que el objeto adquiere propiedades [si se distorsionan] místicas y se transforma en un "objeto de consumo". El hecho de que las estrellas virtuales sean productos creados por las últimas tecnologías y que sean distribuidas en forma de flamantes objetos que se comercializan a la última para los ordenadores, nos permite hacer este primer tipo de aproximación a la hora de analizar el deseo virtual. En segundo lugar, el deseo del usuario por los personajes virtuales puede ser leído como una forma de fetichismo sexual. Lo mismo que ocurre en la comparación que hace Barthes entre el lector y el amante, en el caso de un participante que desea controlar, devorar y nombrar el objeto de su deseo, su interés y el de los consumidores por los cuerpos digitales se sustenta en el atractivo de lo no anticipado y de lo misterioso, en el hecho de centrarse en las partes para controlar, comprender y conquistar. Ambas aproximaciones clasifican el fetiche como un objeto que posee un poder y una energía especiales. El papel del fetichismo, particularmente del que tiene a la mujer por objeto, en los medios digitales es de gran interés para cualquier análisis crítico sobre este nuevo panorama en el que los digicuerpos son creados a partir de partes discretas y se posicionan dentro de un paradigma de deseo de dominio y control. De este modo, lo que aquí se propone es que los medios de producción de esta clase particular de artefacto en 3D permiten que el cuerpo sea pensado como segmentado y dividido en zonas. Se produce la ruptura del cuerpo femenino en elementos discretos; esto es, la creación de la

⁵⁴ Lyotard, Duchamp's TRANS/formers, 182.

imagen de la mujer como series de objetos, en términos de fetichismo voyeurista que se fija en una parte del cuerpo para la obtención de placer. El fetichismo es una especificidad; como la denomina Haraway es "una cosa en sí misma" que señala, por encima de todo lo demás, perfección, aislamiento y contención.

Dado que los *datoscuerpos* son objetos en sí y para sí mismos y simultáneamente autoreferenciales, debemos preguntarnos sobre el sistema de que sirve para abstraerlos y que puedan manifestarse de nuevo en un proceso perpetuo de digestión y regurgitación. El estiramiento de la semiótica que hace Barthes para que quepan las imágenes, los códigos, y los sistemas culturales prefigura las metodologías cibernéticas y nos permite examinar esta criatura híbrida —una criatura que podemos definir, no como una criatura no material o como una combinación de humano y de máquina, sino como una criatura de elementos no referenciales y referenciales. Los digicuerpos, construidos desde el texto, crean una forma basada en el texto: "el texto mismo... puede revelarse a sí mismo en la forma de un cuerpo, en los objetos fetiche, en los sitios web eróticos"⁵⁵. Sin embargo, las semejanzas con el físico humano nos tientan a establecer este vínculo. En primera instancia tendemos a calibrar los personajes por su proximidad con lo real: sus movimientos son realistas, su pelo no es muy real..., y después, miramos hacia su interior y descendemos hacia una cadena de significantes codificados. Cualquiera que sea la parte del cuerpo elegida por los animadores, sea una parte definitiva o fija, o una parte móvil o sustituible, sea vista o no por los espectadores como algo realista, el personaje es remplazado por series de objetos personalizados que se convierten en disfraces reemplazables, en fetiches. Incluso si el fetiche está basado en un fenómeno natural, una marca de nacimiento por ejemplo, coloca a los participantes en una situación artificial. En virtud de la auténtica naturaleza de artificio, el fetiche hace desaparecer a los medios con los que fue producido por su mera ilusión.

El acto de ver en el cuerpo en trozos discretos tiene su origen en el deseo que Jean Baudrillard llama seducción. La seducción se asienta sobre lo artificial; y aunque Baudrillard sea problemático para las feministas, su trabajo ofrece argumentos muy interesantes para analizar nuestros deseos de mirar, de controlar, de interactuar con los digicuerpos. Para Baudrillard el cambio de lo real a lo hiperreal tiene lugar cuando la representación da lugar a la simulación. Así, insiste en que el poder de la mujer descansa en su capacidad para el artificio, el disfraz y la seducción⁵⁶.

⁵⁵ Roland Barthes, *A Barthes Reader*, ed. Susan Sontag [London: Fontana Press, 1982], 410.

⁵⁶ Jean Baudrillard, "Fatal Strategies," in *Jean Baudrillard: Selected Writings*, ed. Mark Poster [Stanford: Stanford University Press, 1988], 185. [*Las estrategias fatales*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1985].

Los personajes virtuales —en particular de las noticias en línea y de los juegos— son placeres hiperreales muy populares. Estas manifestaciones populares del placer no se fundan en ideas clásicas de “arte de calidad” sino en los deseos populares. Roland Barthes diferencia entre el deseo y el placer en *The Pleasure of the Text* [*El placer del texto*, 1982] e insiste en que la actual cultura consumista vive del deseo [para él, la ausencia de placer]. Después compara los placeres populares con el deseo sexual y califica nuestra experiencia postmoderna de éstos como una suerte de muestra o de demo, nociones distintivas de la era digital: “Lo que me gusta en un relato no es directamente su contenido, ni su estructura, sino más bien las rasgaduras que le impongo a su bella envoltura: corro, salto, levanto la cabeza y vuelvo a sumergirme...”⁵⁷ La fractalidad, el control, la maniobrabilidad de los personajes de la realidad virtual, facilitan que se navegue sobre sus superficies en un ballet de partes, de momentos y fragmentos. Ya sea jugando a juegos como los *Sims* o *Black and White*, sea simplemente cuando buscan noticias, las personas quedan hipnotizadas por los personajes virtuales: su movimiento, su estabilidad imperturbable frente a nuestras distracciones nos implora y hace aflorar la pregunta de qué pueda aportarles la interacción con nosotros. Pinchamos sobre ellos como hormigas sobre la miel, deseando que reaccionen y nos ofrezcan entrecomillados almacenados, noticias de bolsa, dosis instantáneas de noticias, una protesta, un guiño. Algunas veces reaccionan con demasiada lentitud, voces firmes que parecen tranquilas mientras eliminan el procesamiento y la frecuencia de reproducción donde y cuando quiera que las solicitemos o deseemos. Estos agentes también se construyen en virtud de los entornos en los que han nacido a su existencia digital, en la frontera; son organismos, extensiones de La Red misma, y son reales, aunque su realidad es de una naturaleza que no estamos acostumbrados a categorizar.

A nosotros como usuarios nos fascina singularmente la idea de que lo real se revele, nos gusta mirar “tras bambalinas” y desvelar los detalles. La realidad se ha dislocado, ha quedado desguarnecida y flota libremente en forma de su sustituta, la hiperrealidad, capaz de existir entre los intersticios de la ruptura del cuerpo en partes gracias a que la parte seduce y cautiva al usuario. Pero, ¿Cuál sería la forma de rechazar la consolidación del cuerpo como fetiche o como un objeto de consumo si nuestro modo de descubrir el cuerpo como objeto continúa necesitando de la representación visual, de un sistema visible? El digicuerpo femenino se ha convertido en puro significativo y no transporta significado más allá de su apariencia; ¿o sí? La idea de género performativa más que naturalista o que lo considera una entidad

⁵⁷ Roland Barthes, *The Pleasure of the Text*, trans. Richard Miller [New York: Noonday Press, 1980], 11-2. [*El placer del texto*, Siglo XXI Editores, 1982 [4º edición corregida]]

biológica inherente, resulta útil cuando consideramos el tema del género y los digicuerpos. Con las personas [*personae*] virtuales personaje y creador se encuentran en verdad separados y su relación está abierta al cambio, a la multiplicidad y a transformaciones identitarias radicales. Pero con los personajes digitales sucede algo curioso: las manifestaciones de personajes femeninos están alejadas tan en lo profundo de la cadena de significación, que su conexión con lo real está comenzando a hacerse cada vez más borrosa. En este punto, el estudio de Barthes del teatro Bunraku [teatro de marionetas japonés] es un recurso sumamente útil para nuestro examen de la realidad virtual, ya que reflexiona sobre la idea de interpretar el rol genérico en apariencias artificiales y personajes-agentes externos al aspecto meramente carnal del cuerpo humano. Barthes señala que hombre que interpretan papeles femeninos en el teatro Bunraku no “copian sin más a las mujeres” sino que trabajan para significarlas; sus actuaciones no “quedan empantanadas en el modelo, sino que se distinguen de su significado; la femineidad se presenta para ser leída y no vista”⁵⁸ La conjunción del signo y la pasividad hace pues a la figura de la mujer como una figura semiótica, “un agente femenino ideal” [60].

V. Las implicaciones sociales de los datos encarnados

La cuestión de lo real continúa en el tema del género dado que ambos están inextricablemente unidos. La semiótica de la distancia que propone Barthes no se dirige a asuntos de cultura o de contexto histórico. En reflexiones posteriores sobre el teatro insiste que el uso de una mujer “real” para el papel de una mujer de hecho podría ir en detrimento de la interpretación dado que podría parecer que tal intento de hacer una representación realista limitaría la posibilidad de una verdadera “expresividad” [89]. Desde una perspectiva feminista, sin embargo, tal copia de la mujer resulta problemática porque ha sido creada, determinada y definida por los creadores pertenecientes a los medios de un contexto cultural patriarcal; bajo tan cuidadoso control parece que habrá innovaciones limitadas y escasos cambios en las estructuras de poder; basta ver las formas en las que se crean y se empaquetan las mujeres digitales y la clase de poder que realmente se les otorga. Quienes sostienen que los digicuerpos femeninos tienen, de hecho, un vínculo estrecho con la idea de mujer, que nos indica o sugiere la idea de mujer, están insinuando que si las imágenes digitales de las mujeres no tienen apariencia de mujeres reales no deben ser tomadas en serio.

Sin embargo, los personajes digitales de facto son métodos de codificación

⁵⁸ Roland Barthes, *The Empire of Signs*, trans. Richard Howard [New York: Hill and Wang, 1982], 53. [*El imperio de los signos*, Seix Barral, Barcelona, 2007].

que engloban tanto al género como a las normas culturales. Si los comparamos con la manera en que generamos las letras para formar palabras, el vínculo equivalente sería la palabra y la idea. Barthes compara este salto, este vacío, entre palabras e ideas, con el teatro, donde la "Mujer" caracterizada trasciende la naturaleza y la imagen para convertirse en una idea, "y como tal, es restituida a su función clasificatoria y a la verdad de su pura diferencia" [91]. Esto nos da la clave para pensar en los personajes digitales femeninos: los fabricantes de los media continúan creando fenómenos eruptivos como el pelo verde de Ananova para recordarnos que tales personajes son digitales, esto es, distintos de la realidad.

¿Deseamos, marcadores distintivos en los personajes virtuales?⁵⁹ Tales indicadores han colaborado para evitar preguntas ineludibles sobre la representación y los personajes virtuales, por ejemplo, los fabricantes de juegos desestiman con facilidad la relevancia de las representaciones estereotipadas de la mujer en los juegos porque, después de todo, se trata de personajes de ficción exagerados. Las implicaciones sociales de los datos encarnados pueden ser en potencia políticamente reductivistas. Los fans de *Tom Raider* señalan, por ejemplo, que si "uno viera a mujeres con esa apariencia en la vida real... se asustarían un poco"⁶⁰ Esta suerte de distancia discursiva ha mantenido a los juegos y a sus personajes en el reino, bien del chiste [es decir, Lara Croft es tan exagerada como una muñeca hinchable], bien de el fetiche tecnológico [la tecnología gráfica que produce el personaje es interesante en sí misma]. Pero, ¿qué sucede cuando esta distancia crítica se borra, cuando los marcadores de diferencia son elididos por nuevos tipos de formas de vida? Este proceso, por ejemplo, comienza a darse en las películas de *Final Fantasy* [*Final Fantasy: la fuerza interior, 2001*] y continúa siendo perfeccionado.

La naturaleza de los medios digitales es peculiar; por una parte está interconectada y es fluida, y por otra, es individual, personalizada y fetichista. Parece que los personajes virtuales se basan en las normas de conducta de los individuos occidentales, en sus convenciones a la hora de ofrecer las noticias y en sus modos de

⁵⁹ Mientras escribo este artículo, los estudiantes de ciencias de la computación de la NTU [Universidad Nacional de Taiwán], en su mayoría hombres, me mantienen informada a este respecto porque tienen imágenes de chicas japonesas muy monas como salvapantallas. En este caso la imagen de la mujer [real] se aleja por partida doble; de una parte, a causa de su raza japonesa, un diferenciador étnico que las hace mucho más deseables a ojos de los chicos taiwanesas; de otra, a causa de las imágenes en sí mismas, porque las fotos que les toman las hacen parecer un poco de plástico, demasiado brillantes y tersas, muy parecidas al aspecto que presenta Mya bajo esa iluminación artificial. De hecho, cómo no puedo distinguir si son reales o no, tengo que preguntar. Pero para algunos estudiantes eso carece de importancia.

⁶⁰ Cita del día: Amor verdadero: ¿Posible justificación para que te gusten los videojuegos Babes [chicas top]? ¿O argumentos en contra? IGN [*Imagine Games Network*. Una web de crítica y noticias sobre videojuegos] para hombres!, <http://formen.ign.com/news/12182.html>, 16 de noviembre de 1999.

conversar. Incluso Mya, como parece sugerir su debut en los Oscar de Hollywood, quiere aparecer en un programa de entrevistas [*talk show*]. Barthes nos sugeriría que abrazáramos al plástico, al artificio, que nos hiciéramos uno con el código.

VI. Las formas que adoptan los códigos

Con el surgimiento de los medios digitales y su capacidad para desarrollar sistemas interactivos, el diseño de la información como interfaz se ha convertido en un escenario muy relevante para la creación de significado, es particular para gurús del interfaz como Ben Schneiderman, Donald Norman y Jacob Neilson entre muchos otros trabajadores de la industria de la alta tecnología de productos digitales. Un interfaz digital rodea a casi cualquier usuario de tecnología creando un hogar semiótico para todos, un lugar ideal para ejecutar las tareas, para el entretenimiento y para satisfacer necesidades sociales. Los interfaces deben ser sencillos de usar, incluso "intuitivos". No obstante, sistemas e interfaces pueden hacerse más o menos difíciles de utilizar para los consumidores medios. Para el idealista gurú del interfaz Donald Norman, el sistema preferible es, desde luego, el humano: "somos seres analógicos atrapados en un mundo digital, y lo peor es que lo hemos hecho nosotros solos"⁶¹. Norman explora lo que él denomina "el horrible desajuste entre los requerimientos de esas máquinas construidas por el hombre y las capacidades humanas" y cita una larga lista de dicotomías entre hombres y máquinas: "las maquinas son rígidas y requieren gran precisión, exactitud y control. Nosotros somos dóciles. Toleramos y producimos grandes cantidades de ambigüedad e incertidumbre, mucha imprecisión y falta de exactitud... analógicos y biológicos" [15]. Los sistemas digitales continúan careciendo de excelencia a la hora de procesar la ambigüedad y las situaciones imprecisas.

La investigación sobre los interfaces llevadas a cabo en Xerox PARC durante los años 70 estableció la mayor parte de las convenciones visuales y funcionales de las actuales interfaces gráficas de usuario, y esas convenciones ayudaron a hacer de la realidad de la pantalla una realidad viviente⁶². El teórico de los nuevos medios Terry Harpold afirma que, "algo sutil sucede cuando todo es visible; cuando, el escaparate, la pantalla se convierte en algo real"⁶³. En otras palabras, la distancia

⁶¹ Donald Norman, *The Invisible Computer* [Cambridge, MA: The MIT Press, 1998], 1.

⁶² La atribución de un interfaz siempre provoca discusiones vívidas: aquí estoy 'hecha una copia de seguridad' por Patrick J. Lynch en su artículo "Visual Design for the User Inter-face Primera parte: Design Fundamentals," *Journal of Biocommunications* 21, [1994]: 22-30; <http://info.med.yale.edu/caim/manual/papers/guil.html>

⁶³ Terry Harpold, "Thickening space: On Reading & the 'Visible' Interface"; conferencia colgada en la web que ya no se puede conseguir, 2000.

entre lo real y lo virtual que tanto se discute en los cibercírculos, se debilita en sí misma. La creación de los personajes digitales y los digicuerpos hace de la pantalla el objeto de nuestros deseos. A partir de textos se crean nuevas criaturas, y en virtud de su medioambiente computacional, devienen máquinas que eventualmente desgastarán lo simbólico. Desde los rasgos físicos de los ordenadores [el teclado, el ratón] hasta las interfaces internas [páginas web, aplicaciones gráficas de interfaces de usuario], los ordenadores se ofrecen a sí mismos a través de los signos. Cuando uno, por ejemplo, escribe un texto, éste puede aparecer en forma del libro que usted sostiene en este momento entre las manos; los signos que producimos para crear ideas son moneda corriente. En el ordenador, el texto ASCII [*American Standard Code for Information Interchange*. Código americano estándar para intercambio de información] representa las letras de las palabras —la palabra es un “signo” [ya un meta signo]— por medio de cadenas de números como por ejemplo “115 105 103 110”. Esta cadena de significantes permanece a lo largo de los varios procesos que un programa recorre por medio del procesador. Sin embargo ocurre algo interesante cuando a través del sistema operativo alcanzamos el código de la máquina. En el nivel del código de la máquina las cosas son diferentes: el código de la máquina controla y existe en y por sí mismo, un lugar donde el sistema de signos es reemplazados por impulsos, ceros y unos, por impulsos. Es un lugar, para usar las palabras de Baudrillard, donde “la verdad, la referencia y las causas objetivas han dejado de existir”⁶⁴.

Si consideramos los datos, la información e incluso los códigos computacionales como textos, Barthes tal vez sugeriría que nuestro placer se deriva de la colisión de los aspectos figurativos del texto con sus funciones informativas. Ya no resulta necesario que un objeto sea material para que exista. Si seguimos el modelo de programación para generar un objeto, podemos usar su mera invocación —tomando como analogía la sombra de Platón en relación con el objeto—, o sea, el objeto existe aunque sea sólo en forma de código. Esto, con independencia del problema que señala Harpold en el cambio que se produce en lo gráfico mismo, tal vez la raíz de este asunto se encuentre a un nivel más conceptual. Los códigos están conformando nuestra conciencia y nuestra cultura.

Los signos inciertos son territorios inestables, trabajamos para fijarlos, para llevarlos al terreno de lo familiar. Podemos encontrar buenos ejemplos de ello en las observaciones de N. Katherine Hayles sobre la mecanización del lenguaje, en la que se ha dado una correspondencia uno a uno entre el lenguaje y la acción o el objeto; muy al contrario de lo que ocurre con las acciones del ordenador que pueden, dada

⁶⁴ Jean Baudrillard, trans. Paul Foss, Paul Patton, and Philip Beitchman, *Simulations* [New York: Semiotext[e], 1983], 6.

su capacidad para la asociación abstracta con una determinado texto o acción, desempeñar desde lo insignificante hasta lo monumental con un mero toque de ratón [como la acción de "enviar" un correo electrónico fogoso], las máquinas de escribir o los moldes de imprenta están directamente relacionados con los caracteres de imprenta que producen⁶⁵. Sin embargo, por todo Internet están apareciendo portales virtuales que representan un momento crítico en la era virtual; Arthur y Marielouise Kroker escriben que nos encontramos en una era "tipificada por un esfuerzo incesante por parte de la clase virtual para forzarnos al abandono total del cuerpo, para arrojar a la basura la experiencia sensual y sustituirla por un mundo sin corporeidad habitado por corrientes de datos vacíos." [véase Fig. 4]⁶⁶.

La tendencia hacia la movilidad de la información significa que la forma física de la máquina debe adaptarse mejor a nuestro cuerpo para completar la fusión de la interconexión y la corporeización. De hecho, nuestro anhelo por acceder a las últimas informaciones, nuestro deseo de tener un asistente personal, nuestro sueño secreto de poseer "al genio de la botella" se manifiesta en línea; vivimos en una era en la que "lo que ha sido proyectado mentalmente con anterioridad, lo que ha habitado como metáfora en un mundo terrenal, desde ahora se ve proyectado con una absoluta ausencia de metáforas, en el espacio de la simulación total"⁶⁷. En este caso, el desdibujarse del cuerpo virtual en esos cuerpos-novias gracias por ejemplo a esa capacidad para distribuir tareas [por ejemplo, brotando en nuestras pantallas en forma de pequeños bocadillos con noticias procedentes de sitios web, nos puede decir mucho sobre nuestra relación con los personajes virtuales y el deseo. La tecnología ha tomado forma, pero ha tomado una forma determinada por los deseos de sus creadores, que han dado forma a la información y han creado un cuerpo con ella.

Este cambio tiene numerosas implicaciones. En primer lugar, estos personajes placenteros provisos de servicios que ofrece la industria igualan los cuerpos femeninos con los conceptos de servicio y ubicuidad; esas mujeres son "esparcidas en x número de lugares que nunca conforman un conjunto de algo que ella [el personaje] pueda saber sobre sí misma"⁶⁸. La ubicuidad trae a colación la cuestión sobre la importancia social de la ubicuidad y el fácil acceso; y cuanto más accesible, menor valor. Otra implicación es la moda hacia la pérdida del cuerpo que

⁶⁵ N. Katherine Hayles, "Virtual Bodies and Flickering Signifiers" *Octubre* 66 [Otoño 1993]: x.

⁶⁶ Arthur y Marielouise Kroker, "Code Warriors," 1996, <http://www.ctheory.com/article/a036.html> párrafo 9; Acceso 2 de mayo de 2001.

⁶⁷ Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, ed. Sylvère Lotringer; trans. Bernard and Caroline Schutze [New York: Semiotext[e], 1988], 16.

⁶⁸ Luce Irigaray, *The Speculum of the Other Woman*, trans. Gillian C. Gill [Ithaca, New York: Cornell University Press, 1985], 227; Véase también la novela de ciencia ficción *Virtual Girl* de Amy Thompson, que hace una crónica de un personaje AI [con inteligencia artificial] que trata de conciliar los aspectos computacionales con los aspectos de su cuerpo humano femenino.

continúan postulando muchos escritores. Las características de raza, edad y la categorías sexuales están interconectadas en el cuerpo, pero en los personajes virtuales estas combinaciones se construyen como rasgos de personalidad más que en virtud de categorías históricas o culturales específicas. Aún así, más que centrarse en esta erosión, elisión, este ensayo se pregunta por el cuerpo virtual y su propia realidad viviente y por sus consecuencias en los cuerpos biológicos de las mujeres.

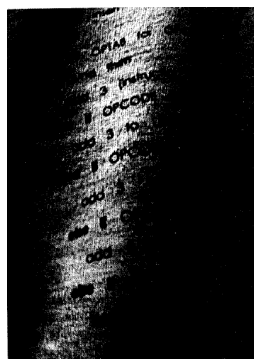


Fig. .4 La ropa de Chen Ding Yun está recubierta con un código, mostrando la tensión entre el entorno físico y el entorno codificado. Fotografía de Mary Flanagan en colaboración con el laboratorio CML dirigido por Ming Ouh Yung.

¿Quién es esta tercera criatura, esta criatura hecha de códigos? Bukatman ha llamado a los cuerpos creados digitalmente "literales simuladores", criaturas de persuasión matemática, profundos como superficies y no como interiores. En su análisis todos los elementos de la imagen se reducen a bits [*Binary digit*. Unidad mínima de información], que se forman ante nuestros ojos como una mascarada de algo sólido, de lo real, mientras que, de hecho, no hay "nada dentro"⁶⁹. Pero a lo mejor no ha sucedido nada en el interior de "la cosa misma"; igual que en la relación de un maestro de marionetas y su marioneta, tal vez nuestras marionetas virtuales "ya no tienen cuerdas. Ya no tienen cuerdas, en adelante no más metáforas, no más destino, desde que las marionetas ya no imitan a las criaturas, el hombre ha dejado de ser una marioneta en manos de la divinidad, el *interior* ya no es el que dirige al *exterior*"⁷⁰. ¿Tiene el texto forma humana, es una figura, un anagrama del cuerpo? Pregunta Barthes. Claramente, "la información" ha tomado el poder allí donde la forma solía bastar. Este cambio representa una transferencia, un camino en el que el flujo de información se ha reimaginado y encarnado. En *The Pleasure* [*El placer del texto*] Barthes dice: "Texto quiere decir tejido, pero si hasta aquí se ha tomado este

⁶⁹ Scott Bukatman, "Taking Shape: Morphing and the Performance of Self," in Sobchack, *Meta-Morphing*, 245.

⁷⁰ Barthes, *The Empire of Signs*, 62; cursivas en el original

tejido como un producto, un velo detrás del cual se encuentra más o menos oculto el sentido, nosotros acentuamos ahora la idea generativa de que el texto se hace, se trabaja, a través de un entrelazado perpetuo; perdido en ese tejido —esa textura— el sujeto se deshace en él como una araña que se disuelve en las secreciones constitutivas de su tela⁷¹.

Vuelvo ahora a la idea de N. Katherine Hayles de que la información “nunca se presenta en sí misma”. A lo mejor, los cuerpos digitales que de los que se trata en este ensayo tienen una presencia en sí mismos y de sí mismos. En la superficie, estos hipercuerpos parecen dar lugar poco a poco a representaciones más “realistas” en la medida en que la tecnología nos permite visualizar el cuerpo más que nunca. Los medios digitales han estado trabajando en la creación de la perfección multidimensional, pero aún habiendo difuminado los contornos de lo real, los cuerpos perfectos que ofrecen son incapaces de mostrar esas extrañas erupciones brillantes de la piel de plástico, del pelo verde, de sus movimientos deslizantes. Lo mismo que antes que ellos lo hicieron el melodrama y la pornografía, los digicuerpos tienen que manifestar el exceso de lo perfecto en “reventones” hiperreales, un producto de la superproducción de signos de lo femenino y de lo virtual. Debido a su cualificación para escribir sobre personajes virtuales, Steven Whittaker puede ayudarnos a ver cómo esos personajes digitales se transforman en una suerte de travestís del mismo sexo; se tratan al modo de las superproducciones cinematográficas de forma que se convierten en un escenario para un espectáculo de/sobre la mujer⁷².

Baudrillard, sin duda, describe esta seducción de la conciencia colectiva, en la que podríamos no sólo tener relaciones de seducción con los datos sino con los cuerpos: “Igual que no hay pasivo y activo en la seducción, tampoco hay sujeto u objeto interior o exterior: actúa en las dos vertientes y ningún límite las separa⁷³. La experiencia es incontestablemente estimulante:

*Siente un millón de ráfagas del ahora, un millón de intangibles del momento presente, una permutación infinita de lo que podría ser... el pensamiento queda atrapado... Obtienes la pintura. En la nube de datos de la conciencia, colectiva está uno de esos temas que parece continuar desplegándose...*⁷⁴

⁷¹ Barthes, *The Pleasure of the Text*.

⁷² Steve Whitaker, "Face To Efface With The Pout," *Ctheory*, June 2000, <http://www.ctheory.com/article/a087.html>

⁷³ Jean Baudrillard, *Simulations*, 81. [Esta cita se puede hallar en *De la seducción*, Jean Baudrillard, Ed. Cátedra, 1981. Título original en francés *De la séduction*]

⁷⁴ Paul D. Miller [DJ Spooky], "Material Memories: Time and the Cinematic Image," <http://www.ctheory.com/article/a094.html> 2 Mayo 2001.

Sin vínculo alguno con lo significado, los digicuerpos son fantasmas eléctricos, carne encantada, conchas que carecen de ligazón con las formas físicas materiales del signo. Son carne semiótica, carne codificada, código metamorfoseado en carne, código mismo. Estamos a la conquista de la perfección por medio de nuestra música muda, de nuestros datos, de nuestros genes que hemos desenredado cuidadosamente; de nuestra carne numérica. Los campos de la interacción humana con las computadoras, el diseño gráfico, la ingeniería genética y las ciencias computacionales deben enfrentarse a la fusión que ha tenido lugar entre códigos y cuerpos; muchos de nosotros ya no necesitamos mirar el rostro de lo real y reconocerlo, no sentimos urgencia por mirar más allá, de asignar significados extra, lecturas. Necesitamos nuevas prácticas críticas que reconozcan esta nueva forma que han adoptado los cuerpos para pensar en una ética para ellos. Si nuestros pensamientos, acciones y comunicaciones se han convertido literalmente en señales digitales e imágenes binarias, es importante que miremos alrededor nuestro pero en diferido. Al poner el foco sobre la seducción, los cuerpos digitales pueden negar las situaciones de los cuerpos reales, de las mujeres reales, de las clases reales, de los pobres.

Mientras tanto, los cuerpos físicos reales reflejan esta transformación semiótica. En la cultura norteamericana proliferan las imágenes de "horribles" cuerpos rotos, perforados, incompletos, amputados, fragmentados, en la misma medida en que los medios se esfuerzan por alentar la contención, el control, la perfección artificial, un circuito cerrado donde los signos se reproducen y mutan en otras realidades fantasmas o pseudovidas. Como señalaba Barthes, "imaginemos una estética [si es que la palabra aún no está totalmente devaluada] basada enteramente [completa, radical y en el absoluto sentido de la palabra] en *el placer del consumidor*; quien quiera que pueda ser, de cualquier clase, o pertenezca al grupo que pertenezca, sin relación con culturas o lenguajes: las consecuencias podrían ser inmensas; tal vez incluso terribles"⁷⁵.

Traducción: Natalia Pérez-Galdós

⁷⁵ Barthes, *A Barthes Reader*, 413.

1y0x



**LAS CONSECUENCIAS DEL “GIRO ICÓNICO” EN
LAS REPRESENTACIONES DE GÉNERO
VIRTUALES — ¿LA TRAICIÓN DE LA UTOPIA
CIBERFEMINISTA?**

Sandra Buchmüller & Gesche Joost

Laboratorios Deutsche Telekom, Alemania

En este artículo deseamos discutir las consecuencias del “giro icónico-giro de la imagen” [Maar/Burda, 2004; Mitchel, 2008; Voßkamp /Weingart, 2005] en las representaciones de género virtuales. Para ello, compararemos dos juegos de rol [o de “realidad virtual social”] que se juegan en línea [*on line*] y que plantean dos modos diferentes de representación: así se contrata el texto basado en LambdaMOO con las imágenes basadas en Second Life, probablemente mucho más popular. De esta forma se muestra como los diferentes interfaces constriñen o expanden las posibilidades de los individuos de asumir distintos roles [actuaciones] genéricos. Estos juegos sirven de ejemplo para ilustrar el paso del así llamado “giro lingüístico”, al “giro icónico” [Maar/Burda, 2004] o “giro de la imagen” [Mitchel, 2008; Voßkamp /Weingart, 2005] que parece evidente si atendemos al cambio tecnológico que ha tendido lugar desde los interfaces textuales de usuario a los interfaces gráficos de usuario. Se considera que éstos últimos son más intuitivos y que son más sencillos de entender y de usar [Johnsons, 1999]. En este caso, nos interesa averiguar si esta afirmación continúa teniendo validez en lo que concierne a las expresiones que adopta lo genérico en la esfera virtual. Es por ello que los diseñadores deberían tomar en consideración los efectos que tienen los distintos medios que utilizan en la

creación de sus interfaces. Nuestra investigación adopta el punto de vista de los interfaces a la hora de analizar los diseños y, en consecuencia, entendemos las imágenes de género virtuales como resultado de las condiciones interfaciales y de los códigos semióticos que se aplican.

Nos centramos en las consecuencias de este cambio cultural y discutiremos el poder re-constructivo y de-constructivo de lo textual versus la representación gráfica en lo que concierne a la creación de imágenes de género virtuales. En este contexto también problematizamos el "giro de la imagen" y ponemos en cuestión el poder denotativo de las imágenes que podrían estar contribuyendo a la traición de las visiones ciberfeministas [Haraway, 1991; Stone, 2004].

Palabras clave: Construcciones de género, avatares, diseño de interfaces, realidad virtual, ciberfeminismo, giro incónico, giro de la imagen.

Introducción:

Esta indagación forma parte de un proyecto de investigación más amplio sobre el diseño desde enfoque de género [*gender sensitive design*] que pretende sensibilizar a los diseñadores sobre los mecanismos de producción cultural de género, sobre sus propias asunciones genéricas y su impacto en la creación de artefactos.

Desde a un punto de vista político, se critican aquí las prácticas estereotipadas a la hora de diseñar que continúan reproduciendo viejos modelos genéricos jerarquizados donde el hombre está por encima de la mujer. En el plano empírico analizamos artefactos, en el ámbito de los interfaces, fijando la atención en las estrategias y las categorías que se aplican a la hora de diseñarlos; categorías que preservan o modifican las imágenes de género ya existentes. Observamos los interfaces en la medida en que los diseñadores materializan en ellos, de manera más o menos consciente, prejuicios o presunciones relativas al género. En un plano teórico, nos referiremos básicamente a las teorías de género [de]-constructivistas [Butler, 1990, Hirschauer, 1993].

Así, nos referiremos aquí a las encarnaciones que adoptan los personajes virtuales en los juegos de rol [o de "realidad virtual social"]. Estamos especialmente interesados en explorar, dentro del ámbito de los interfaces, los aspectos no convencionales y alternativos que se dan junto o en los intersticios de los estereotipos masculinos y femeninos. Suponemos que la re-construcción y la de-construcción de estereotipos también se ve influida por la elección del tipo de

representar y por el medio con que se hace. Al concentrarnos en un ámbito específico de la experiencia genérica del usuario, que viene determinada por el interfaz del que se trate, ignoramos otros ámbitos, esto es, los que se derivan de las relaciones que se establecen entre los usuarios y los roles genéricos que puedan asumir. Siguiendo a Butler, nos gustaría incitar a los diseñadores a fomentar un mayor equívoco, una mayor ambigüedad en lo que concierne al género, y en última instancia, deseáramos deducir qué implicaciones se derivarían de un diseño "sensible" que tomara en cuenta los distintos efectos de los medios en las diversas asunciones de género.

ANTECEDENTES

Las comunidades virtuales, en particular la Multi User Dungeons [MUD'S]¹, han atraído la atención de las ciencias sociales, y debido de su *naturaleza* incorpórea, se han convertido en objetos de investigación muy populares [Bahl, 1996, 1998; Eisenrieder, 2003; Müller, 1996; Lübke, 2005]. Estas comunidades han sido calificadas como "laboratorios sociales", como "laboratorios de la identidad" o "espacios de género puro" [Bruckman, 1992; Turkle, 1986, 1999; Wallace, 1999], razones por las cuales se las considera medios deconstruidos [Turkle, 1996].

Los espacios virtuales ponen en cuestión el concepto de identidad que originalmente estaba referido a la idea de cuerpo como una unidad cerrada poniendo en duda la existencia de condiciones biológicas inmutables genéricas de los cuerpos y desenmascarándolas como variables construidas culturalmente. Más allá de lo físico, el cuerpo y el género se revelan como portadores fundamentales de los medios culturales que proveen las bases para la comunicación. Los espacios virtuales han colocado al ciberfeminismo en un mundo postgenérico y transexual [Haraway, 1991; Stone, 2004] Es posible que los escenarios de futuro generados con anterioridad hubieran podido ser una realidad si los diseñadores de interfaces hubieran contribuido a ello.

Fomentar la ambigüedad en lo que concierne al género, tanto entre los diseñadores como entre los usuarios, requeriría una transformación en la perspectiva ontológica de la relación sexo-género: los diseñadores habrían de tomar conciencia de que el hecho de manejar representaciones del cuerpo no sólo es una cuestión de

¹ Nota de la edición: *El nombre MUD apareció por primera vez en 1978 asociado a un juego de rol de fantasías medievales, cuando Roy Trubshaw, estudiante de la Universidad de Essex usó este nombre de Multi-User Dungeon [MUD], mazmorra multiusuario, para describir el estilo del juego en el que un aventurero se introduce en un lugar difícil, como en el Dungeons&Dragons [D&D]. Posteriormente, se han ido creado diversos tipos de juegos MUD's; unos de aventuras y, otros, llamados sociales, que ofrecen más variedad: desde recreaciones de casas, castillos e instituciones educativas, hasta versiones ciberespaciales de ciudades.*

trabajar con la mera realidad física. En el ámbito de la cultura ya tratan con significados que han sido contruidos en virtud de la propia cultura; en primera instancia con los significados referidos al género. De hecho, la cultura es un ámbito en el que los diseñadores están trabajando y, por lo tanto, no hay razón para que, ni en el mundo analógico ni en el virtual, las representaciones de género dependan del sexo o de la biología entendida como una condición estable. Siguiendo a Butler, invitamos a los diseñadores a considerar el género como "un artificio que flota libremente, cuya consecuencia es que el *hombre* y lo *masculino* pueden simplemente significar un cuerpo de hombre tanto como un cuerpo femenino y que *mujer* y *femenino* pueden ser tanto un cuerpo masculino como uno femenino." [Butler, 1990, p.9] Además de animarles a superar modelos estereotipados y pluralizar sus experiencias respecto al género, es importante que también reflexionen sobre los modos de expresión que están usando.

PROBLEMA Y DISCONTINUIDAD COGNITIVA²

Este proyecto de investigación tiene su origen en nuestro descontento con los artefactos específicamente promovidos como soluciones para los asuntos sobre el género [políticamente] correctas pero que, de hecho, lo que hacen es confirmar los clichés preexistentes sobre lo masculino y lo femenino. A pesar de que las prácticas en la esfera del diseño ya han sido objeto de reflexiones críticas desde la perspectiva feminista [Brandes, 2001; Bratteteig, 2002; Clegg, Mayfield, 1999; Oudshoorn/Rommes y aa. vv.], la cuestión del género no ha sido tomada en consideración suficientemente. Los diseñadores se aproximan a los interfaces básicamente desde una perspectiva estética-formal [AppleComputer, Inc., 1992; Krug, 2006], desde el punto de vista de la utilidad o el rendimiento, o desde el ángulo de la interacción-diseño [Cooper reinmann, 2003; Preece / Rogers aa. vv., 2002].

A este respecto, los diseñadores pueden verse como víctimas de "la omnipresencia del género" [West/Zimmermann, 1991] o del dominio de la "teoría de la dicotomía genérica de la vida cotidiana" [kessler/McKenna, 1985]. Esto significa que el género parece ser un aspecto inmutable de la naturaleza que continúa haciendo a los diseñadores ciegos a los modelos genéricos [que ellos creen] "neutrales" y que inconscientemente transmiten a sus artefactos [políticamente] correctos.

² Nota de la edición: en el original, *knowledge discontinuity*.

PERSPECTIVA Y CUESTIONAMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

En contraste con el punto de vista sociológico, con la aproximación convencional al diseño y a sus requerimientos tecnológicos, nosotros proponemos una nueva vía de aproximación en dos aspectos:

- . Tomar el cuerpo como punto de referencia para analizar las representaciones de género en los interfaces digitales.
- . Investigar el cuerpo virtual y sus representaciones genéricas desde el punto de vista de los interfaces.

Nuestras investigaciones y reflexiones se guían por las preguntas siguientes:

- . ¿Qué impacto tienen los interfaces y las condiciones técnicas en las representaciones de género?
- . ¿Cómo un interfaz dado preserva o modifica las imágenes tradicionales de género?
- . ¿Qué supuestos sobre el género se incorporan al diseño y la programación de los interfaces?
- . ¿Qué impacto tiene el código simbólico texto-imagen en las representaciones de género?
- . ¿Los interfaces sustentan expresiones individuales de género y cómo lo hacen?

OBJETOS DE LA INVESTIGACIÓN

LambdaMOO y Second Life son ejemplos muy adecuados para ilustrar cómo el diseño y la programación de interfaces restringen o posibilitan nuestra propia expresividad y actuación/interpretación de género. Resultan especialmente adecuados en dos aspectos: 1] se refieren directamente a la representación de lo corporal en forma de personajes virtuales. 2] se basan en distintos códigos semióticos que producen efectos comparables en las distintas formas de encarnar el género en personajes virtuales.

METODOLOGÍA

Utilizamos métodos de análisis de contenido y de observación a partir de la participación directa con el propósito de estudiar las distintas opciones y herramientas de modelar las imágenes de género. Nuestro análisis se estructura a partir de la dimensión del cuerpo que se deriva de la investigación misma. Dentro de

esas categorías corporales se identifican distintos aspectos en relación al género:

Presencia del cuerpo

- . Modos de existir

Personalidad / Individualidad

- . Posibilidades para la interpretación [actuación]; comunicación no verbal [expresiones faciales, gestos, entonaciones de voz, acento] y expresiones emocionales.

Patrones de genero

- . Formas de conducta, acciones, orientación espacial y navegación

Comunicación e interacción

- . Modos de hablar e interactuar con los otros

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación ofreceremos una panorámica de cómo procesa cada interfaz respectivamente, LambdaMOO y Second Life, los distintos aspectos corporales en relación con la interpretación [actuación] del género.



Fig. 1 La interfaz de LambdaMOO



Fig. 2 Interfaz de Second Life

Presencia del cuerpo

En LambdaMOO la única representación corporal del jugador es su *nickname* [alias] que pueden ser elegidos a voluntad y pueden modificarse en cualquier momento [Fig. 3. 1]. El alias puede sugerir asociaciones de género más o menos explícitas. En este caso, la persona virtual se llama "Magenta" [Fig. 3. 2]; un color que generalmente se asocia con personajes femeninos en las sociedades occidentales.

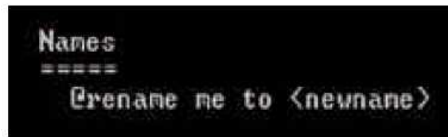


Fig. 3.1 Comando para renombrar



Fig. 3.2 Alias

En Second Life representan al jugador un alias y un avatar. En este caso, el sistema chequea la disponibilidad de los alias durante el primer registro [Fig. 4.1; Fig. 4.2]. Después de la confirmación no está permitido cambiar de alias. Además, el jugador está obligado a elegir su representación corporal de un display predeterminado con 6 avatares femeninos y 6 masculinos [Fig.5] que pueden modificarse individualmente por medio del "editor de apariencia".



Fig. 4.1 selección de nombre

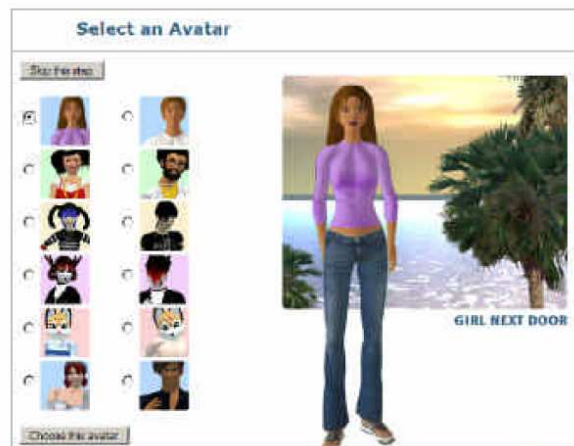


Fig. 4.2 Comprobar disponibilidad del nombre



Fig. 5 Primer display de avatares

Personalidad / Individualidad

LambdaMOO ofrece un comando para describir a la persona que pueden leer otros jugadores [Fig. 6]; más que eso, pueden comunicar sus estados de ánimo y sus

sentimientos en cada momento usando los "comando-emote"³ [Fig. 7]

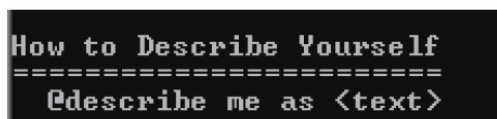


Fig. 6 Comando descripción

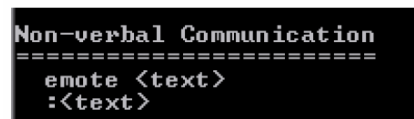


Fig. 7 Comado emote

Diseñando el cuerpo

En Second Life la herramienta principal para modelar el personaje virtual que elige el usuario es el "editor de apariencia" [Fig. 8.1] que ofrece una variedad de opciones para personalizar los rasgos corporales. Esta herramienta ofrece solo las categorías de género comunes: masculino y femenino. Sin embargo, en cierta medida, permite crear imágenes transgénero. [Fig. 8.2 y 8. 3]



Fig. 8.1 Appearance Editor

Fig. 8.1 Editor de apariencia



Fig. 8.2 Gender switch male to female

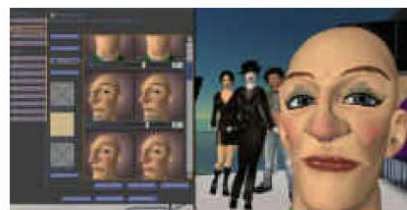


Fig. 8.3 Male avatar with make up

Fig. 8. 2 Cambio de género de masculino a femenino

Fig. 8. 3 Avatar masculino con maquillaje

Lenguaje corporal

Los avatares son capaces de hacer gestos a partir de un display preestablecido que separa los gestos que habitualmente se atribuyen a uno u otro

³ Nota de la edición: Los "comandos emote" son acciones generadas en macros que denotan sentimientos o permiten realizar movimientos o efectos. Los comandos emotes se pueden añadir a la barra de acción rápida o se pueden usar con los comandos del chat.

género. Así, el lenguaje corporal está predeterminado y muy restringido. Sólo podría individualizarse si el jugador tuviera herramientas y nociones de programación adecuadas.



Fig. 10.1 Display de gestos comunes



Fig. 10.2 Display de gestos [idénticos para los avatares masculinos y femeninos]

Descripciones propias

Igual que en LambdaMOO, el jugador también tiene la posibilidad de añadir descripciones de sí mismo en una ventana de "perfil" [Fig. 11] que incluso conecta el primer y el segundo "yo".

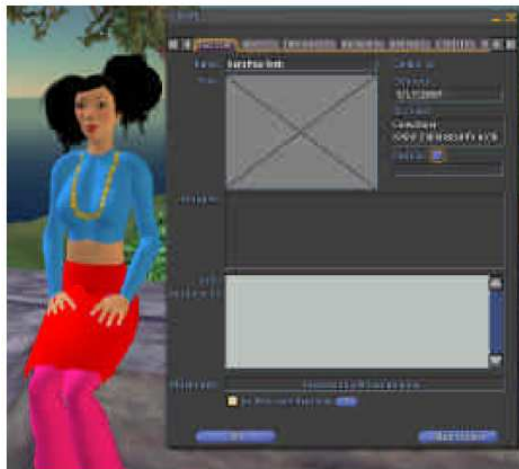


Fig. 11 Ventana de perfil para las autodescripciones

Patrones de género

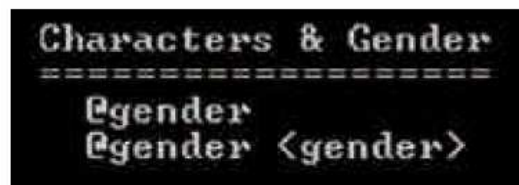


Fig. 12.1 Comando para reasignar género

LambdaMOO ofrece 10 categorías distintas para el género [neutro, femenino, masculino, ambos, Spivak [ni se sabe], Splat [sonido de iplaf!/causar sensación], plural, egoísta, real, 2nd]; dentro de estas algunas están relacionadas con el estatus social [real] o con rasgos de personalidad [egoísta]. La selección de ellas determina el pronombre personal [él, ella, ello] que portará el personaje. La categoría "Spivak" es una invención de LambdaMOO para etiquetar "la ausencia de género" [ausencia de genitales], e impide a otros jugadores dirigirse a quien haya elegido esa categoría con intenciones sexuales o atribuirle género. Aquí también es posible cambiarse de categoría genérica en cualquier momento. [Fig. 12.1]

Categorías de género e imágenes

Second Life obliga a los jugadores a optar inmediatamente por un avatar femenino o masculino [Fig. 5], que puede ser modificado a lo largo del juego. De todas formas, en primera instancia los avatares son masculinos o femeninos sólo en su apariencia exterior, ya que hay que desnudarlos para averiguar cómo son, si son "Spivaks" [ni se sabe] [Fig. 13.1]. Los atributos sexuales, los genitales [en este caso de las figuras 13.2 y 13.3], pueden exagerarse o minimizarse editando el área de los pantalones que cubre la zona genital.



Fig. 13.1 Avatar masculino sin genitales



Fig. 13.2 Editar zona genital [agrandar] en el área del pantalón



Fig. 13.3 Editar zona genital [disminuir] en el área del pantalón

En principio es posible cambiar el género del avatar seleccionando la categoría opuesta en el "Editor de apariencia", pero desafortunadamente, el display de gestos atribuidos específicamente a cada género no cambia como correspondería. De hecho, los avatares que cambian de femenino a masculino tienen problemas con la ropa que ya no se ajusta a ellos nunca más. [Fig. 14]

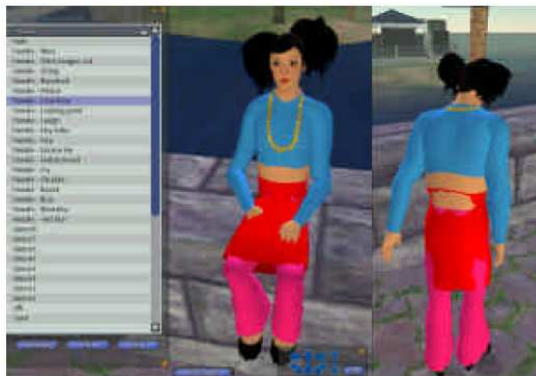


Fig. 14 Un avatar que pasa de ser femenino a masculino con ropa que no le queda bien.

Gestos específicos para cada género

El lenguaje corporal diferencia gestos masculinos y femeninos. El display de gestos masculinos consiste en 12 ítems [Fig. 15.1] mientras que el display femenino tiene 18 ítems [Fig. 15.2], lo que confirma el estereotipo que atribuye a lo femenino más emotividad, una mayor exteriorización de esas emociones [llorando, sintiendo vergüenza], una tendencia al coqueteo [hola, nena], y una evidente preocupación por su aspecto que lo masculino.



Fig. 15.1 Display de gestos masculinos



Fig. 15.2 Display de gestos femeninos

Conducta y movimiento espacial

```

Moving Around
=====
north/south/east/west/northeast...
up/down
go <directionlist>
  
```

Fig. 16 Comandos para moverse

Dentro de LambdaMOO, los personajes virtuales caminan por el hábitat textual por medio de los comandos de movimiento que consisten en puntos cardinales [Fig. 16]. Estos comandos simulan el movimiento espacial al ir cambiando las descripciones medioambientales.

En Second Life los movimientos espaciales han sido programados siguiendo patrones estereotipados. Así, mientras los avatares masculinos caminan y se sientan con las piernas algo arqueadas, semiabiertas, patizambas, los avatares femeninos caminan contoneando las caderas y al sentarse cruzan las piernas. [Fig. 17.1, Fig. 17.2].



Fig. 17.1 gestos femeninos

Fig. 17.2 Modos de caminar estereotipados

Comunicación e interacción

En LambdaMOO, la personalidad se va desarrollando y desplegando a medida de que transcurre el juego y, en consecuencia, es el jugador quien decide en qué medida hace depender su papel de los aspectos genéricos que elige para su avatar. Aún así, el estilo a la hora de comunicarse y las palabras que se utilizan pueden enmascarar la masculinidad o feminidad del jugador con independencia de la categoría de género y el alias elegidos. Caen fuera del ámbito de alcance de este artículo el análisis de las formas de comunicación específicas de cada género.

Los mensajes enviados a través del "comando- gritar/charlar" son para que los lea/escuche todo el mundo [LambdaMOO]. Con el "comando-decir" [Fig. 18.1] el usuario puede transmitir algo que sólo leen/escuchan para quienes están en la misma sala. El "comando- "larga distancia" [o "telepatía"] sirve para [Fig. 18.2] sirve para comunicarse con personajes distantes.

Teóricamente, Second Life ofrece los mismos comandos para la comunicación entre los jugadores: el "comando-decir" para mensajes locales, el "comando-gritar" para decir algo en voz alta, esto es, a todo el mundo, y el comando de mensajes instantáneos para comunicarse con jugadores que se encuentran en lugares distantes. Pero al contrario de lo que sucede en LambdaMOO, la personalidad de los jugadores-avatars está más definida a través de su apariencia externa que a través de sus intervenciones por medio del texto. La comunicación entre los avatares se despliega en forma de pequeños bocadillos [al modo de las interlocuciones de los personajes de cómics] situados en la parte inferior de la pantalla/interfaz que desaparece enseguida. De esta forma, la interacción verbal como herramienta para la propia expresión está subordinada a la interpretación visual de nuestro 'papel' en el seno del entorno predominantemente gráfico que propone Second Life. [Fig. 19]

```
How to Speak
=====
say <text>
"<text>
```

Fig. 18.1 Comando-Chat [charla]

```
Long-distance Communication
=====
page <player> [[with] <text>]
```

Fig. 18.2 Comando-Comunicación a larga distancia



Fig. 19 La comunicación a través del texto queda marginada en el entorno predominantemente gráfico de SL.

CONCLUSIÓN

La comparación entre ambas interfaces muestra cómo éstos puede fomentar o restringir la interpretación [actuación] de género que -no sólo sino también- está respaldada por el código semiótico correspondiente.

LambdaMOO ejemplifica cómo un interfaz puede poner en cuestión el sentido común en relación al género y animar a los usuarios a jugar y explorar distintas identidades sexuales, paralelamente, Second Life nos muestra cómo puede restringirse lo transgenérico.

Si tomamos en cuenta la teoría de los signos de Pierce [Monaco, 2000; Skagestad, 1998], las imágenes denotan bien como iconos [*iconicamente*], bien como indicativos [*indicativamente*] debido a su similitud con el objeto de referencia [el referente] mientras que las palabras denotan por convención, es decir, simbólicamente. Desde una perspectiva retórica [Gombrich, 2002; Joost, 2008], las imágenes comunican por medio de la evidencia mientras que los textos argumentan a través de conclusiones lógicas: "los sistemas lingüísticos están mejor equipados para tratar del mundo no concreto de ideas y abstracciones, pero ni de cerca tan adecuados como transmisores de la información sobre las realidades físicas [Monaco 2000].

Siguiendo estos argumentos, LambdaMOO parece ofrecer mejores opciones a la hora de deconstruir las imágenes de género, no sólo por la variedad de categorías de que dispone, sino por que fomenta el uso de lo textual. En LambdaMOO la individualidad y la personalidad se desarrollan en un nivel simbólico abstracto por el uso sucesivo de los mensajes de texto, así, se da un desarrollo progresivo de la personalidad y de la identidad de género en el marco de la comunicación vía texto. Por el contrario, Second Life descansa en la evidencia física de un nivel icónico concreto: la personalidad y la identidad de género básicamente están dominadas por la apariencia externa del avatar y por su lenguaje corporal. Con independencia de este ejemplo, la deconstrucción del género resulta más difícil de realizar en los interfaces en los que domina lo visual, la imagen, dado que su poder denotativo sugiere matices y significados más o menos explícitos en lo que se refiere al género. La comparación que hemos realizado puede alentar a los diseñadores y a los que desarrollan software a reflexionar sobre sus propios prejuicios o presunciones en torno al género y a preguntarse como se ven reflejados en sus propios artefactos. Es más, les cursamos una invitación para que promuevan un mayor equívoco y ambigüedad en sus o propuestas en lo que al género se refiere y para que discutan

sobre qué proporción de imagen y qué proporción de texto debería haber en los interfaces.

DISCUSIÓN

En relación a las reflexiones preliminares nos gustaría discutir si el "giro icónico" como un cambio hacia interfaces de usuario gráficas podrían eliminar o destruir parcialmente las visiones del post-cuerpo y el post-género como estaban tratadas por Donna Haraway en el *Manifiesto cyborg* [1990] o en el *Manifiesto transexual* [2004] de Sandy Stones.

NOTA: Una versión anterior de este artículo se presentó y fue publicado *online* en el 5º Simposio Europeo sobre Género & ICT, Culturas Digitales: Participación-apoderamientos-Diversidad, que tuvo lugar del 5 al 7 de marzo de 2009 por la Universidad de Bremen en:

http://www.informatik.unibremen.de/soteg/gict2009/proceedings/GICT2009_Buchmueller.pdf

Traducción: Natalia Pérez-Galdós

REFERENCIAS

- Apple Computer, Inc. Macintosh Human Interface Guidelines. Apple Technical Library, Cupertino, 1992
- Bahl, Anke. MUD & MUSH. Identität und Geschlecht im Internet Ergebnisse einer qualitativen Studie in Beinzger, Dagmar; Eder, Sabine; Luca, Renate; Röllecke, Renate [eds]. Im Weiberspace - Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft, Schriften zur Medienpädagogik Nr.26, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, Bielefeld, 1998, P. 138 – 151
- Bahl, Anke. Spielraum für Rollentäuscher. Muds: Rollenspielen im Internet: <http://unitopia.uni-stuttgart.de/texte/ct.html> [también en c't, 8/1996] 1996
- Brandes, Uta. Designing Gender: Das Drama der Geschlechter in Logo-Gestaltungen en: Zurstiege, Guido / Schmidt, Siegfried J. [Hrsg.]: Werbung, Mode, Design, Wiesbaden, 2001, p.197 – 212
- Bratteteig, Tone. Bridging gender issues to technology design. in Floyd, C. et al. [eds.]. Feminist Challenges in the Information Age. Opladen: Leske + Budrich, 2002, p. 91-106.
- Bruckman, Amy. Identity Workshops: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality, Master's Thesis, MIT Media Laboratory, 1992
- Butler, Judith. Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt a. M., 1991
- Clegg, S., and Mayfield, Wendy. Gendered by design in Design Issues 15 [3], 1999, p. 3-16
- Cooper, Alan, and Reimann, Robert. About Face 2.0. The Essentials of Interaction Design. Indianapolis, 2003
- Eisenrieder, Veronika. Von Enten, Vampiren und Marsmenschen - Von Männlein, Weiblein und dem "Anderen". Soziologische Annäherung an Identität, Geschlecht und Körper in den Weiten des Cyberspace. München, 2003

Gombrich, Ernst H. *Kunst und Illusion: Zur Psychologie der bildlichen Darstellung*. 6th ed., Phaidon, Berlin, 2002

Haraway, Donna. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* [New York; Routledge, 1991], pp.149-181:
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

Haraway, Donna. *Die Neuerfindung der Natur: Primaten, Cyborgs und Frauen*, in Hammer, Carmen, and Stiebs, Immanuel [eds.], Frankfurt a. M., 1995

Hirschauer, Stefan. *Die soziale Konstruktion der Transsexualität*. Frankfurt a.M., 1993

Johnson, Steven: *Desktop: Die visuelle Metapher der Benutzeroberfläche* in: Johnson, Steve: *Interface Culture*, Klett-Cotta, Stuttgart, p. 54 – 90

Joost, Gesche. *Bild-Sprache. Die audio-visuelle Rhetorik des Films*. Transcript, Bielefeld, 2008

Kessler, Suzanne, and McKenna, Wendy [1985]. *Gender. An Ethnomethodological Approach*. Chicago/London, 1985

Krug, Steve. *Don't make me think! Web Usability. Das intuitive Web*. Heidelberg, 2006

Lübke, Valeska. *CyberGender. Geschlecht und Körper im Internet*. Königstein. 2005

Maar, Christa, and Burda, Hubert [eds]. *Iconic Turn. Die neue Macht der Bilder*. DuMont, Köln, 2004

McKey, Everett N. *Developing User Interfaces for Microsoft Windows*, Washington, 1999

Mitchell, W.J.T: *Bildtheorie*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 2008, S.101 ff

Monaco, James. *How to read a film. The World of Movies, Media, Multimedia: Language,History, Theory*. University Press, Oxford/ UK, 2000, Pags. 149 – 215

Müller, Jörg. *Virtuelle Körper. Aspekte sozialer Körperlichkeit im Cyberspace*. <http://duplox.wz-berlin.de/texte/koerper/#toc4> or WZB Discussion Paper FS II 96-105, Wissenschaftszentrum Berlin, 1996

Nielsen, Jakob, and Loranger, Hoa: *Web Usability*, München, 2006

Oudshoorn, Nelly Els; Rommes, Els; Stienstra, M. *Configuring the user as everybody: Gender and design cultures in information and communication technologies in Science, Technologie and Human Values* 29 [1], 2004, Pags. 30-63

Preece, Jennifer; and Rogers, Yvonne; Sharp, Helen. *Interaction Design. Beyond humancomputer interaction*, New York, 2002

Rommes, Els. *Gendered User Representations*. in Balka, E./Smith, R. [Hg.]: *Women, Work and Computerization. Charting a Course to the Future*. Dodrecht, Boston: Kluwer Academic Pub, 2000, Pags. 137-145.

Skagestad, Peter. *Peirce, Virtuality and Semiotic*. 20th World Congress of Philosophy, 1998
<http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cogn/CognSkag.htm>

Stone, Sandy [alias Alluquère Rosanne]: *The 'Empire' strikes back: A [Post-]transsexual Manifesto: , updated version 2004: <http://www.actlab.utexas.edu/~sandy/empire-strikes-back>*

Turkle, Sherry. *Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich*. Reinbek bei Hamburg, 1986

Turkle, Sherry. *Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*. Reinbek bei Hamburg, 1999

Wallace, Patricia. *The Psychology of the Internet.*, Cambridge University Press, 1999

West, Candance, and Zimmermann, Don H. *Doing Gender* in Lorber, Judith/ Farrell, Susan A. [eds.]. *The Social Construction of Gender*, Newbury Park/ London, 1991, Pags. 13 – 37

Voßkamp, Wilhelm and Weingart, Brigitte [eds]. *Sichtbares und Sagbares*. DuMont, Köln, 2005

0x11



HACIENDO INTERNET". POSIBILIDADES PARA LA ACCIÓN DESDE LOS ESPACIOS DE ANONIMATO

Margarita Padilla

Justificación

En primer lugar, quería agradecer a Remedios la oportunidad que me brinda de exponer mis reflexiones y validarlas en foros que no suelo frecuentar, y a mis compañeras de trabajo no solo el tiempo que me ceden para elaborar estas reflexiones sino también la energía que me aporta el día a día de un trabajo compartido haciendo Internet.

Unir las palabras *Internet* y *anonimato* en el título de esta presentación, rápidamente puede sugerir los problemas derivados de la privacidad de las comunicaciones y de la protección de los datos personales. Pero no es ese mi interés, porque cuando empecé a frecuentar el ciberespacio, en los tiempos de las BBS, antes de que existiera Internet, la privacidad y la ocultación eran la norma, el estándar, lo natural.

Habiéndome formado en esa cultura, precisamente lo que me interesa pensar es la actual proliferación de datos personales y el consenso sobre la conveniencia de tener una identidad web, una identidad digital que refleje la identidad analógica.

Explicar este desplazamiento, que es el signo de un cambio de época, buscando una línea de potencia, me ha llevado a elaborar el concepto de **anonimato en primera persona**, que es lo que quiero exponer hoy aquí.

Quisera compartir mis intuiciones, cosa que no puedo hacer desde la investigación ni desde una formación ni una práctica feministas, de las que carezco, sino únicamente desde mis propios problemas y los del entorno cercano.

Para desarrollar el concepto de anonimato en primera persona voy a tratar dos momentos en la construcción del ciberespacio: el primero situado en los años 80 y el segundo situado ahora, después del cambio de siglo.

Años 80. El PC abre un mercado

Aunque las comunidades hacker tienen su época dorada en los años 60, la conceptualización de la ética hacker, del significado de la comunidad y del valor social del software libre se empieza a elaborar en años 80, justo cuando la comunidad ya está desarticulada.

La lista de textos de referencia de los años 80 y 90 sería larguísima: en 1984 se publica el libro *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* de Stephen Levy. Dos años más tarde The Mentor publica su "Manifiesto Hacker".

También en 1984 se conceptualiza el término "ciberespacio", proveniente de la novela de William Gibson *Neuromante*. Aunque no hay una definición de este concepto, se habla del ciberespacio como: *Una alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores conectados. Una complejidad impensable. Líneas de luz ordenadas en el no-espacio de la mente, agrupaciones y constelaciones de datos. Como las luces de una ciudad que se alejan...*

Ese mismo año Richard Stallman, considerado el último hacker verdadero y de quien se dice que permaneció en el MIT hasta que no hubo nadie con quien tomarse una pizza, funda la Free Software Foundation [FSF] para luchar contra las restricciones de copia, redistribución y modificación de los programas de ordenador, y para desarrollar y promover el software libre.

En 1990 tres grandes de la red, Mitch Kapor, John Gilmore y John Perry Barlow, ven peligrar los ciberderechos y fundan la Electronic Frontier Foundation [EFF] para defender a los hackers caídos en la primera redada policial contra el underground informático, proceso que recoge el excelente libro *Hacker Crackdown* de Bruce Sterling publicado en 1992.

Más allá de los derechos digitales, en 1985 la feminista Donna Haraway con su "Manifiesto Cyborg" denuncia la informática de la dominación al que tiempo celebra la tecnoliberación.

¿Qué está pasando en esos años? ¿Porqué hay redadas, movimientos de privatización del software y también manifiestos que hablan de la belleza del baudio y que llaman la tecnoliberación?

Lo que ha pasado es que desde los años 80, y en España desde los 90, con algo de retraso, las computadoras han salido a la calle ensambladas como PC [Personal Computer] y la informática es, ya, un producto en el mercado.

Ello es en buena parte resultado de la actividad de los hackers del hardware. Más o menos desde 1975 en California se juntaban grupos de ingenieros y programadores fastidiados por el hecho de que los ordenadores fueran tan caros. Eran jóvenes que soñaban con tener su propio ordenador y estaban dispuestos a montarlo con sus propias manos. Sabían que era posible hacerlo, y que el único obstáculo era la escasez y el precio. Y eso no iba a detenerlos. De estos grupos de hackers del hardware que se reunían en los garajes para intercambiar piezas, trucos y programas, surgieron muchos proyectos para poner los ordenadores al alcance de los mortales, proyectos que dieron lugar a empresas como la archiconocida Apple. Y en Silicon Valley nació una industria.

En los 80, los sueños de los hackers del hardware han abierto un mercado, y el hardware empezó a ser un gran negocio. Y el hardware quiere software, sobre todo videojuegos. Los videojuegos se intercambiaban en cintas y luego en disquete y empezaron a surgir los virus, la piratería, el crackeo. Se popularizó la criptografía. Bill Gates empezó a decir que sus programas se tenían que pagar, algo insólito hasta ese momento, ya que la costumbre era intercambiar los programas de ordenador con entera libertad.

Es la época de los *crackers* mediáticos, adolescentes que colapsan sistemas. Los chicos tienen ordenadores en los dormitorios, y tienen teléfonos para conectarlos. La curiosidad y el asco que provoca un mundo mercantilizado en manos de avariciosos, burócratas y corruptos hacen el resto. El hacking se convierte en intrusión de sistemas. Se sabotean los sistemas informáticos para aprovecharse de sus recursos. Se publican agujeros de seguridad. Son los años del underground y de la criminalización. Es el hacking negro, el mundo del Neo de "Matrix" antes de ser liberado.

Al poco llega Internet, y el mercado, reticente al principio a invertir en negocios basados en bienes inmateriales, se frota las manos imaginando un suculento reparto del pastel de la informática de consumo. Deciden que el negocio de ofrecer conexión a Internet no es suficiente, y los grandes consorcios mediáticos optan por convertir la

red en un medio tradicional, vertical, dividido entre unos pocos emisores corporativos y una masa de receptores/consumidores pasivos. Es la Internet modelo Portal, en el que los grandes compiten por ganar espacios exclusivos de visibilidad, es decir, compiten por la audiencia al tiempo que la infantilizan, la despolitizan, la arrastran hacia el ocio más banal. Es el nacimiento de las punto.com, que empiezan a sonar en 1997: una mezcla de Internet modelo televisión con tiendas de comercio electrónico.

En el contexto político social, los años 80 son años de *postmodernidad*. *Postmodernidad* significa que el intento de lograr la emancipación de la humanidad ha sido derrotado, y que un proyecto semejante es imposible, inalcanzable. Esta atmósfera de pérdida de un horizonte de emancipación colectivo, para toda la humanidad, extiende un profundo pesimismo que ve con pesar cómo las grandes corporaciones oprimen y los poderosos gobiernos controlan. Pero, como se decía en la época, donde hay poder hay resistencias, y las resistencias las encarnan esos hackers nocturnos instalados en el lado oscuro de las nuevas tecnologías, ambiente que la narrativa cyberpunk recoge tan bien en películas y novelas.

Postmodernidad significa que habitamos, sufrimos y gozamos en un mundo desintegrado y ruinoso, donde los recorridos lineales son imposibles, donde el propio yo está fragmentado, hecho pedazos, y donde la tecnociencia, el ciberespacio, abren rincones habitables y relativamente seguros, si sabes constuirte una identidad virtual, anónima. Ya seas de la tribu, ya seas de la comunidad, el nik, el alias, será tu identidad. Nada de la vida real merece ser migrado al ciberespacio: edad, sexo, nacionalidad o etnia, todo lo que tenga que ver con la materialidad, es algo a deshechar. Esto no supone sacrificio alguno, ya que el cuestionamiento de lo real incluye el cuestionamiento del propio yo como parte de esa realidad hecha simulacro. Y, como el yo ha perdido su totalidad, otros fragmentos pueden circular con otros nicks, con otras identidades de quita y pon... o con ninguna.

Y así, haciendo del nick un simulacro de yo virtual liberado, llegamos al cambio de siglo.

El cambio de siglo. El mercado se pone a pensar

Con el cambio de siglo ocurren muchas cosas, de las cuales destaco dos: se hundan las empresas *punto.com* y se caen las torres las gemelas.

Sobre los atentados contra las torres gemelas, podemos decir que 11 de septiembre de 2001 la postmodernidad y la realidad que nos proponía como juego de simulacros quedaron heridos de muerte. La postmodernidad nos dijo que la realidad no era más que otra ficción y que no había hechos, sólo interpretaciones. Pero cuando dos Torres Gemelas se te caen encima hay un cambio de sensibilidad. Está

claro que vuelve a haber hechos, como bien descubrimos en Madrid el 11 de marzo de 2004. Con el cambio de siglo el mundo se ha globalizado.

Sobre el hundimiento de las *punto.com* hay icómo no! interpretaciones. Unas más economicistas, que ponen el foco en el capital riesgo y las expectativas de negocio, y otras más cyberpunks, que ponen el foco en el rechazo social de una Internet modelo televisivo y comercial.

Pero el caso es que tras el fracaso de las *punto.com* el mercado empieza a pensar en qué es lo que no ha funcionado, y en la necesidad de cambios estratégicos [para funcionar mejor, claro].

Como ejemplos de este cambio estratégico de pensamiento, traigo dos.

El primero es el **Manifiesto Cluetrain** es un listado de 95 tesis publicadas en 1999 por un grupo de periodistas, pensadores, filósofos... como una llamada a la acción para todas las empresas que operan en lo que se sugiere como un mercado con nuevas conexiones: los mercados conversacionales.

Algunas de las tesis del Manifiesto Cluetrain son:

2. Los mercados consisten de seres humanos, no de sectores demográficos.

34. Para hablar en una voz humana, las empresas deben compartir las preocupaciones de sus comunidades.

35. Pero primero, deben pertenecer a una comunidad.

38. Las comunidades humanas se basan en el diálogo, en conversaciones humanas acerca de inquietudes humanas.

39. La comunidad del diálogo es el mercado.

46. Un intranet saludable organiza a los empleados en varios sentidos de la palabra. Su efecto es más radical que la agenda de cualquier sindicato.

80. Puedes hacer dinero. Eso sí, mientras no sea lo único en lo que piensas.

88. El negocio es sólo una parte de nuestras vidas. Si es todo en la tuya, piénsalo bien: ¿quién necesita a quién?

93. Estamos tanto dentro de empresas como fuera de ellas. Los límites que separan nuestras conversaciones son como el muro de Berlín, sólo un estorbo. Sabemos que caerán. Trabajaremos desde ambos lados para hacerlos caer.

El segundo es el **Manifiesto Ágil**. El manifiesto ágil fue publicado en 2001

por 17 programadores, entre ellos personas muy relevantes de la comunidad Java, el "inventor" de la wiki en web, etc. Estos programadores son muy críticos con las metodologías de programación formales, por su carácter normativo y la fuerte dependencia de planificaciones detalladas previas al desarrollo, y ya en 1999 habían publicado la metodología denominada Programación Extrema. En 2001 proponen el término "Métodos Ágiles" para definir a los métodos de programación alternativos.

El Manifiesto Ágil señala como valores:

- *Las personas y su interacción son más importantes que los procesos y las herramientas.*
- *El software que funciona es más importante que la documentación exhaustiva.*
- *La colaboración con el cliente es más importante que la negociación contractual.*
- *La respuesta al cambio es más importante que el seguimiento de un plan.*

Y de estos valores deriva unos principios y unas prácticas, de los cuales destaco:

- Que el objetivo más importante es la transformación, crear software que cambie el mundo, o que transforme una empresa, o la forma en que hace negocios.
- Que las personas han de estar motivadas.
- Que las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de equipos que se auto-organizan. Los proyectos interesantes son los que pueden ser llevados a cabo por equipos pequeños, que se pueden autoorganizar. Que el equipo ha de tener autonomía y que para vencer las dificultades hay que crear sinergia grupal.
- Que los mejores proyectos son aquellos cuyo control preciso no importe demasiado.
- Que la mejor programación es la que se hace en parejas [dos personas en un solo ordenador] rompe el aislamiento propio de este trabajo. ¡Una metodología que está definiendo las condiciones de trabajo, laborales!
- Que el código resultante es de propiedad colectiva. ¡Ataque al ego del programador!

- Que de ninguna manera hay que trabajar más de 40 horas a la semana. Horas extras prohibidas. Que cuando en un proyecto hay que hacer horas extras esto es síntoma de graves problemas. ¡De nuevo las condiciones de trabajo!

He querido traer estos dos ejemplos porque, desde una posición muy alejada de la contracultura, aluden a una especie de revolución que ocurre con el cambio de siglo y que reclama la humanización, la primacía de las personas y sus conversaciones sobre la acumulación de dinero o el control de los procesos.

¿Qué fenómenos está leyendo el mercado, que le permiten elaborar estas propuestas estratégicas? ¿Qué está pasando en lo social, que permite al mercado pensar en esos términos?

El cambio de siglo coincide con un momento álgido de los movimientos sociales y de los usos telemáticos antagonistas. Se dan muchas y muy fructíferas iniciativas:

En 1997, cuando nadie tenía acceso a Internet, ni mail, ni módem... los *Segundos Encuentros Zapatistas* se organizaron por correo electrónico y los comunicados del subcomandante Marcos ya circulaban por Internet. Desde de los centros sociales se llevó a cabo una primera alfabetización de los militantes, explicando cómo usar el ordenador, el correo electrónico, etc.].

En 1999, hace ahora diez años, se creó sindominio.net, un servidor en Internet funcionando exclusivamente con software libre y administrado en modo remoto mediante una asamblea telemática. Ese mismo año, en sindominio.net, se abrió la ACP [Agencia en Construcción Permanente] como sistema de publicación web abierta.

También en 1999, durante las manifestaciones contra la cumbre de la OMC en Seattle, se creó indymedia.org, un centro de medios de publicación abierta al servicio del periodismo ciudadano, para cortocircuitar el bloqueo o la manipulación informativa de los grandes medios de comunicación respecto al activismo y al movimiento global.

En 2000 se celebró en Barcelona el primer Hackmeeting de España, y en esa ciudad se fundó el primer hacklab, el Kernel Panic.

A partir del año 2000, vinculadas a movimientos ciudadanos, surgieron las comunidades wireless. Las comunidades wireless se autoorganizaron para donar, mediante conexión pública sin hilos -al estilo wifi- el excedente de banda ancha que empezábamos a tener con las primeras conexiones ADSL. Desde los hacklabs se llevó a cabo una segunda alfabetización digital de los movimientos sociales, explicando

cómo funcionaba una red de ordenadores, qué era la web, qué era la banda ancha, etc.].

Pero no son sólo los movimientos sociales los que están activos. Todo lo social se mueve:

Mientras las corporaciones invertían en portales verticales abocados al fracaso, a mediados de los años 90 ya eran comunes los foros en web, que habían surgido como evolución de los grupos de noticias y las listas de correo.

En 1999 surgió Napster, uno de esos inventos de garaje para compartir archivos de música en formato MP3.

No hay una fecha para el nacimiento de la blogosfera, pero para ese mismo año ya había portales dedicados a proveer de blogs, al estilo de Blogger o de Blogsopt.

En el año 2000 ya se podían usar los RSS para publicar los contenidos web de unos sitios en otros, y las novedades se podían leer en agregadores, sin necesidad de navegar por decenas y decenas de sitios.

En 2001 se creó la Wikipedia, apoyándose en el concepto de wiki en web, desarrollado en 1995. Después llegaron los MySpace [2003], Flickr [2004], YouTube [2005], del.icio.us [2005], Facebook [2006]..., ahora archiconocidos aunque muchos de ellos empezaron como proyectos laterales, proyectos personales de fin de semana. Y, naturalmente, Google fue reinventándose al ritmo de este vértigo de contenidos y relaciones, que empezó a requerir de buscadores capaces de extraer el trigo de la paja.

A partir de todos estos fenomenos es como en 2004 surge el concepto de Web 2.0, propuesto por Tim O'Reilly. Tim O'Reilly se mueve entre la informática y el mundo editorial y tiene grandes negocios de venta online de publicaciones técnicas.

En el documento titulado "Qué es Web 2.0. Patrones de diseño y modelos de negocio para la siguiente generación de software", Tim O'Reilly explica que la Web 2.0 no tiene una clara frontera, porque no es una tecnología ni un conjunto de tecnologías, sino un paradigma desde el cual interpretar transformaciones sociales y de mercado y proponer una serie de principios y prácticas, que son los patrones Web 2.0. Así que Web 2.0 no cuestión de especialistas programadores sino una manera de pensar, un paraguas que da inteligibilidad y que explica infinidad de procesos complejos, a fin de extraer de ellos una actitud y unas estrategias.

Algunos de los principios Web 2.0 son:

- *La Web es la plataforma [la web es el sistema operativo].*

- *Hay que aprovechar la inteligencia colectiva, que no está solo en el centro sino también en los extremos.*
- *Los datos son más importantes que el software que los maneja.*
- *El software como servicio y no vendido en caja [es el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software].*
- *Modelos de programación ligera y búsqueda de la simplicidad.*
- *Software no limitado a un solo dispositivo [teléfono móvil, etc.].*
- *Experiencias de usuario ricas.*
- *Construir arquitecturas de participación.*

A modo de resumen: se debe pensar a la Web 2.0 como una configuración de tres vértices; tecnología, comunidad y negocio. Los jóvenes de los países ricos son los mayores productores/consumidores de web gracias a su alfabetización digital. No obstante, constituyen audiencias volátiles, sin respeto a los derechos de copyright, ni permeabilidad para recibir publicidad intrusiva, ni lealtades más allá de su propia comunidad. Con ese perfil de audiencias, y en un entorno publicitario conservador, a mi entender el modelo de negocio Web 2.0 está aún por establecerse y consolidarse de forma inequívoca, y todavía está por demostrar que pueda sostenerse en el tiempo.

El boom Web 2.0. El mercado nos obliga a pensar

Antes he señalado que el propio mercado reclama la humanización, la primacía de las personas, de las comunidades y de la inteligencia colectiva como la fuente principal de valor. Pero este reclamo se da parejo a la globalización, que es una la exacerbadón del neoliberalismo y que en la práctica está usando a las personas como solo basura, haciendo de la precariedad, no solo económica sino sobre todo existencial, una experiencia compartida por toda la humanidad. ¿Cómo se articula esta contradicción?

El neoliberalismo nos está advirtiendo de que la precariedad es la condición contemporánea de nuestra existencia. Que en un mundo globalizado todas somos emprendedoras, como mínimo de nosotras mismas, freelances de nuestro yo. Todas tenemos que gestionarnos como recurso, producir un yo comunicable, empleable, ágil. Y nos dice que, para gestionarnos como recurso, uno de los mejores activos que tenemos son las ideas. Las ideas hacen girar el mundo:

No lo sabes, pero estás en guerra, y las batallas ya no se desarrollan en espacios lejanos, sino en tu propia cabeza. El objetivo ya no es matarte, sino controlarte para convertirte en un zombie de la sociedad de consumo. Las balas ya no apuntan a tu cuerpo, sino a tus contradicciones y vulnerabilidades psicológicas. Los titulares, las imágenes direccionadas, la información manipulada, son los misiles de última generación que las grandes cadenas mediáticas y la publicidad disparan con demoledora precisión sobre tu cerebro, convertido en teatro de operaciones de la sociedad de consumo. Estás en medio de una guerra y eres el blanco principal, pero no lo sabes. Las operaciones ya no se trazan a partir de la colonización militar para controlar un territorio, sino a partir de la colonización mental para controlar tus emociones y direccionar tu conducta. Fragmento construido a partir de la web de contrainformación <http://www.iarnoticias.com>

Cuanto más virtual se es, más dinero se gana. Cuanto más alto se sube en el mundo de las ideas, la noosfera, más recompensa se obtiene en el mercado. Pronto no habrá diferencia entre el pensamiento y los negocios. El dinero recompensará las ideas que acercan el futuro más espléndido, el futuro que decidiremos comprar. Frase un gurú promotor de la autollamada cultura empresarial.

Un museo tiene que ser un lugar donde se generen grandes ideas y al mismo tiempo donde se celebren las grandes conquistas. Una fábrica de ideas silenciosa que también sirva como santuario no estático.

Richard Armstrong, director del Museo Guggenheim. *Entrevista en El País del 11-7-09.*

Son tres fragmentos que recogen la centralidad de las ideas en su relación al control, a la economía, a la cultura... Dejan claro que el mundo globalizado vive de las ideas, las produce y las consume. El mensaje es: para vender la precariedad, para salir adelante, airea tus ideas; si son buenas triunfarás.

De esta consigna neoliberal que te dice que tienes que gestionar tu yo como recurso y que el mejor activo que tienes son las ideas, se desprende la necesidad de disponer de espacios para airear las ideas, y la Web 2.0 se está construyendo, recursivamente, siguiendo esta consigna.

Así que tenemos un primera hipótesis: **La Web 2.0 ofrece espacios para**

airear las ideas. Pero las ideas se agotan. Producirlas cansa. ¿Qué daría calidad a las ideas?, ¿qué las hace productivas?, ¿cuál sería una buena idea de negocio para estas freelance que somos todas?

Estamos viendo que las ideas se hacen valiosas, productivas, cuando incorporan algo de la vida, algo sensible y existencial. Eso es lo que pasa en los blogs [que aunan lo pensado y lo vivido], en la Wikipedia [donde cada cual escribe de lo que conoce], es lo que pasa en las folksonomías de del.ic.ous, [donde cada cual aporta su significado]. Pero no es solo que los espacios Web 2.0 se están llenando de ideas experienciales, sino también que los propios espacios inician su andadura a partir de necesidades propias. En el caso de YouTube, todo empezó con una fiesta. La de Chad Hurley y Steve Chen en febrero de 2005. Su vídeo de la farra era demasiado largo para enviarlo por correo electrónico a sus amigos, y de su frustración surgió la idea. ¿Volvemos a los inventos de garaje como en los tiempos de los hackers del hardware?

Se está demostrando que las buenas ideas no surgen de los espacios centrales de representación académicos, mediáticos, políticos, culturales, muertos de muerte mortal porque en ellos nada fluye. Las buenas ideas surgen de cualquier lado, y por eso no hay que desperdiciar las ideas de fin de semana, entre amigos, de garaje, laterales, virales. Las ideas tienen que airearse y que si son buenas triunfarán.

Es así como asistimos a una proliferación de ideas en circulación que, como el petróleo, se extraen cada vez de lo más hondo de la vida, cada vez remezclando más, chupando de aquí y de allá. Y esta remezcla de planos vitales hace que lo virtual refleje lo real, que el yo ya no esté fragmentado. No hay separación entre lo público y lo privado, entre lo personal y lo profesional. Los amigos son los contactos. El blog es el mejor currículum.

Con la circulación de las ideas se abren espacios desinhibidos, espacios de experimentación libres. Pero las bombeadoras de ideas, que somos todas, sospechamos de esta promesa de triunfo. La precariedad, económica y vital, nos tiene en la cuerda floja. Y no estamos como para ir regalando las ideas. Hemos de gestionarlas bien. Tenemos que airearlas, exponerlas, pero al mismo tiempo hay que hacer lo posible para que produzcan valor para una misma y no para agendas ajenas. Es ahí donde la Web 2.0 proporciona espacios de anonimato, hechos por todos y nadie [blogosfera, MySpace, Twitter, Facebook, YouTube...]. ¿Porqué llamarlos espacios de anonimato? Porque son irrepresentables, porque en ellos cada cual se representa a sí mismo. Porque en ellos la representación no funciona. Los espacios de reconocimiento autoritario [una discográfica, una editorial, un museo, un departamento universitario...] se están vaciando y los espacios de anonimato se están llenando.

Así que tenemos una segunda hipótesis: La masificación de exposiciones en primeros planos personales impide la representación. En tanto que irrepresentables, son espacios de anonimato. En tanto que primeros planos, son personales. Es por eso que los denomino espacios de anonimato en primera persona.

Ahora bien, el hecho de que todas seamos emprendedoras, freelances empujadas a airear nuestras cualidades, nuestras capacidades, nuestros saberes... ¿alcanza a explicar todos los procesos de compartición en los espacios de anonimato? ¿Cómo explicar un foro femenino de recetas de cocina? ¿O las reseñas de libros en Amazon? ¿O las películas troceadas que alguien ha subido a YouTube? Hay un montón de prácticas que no son explicables solo por los patrones 2.0, por el llamamiento a rentabilizar las ideas.

Pero ocurre que el paradigma Web 2.0 no quiere pensar sobre ello, no quiere explicarse porqué un ama de casa pone en un foro femenino una receta de la tortilla de patatas. No explica por qué hay prácticas que no pueden traducirse en un rédito individual inmediato o concreto, y que sólo pueden traducirse, en el mejor de los casos, en un rédito incierto a largo plazo. Ni quiere pensarlo ni quiere explicarlo porque, siendo como es un concepto de marketing, no sabría qué extrategias derivar de estas formas de cooperación.

En este punto tenemos, a mi entender, una tercera hipótesis: Los espacios de anonimato en primera persona, esos espacios en los que "no nos representan", son espacios que aúnan indisolublemente la competencia y a la cooperación.

Para clarificar más cómo funcionan los espacios de anonimato en primera persona [blogosfera, Wikipedia, redes p2p, YouTube...], veamos algunas de sus características¹:

- Son movimientos de lo social pero no son movimientos sociales.
- Son espacios de subjetivación con los que nadie contaba y en los que cualquiera puede contarse.
- No se definen por la pertenencia a un común sino por una comparecencia común.
- No se organizan en torno a una reivindicación.
- Unen una pragmática y una ética, pero hay ausencia de utopía.
- Pueden ser horizontales pero no son asamblearios.
- Son espacios para que singularidades cualquiera hablen en nombre propio

1 Tomadas de las FAQ.

[el nombre propio por antonomasia es el sms].

- Son una forma nueva de articular el yo y el nosotros, de conjugar lo común y lo singular.

- Marcan el fin de la comunicación desencarnada [tanto si es publicidad como si es ideología política]. Ya solo se puede hablar en primera persona.

- Otorgan más fuerza, legitimidad y veracidad cuando las contribuciones se avalan con referencias a la materialidad de su autor [nombre, foto, aficiones, proyectos, amigos...]. La materialidad del yo garantiza que no hay intereses instrumentales, que la única agenda de su autor es la propia, y eso suscita confianza.

Lo que me parece más interesante es que la gente, en los espacios de anonimato en primera persona, está encontrando una vía de composición entre dos tensiones que la lucha social mostraba separadas: cooperar y competir. Contradiendo los modelos clásicos de lucha social, que trabajan por construir espacios separados para la competencia -espacio que hemos de combatir para hacerlo cada vez más pequeño- y para la cooperación -espacio que hemos de potenciar para hacerlo cada vez más grande-, competencia y cooperación conviven en un mismo espacio, haciendo que pese a la precariedad, el individualismo no sea la única experiencia.

La inteligencia colectiva nos está diciendo que competencia y cooperación tienen que darse en el mismo espacio, con el mismo login y la misma password, porque se alimentan mutuamente, porque la separación entre una y otra no es nítida, y porque mucho de lo que hacemos no sabemos si es para cooperar o para competir.

La inteligencia colectiva nos dice que, pese a la precariedad que obliga a hacer un uso eficiente y una buena gestión en beneficio del propio yo, no estamos en un puro sálvese quien pueda, y que hay que contribuir a un común. Y ese punto indeterminado, esos medios tonos, los dan los espacios de anonimato.

El gran problema que tenemos es que para explicar toda esta riqueza social sólo contamos con el paradigma Web 2.0, que es un concepto de marketing, y que es claramente insuficiente.

Creo que tenemos unas prácticas que tienen una gran fuerza material pero no tenemos el pensamiento que empodere esa fuerza, y que hay que crear nuevas ideas, buenas ideas sobre lo que estamos haciendo, ideas que permitan alianzas entre los grupos conscientes [hactivistas, artistas, colectivos sociales] y los espacios de anonimato.

Igual que en los años 80 la narración cyberpunk creó la idea de ciberespacio, que es mucho más rica que la de Internet y mucho más rica que la de web, y esta idea permitió muchas alianzas entre distintos sectores de lo social, desde el cyberpunk hasta la telemática antagonista, que se reconocían en una "Declaración de independencia del ciberespacio" y anunciaban que:

El Ciberespacio es el nuevo hogar de la Mente. Aquí no hay materia. Aquí no podéis obtener orden por la coerción física, porque las identidades no tienen cuerpo. Declaramos nuestros "yos" virtuales inmunes a vuestra soberanía aunque continuemos consintiendo vuestro poder sobre nuestros cuerpos. Crearemos una civilización de la Mente en el Ciberespacio. Que sea más humana y hermosa que el mundo que vuestros gobiernos han creado antes.

Al igual que esta idea, en los años 80, rompió los límites del pensamiento de la época y proporcionó un nuevo alcance al pensar que hay cosas que ocurren en un espacio virtual que es distinto al espacio físico, y esto permitió imaginar nuevas alianzas que se hicieron fuerza material y que están en la base de esas iniciativas de los movimientos sociales que he explicado antes, creo que ahora la tarea sería dotarnos de ideas que nos autoorienten en este laberinto Web 2.0, para pensar lo que la Web 2.0 no quiere pensar y hacerlo, además, con un pensamiento autónomo.

1y01



***A room of one's own* –online-¹**

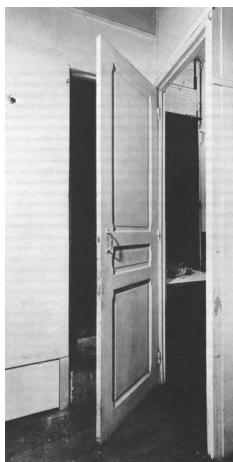
feminismo e Internet desde la esfera público-privada

Remedios Zafra

It is necessary to have five hundred pounds a year and a room of one's own (...). (Virginia Woolf, A room of one's own)

La Red ha dividido mi vida en 300 tareas, de las cuales 120 tienen que ver con escribir y teclear, 75 corresponden a buscar, buscar!, 6 a actualizar software, 51 a almacenar archivos, 67 a minimizar-maximizar, 18 a descubrir mi cuerpo (¡oh, cielos, mi cuerpo!), 34 a esperar que llegue "ese" correo, 19 a derivar online, 45 a contactar contigo; contigo; contigo; 36 "do it yourself" (myself), 31 "no me están viendo"; 9 "que mañana será otro día". La Red no rehúsa otras tareas heterogéneas para hacer en mi habitación propia. La suma no coincide con la división prevista porque constantemente surgen tareas y clasificaciones nuevas. (Laura Bey, Mi vida en la primera IP)

¹ Las ideas sugeridas en la introducción y en los dos primeros capítulos de este texto, son desarrolladas y ampliadas por la autora en el libro: *Un cuarto propio conectado*, Fórcola, Madrid, 2010.



Porte, 11, Rue Larrea, Marcel Duchamp, 1927

Desde comienzos del s. XX la habitación propia [*a room of one's own*, Virginia Woolf] ha sido objeto de especulación y reivindicación política feminista, símbolo de emancipación para las mujeres creadoras a quien Woolf dirigía su emblemática reflexión hacia 1929. Un *cuarto propio* y una cantidad económica anual, decía la escritora, eran condiciones necesarias para que una mujer pudiera dedicarse de manera autónoma a la creación a principios de siglo, para que pudiera disponer de tiempo propio, concentración y desarrollar así un trabajo creativo. El ejercicio que propongo en el texto que sigue parte de la reapropiación de este *cuarto propio* [tradicionalmente identificado como parte de la esfera privada] para contextualizarlo en la actual cultura-Red, convirtiéndolo en un *cuarto propio conectado* a Internet, constitutivo por tanto del espacio público online.

La intención será preguntarnos sobre las condiciones que tanto para la subjetividad creadora como para la colectividad política suscita este nuevo escenario *biopolítico*². Un escenario que marca cada vez más nuestras relaciones laborales y afectivas con los otros, pero que también rearticula la gestión de nuestros tiempos propios y nuestra producción creativa en la pantalla [me refiero no sólo a una potencial práctica explícitamente artística sino también a la que se deriva de la autogestión de nuestra vida virtual]. De forma que nos interesarán tanto las posibilidades de emancipación, concentración y producción artística a través de las redes, como las posibles formas de neutralización, aislamiento e invisibilización derivadas de la reconfiguración de estos espacios.

² Ver: FOUCAULT, M., *Nacimiento de la biopolítica*. Fondo de Cultura económica, 2007.

La sensación que opera como premisa, es que este espacio propio conectado a Internet anuncia una *nueva época* en la producción creativa de conocimiento y en la redefinición de las esferas productivas -también esferas de valor- antes separadas y significadas en función de las actividades que le eran propias y del género de quienes las desarrollaban. Se trataría, por tanto, de especular sobre "quiénes" y "qué" podemos construir creativamente en el *cuarto propio* y de "cómo" lo semantizamos social y políticamente.

Para las artistas, la construcción de esta nueva esfera donde converge lo privado y lo público se apoya además en las condiciones, oportunidades y desajustes entre los sistemas formales y no formales de producción digital y difusión online de la práctica artística. Por ello, se trataría no sólo de las oportunidades que brinda la puesta en común del conocimiento y de las herramientas de producción, sino de la apertura de los espacios de recepción, distribución y promoción basados, cada vez más, en vínculos no institucionalizados [redes de amigos, contactos, colectivos temporalmente autónomos que trabajan desde y sobre Internet "desde" sus espacios propios].

En esta línea, quisiera sugerir cuáles son algunas de estas condiciones, posibilidades y dificultades para el trabajo artístico digital, ampliado a un concepto más inclusivo de práctica creativa. Asimismo, me interesará esbozar qué aportaciones singulares vislumbramos como "potencia" política en el *cuarto propio conectado* para esta práctica digital creadora.

La estructura que les propongo es una suerte de líneas de fuga que comparten la deriva sugerida del trabajo artístico en conversación con el discurso teórico. Como tales permiten ser leídas no como un discurso lineal que concluye y aparenta sentenciar una verdad, sino como esas notas periféricas que abren nuevos interrogantes y divergencias. Líneas de fuga inacabadas que requieren de la complicidad del lector/a para culminar lo sugerido con una asociación significativa propia.

Los nodos que articulan estas líneas de reflexión son:

la vuelta a la casa / el hogar conectado como esfera público-privada

posibilidades y limitaciones del cuarto propio conectado / do it yourself!

¿por qué no podemos entender el cuarto propio conectado sin acudir al arte y a la creatividad?

_# La vuelta a la casa / el hogar conectado como esfera público-privada



Fresh Widow, Duchamp, 1920

En un principio pudiera llamar la atención esta idea de “vuelta a casa” en una época que dice caracterizarse por el “exceso de movilidad” y la posibilidad de desplazamiento constante. De hecho, lo que intentaré esbozar a continuación no es tanto una sustitución y oscilación lineal entre estas dos tendencias, sino la convivencia de ambas como características de un mundo globalizado. En este sentido, en las últimas décadas, hemos visto cómo todo lo relativo a la movilidad y la fluidez de los individuos ha sido celebrado en distintas áreas de los estudios culturales como forma derivada, e incluso promotora, del progreso. La nomadología, la migración, el exilio y otras formas globalizadoras de desplazamiento caracterizan una época reciente y aún la actual. También el nómada posmoderno ha sido elogiado como acicate de formas híbridas y fluidas de la subjetividad. Hasta tal punto que el movimiento se ha relacionado con el triunfo vital, con la posibilidad de cambiar de espacio y con el logro de conocer muchos otros espacios (viajero intercultural).

En sus estudios sobre la recepción de los media en el hogar, Morley³ relata como un famoso cantante de rock, afirmaba pertenecer a la clase trabajadora porque, decía: de pequeño “nunca íbamos a ninguna parte”. De forma que en la imposibilidad de viajar advertía una característica diferenciadora y determinante del grupo social al que sentía pertenecer.

³ Ver: CURRAN, A, MORLEY, D., WALKERDINE, V. [comp.] *Estudios culturales y comunicación: análisis, producción y consumo cultural de políticas de identidad y el posmodernismo*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1998. ____ *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Amorrortu. Buenos Aires, 1996; MORLEY, D. Y ROBINS, K., *Spaces of identity. Global media, electronic landscapes, and cultural boundaries*. Routledge. Londres, 1995.

La diferenciación de unos y otros parece tener en la posibilidad de moverse – voluntariamente- una seña de identidad relacionada todavía con un estatus social. Bajo esta mirada, no se trataría de qué tipo de movilidad se tiene, sino de si disponemos (o no) del control sobre nuestra movilidad. Doreen Massey⁴ se refiere a este control hablando de una “geometría del poder” de la espacialidad posmoderna, de la que deduce que la distribución desigual de las posibilidades de movilidad de los individuos conlleva formas de exclusión social. Es en esta línea, podríamos situar un primer punto de observación, identificando historias y hándicaps distintos de aquellos que ahora “vuelven” a casa y de quienes apenas acababan de salir para incorporarse al mercado laboral (como pasaría con muchas mujeres en las últimas décadas). El grado de desplazamientos y el punto de partida en cada caso difiere y suscita diferentes lecturas políticas.

Es en ese nuevo escenario donde los trabajos ya no están condicionados por un “afuera” del hogar, donde advertimos un punto de inflexión: la incorporación de medios digitales y en red al hogar. Es en su conversión en espacio conectado, donde esta nueva fuerza centrípeta (hacia los espacios de intimidad) empieza a operar. Pasa entonces que el clásico escenario de seguridad ontológica por excelencia se transforma, y lo hace en un espacio aparentemente rupturista. Un espacio cargado de nuevos interrogantes sobre las dinámicas de constitución colectiva y personal, sobre las dinámicas de gestión y posibilidades de la movilidad. Así, paralelamente a una mayor globalización de la movilidad, comienza a actuar una fuerza en sentido inverso que permite ajustar nuestros lugares de trabajo y relación a la casa, a nuestras habitaciones propias, ahora conectadas y, como tales, convertidas en potencial esfera pública (cuando menos, en espacios donde la gestión pública es viable).

De otro lado, no resulta trivial que este movimiento de “vuelta a casa” propiciado por Internet y las formas de relación y trabajo inmaterial, ocurra análogamente a la puesta en crisis de la movilidad por la vulnerabilidad a la que el desplazamiento veloz expone a los cuerpos y al planeta -reverbera el miedo al accidente, atentado, crisis, enfermedad globalizada o agente climático adverso-. Amenazas cada vez más inciertas pero cuya posibilidad es también cada vez más “visible” en los medios y en sus actuales dinámicas del gerundio, aquellas que hegemonizan el valor de la velocidad y la instantaneidad del “ahora”. Tal que la ecuación espacio/tiempo neutraliza al espacio (ya no hay distancia entre la noticia y el centro de emisión, como no la hay entre el lugar de recepción y los receptores),

⁴ Ver: MASSEY, D.B., *For Space*. Sage, Londres, 2005; -----, *Spatial divisions of labor: Social structures and the geography of production*. Routledge, Nueva York, 1995; y -----, *Space, place, and gender*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994.

inmovilizándolo y minimizando al máximo el tiempo en que conocemos lo que “está sucediendo”, “está pasando y te lo estoy contando”.

Hay, sin embargo, algo de paradójico en esta característica de época cuando la situamos en el cuarto propio conectado. Pues si bien el cuarto propio en su conexión se vale de estas dinámicas extremas del gerundio, es también un lugar transgresor donde habita la posibilidad de neutralizar la simplificación del exceso y la velocidad. Me refiero a recuperar la capacidad de “atención” y “concentración” viable en los espacios de intimidad.

(R)esulta significativo que a finales del siglo veinte, la actual crisis social de desintegración subjetiva esté siendo diagnosticada metafóricamente como una deficiencia de la capacidad de “atención”⁵. Jonathan Crary

En el marco del hogar, el cuarto propio conectado, nos hablaría de protección y de mayor fijeza corporal, es decir, de respuesta ponderable ante la vulnerabilidad de un mundo acelerado. Nos hablaría de la posibilidad de mantener a salvo el cuerpo-centro de operaciones, alejado de la angustia de su fragmentación y muerte, allí donde el “uno mismo” se siente aún dueño de su ser. Pero en el cuarto propio conectado la visibilidad e implicación en el afuera es viable y esta posibilidad es absolutamente transgresora.

La ciencia ficción, en este sentido, no ha escatimado imaginación para recrear formas de conexión y protección del cuerpo mientras algo externo –pero propio y enlazado- es lo que entra en juego, representándonos. Sin duda, películas como *Matrix* o *Avatar* serían los ejemplos más evidentes de estas fórmulas. Allí donde el aislamiento no deviene autismo (esta lectura sí estaría, sin embargo, en la película *Surrogates*), sino formas de espacialización que permiten autonomía y optimización de tiempos y energías.

Claro que en la actualidad (ficción y no ficción), estas formas de “desdoblamiento” que quieren salvaguardar al cuerpo coexisten aún con la hipermovilidad posmoderna, en un jugo de tensiones compatible para la vida globalizada. De hecho, resulta revelador que el “estar en casa, estando afuera” sea hoy uno de los correlatos de época de esta hipermovilidad.

No obstante, encontramos un obstáculo a esta tendencia hacia los cuartos propios. Y es que, en tanto para el capitalismo y sus herederos post-crisis,

⁵ CRARY, Jonathan, *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Akal, Barcelona, 2008, p. 11.

movimiento y velocidad (materiales) operan como ejes vertebradores de su sistema, y garantía de gasto y consumo, dicha deriva hacia el hogar conectado no parece una tendencia a la que el capitalismo vaya a sucumbir fácilmente. No al menos hasta que la movilidad y los escaparates físicos pierdan fuelle en beneficio de las economías online.

Parece entonces que el escenario del hogar conectado apuntaría a nuevas exigencias de imaginación política pero también económica, derivadas de un sistema capitalista que se debate entre repetirse y reimaginarse pero no dispuesto a ceder, sin más. Exigencias que a priori advertimos como oportunidades para idear nuevas economías y políticas en una sociedad en red. Ciertamente, el viejo escenario "hogar", pivote y anverso de la movilidad se prepara para convertirse en "algo distinto" y reclama, en este sentido, una nueva definición, pero también una observación crítica de sus lastres y potencialidades desde cada uno de sus nodos. Un ejercicio que nos permita indagar en las posibilidades de emancipación para los sujetos en red, pero también que nos implique activamente en la imaginación - apropiación del futuro desde las versiones más críticas y utópicas (por hacer) de nuestros cuartos propios conectados.

_#Posibilidades y limitaciones del cuarto propio conectado / do it yourself

Un *cuarto propio* forma parte de una casa y como tal, la casa ha sido tradicionalmente feminizada e identificada con las mujeres por las actividades que social, cultural y económicamente las supeditaban al cuidado de la familia y a la crianza de los hijos. Las lecturas sobre el mundo doméstico, la vida privada y las historias afectivas, políticas y económicas que en dicho lugar acontecían, no han tenido tradicionalmente un valor productivo ni de prestigio, más allá de inspirar diversos mitos culturales sobre las mujeres y asentar su papel en la *reproducción*, y no en la *producción* de conocimiento. Los espacios privados lo han sido durante mucho tiempo para enmudecer sobre ellos.

Como célula diferencial en el espacio privado, la de la habitación propia con la casa es una relación paradójica, rebelándose contra la minusvaloración dada al conjunto. Ésta al menos es la tesis propuesta por Virginia Woolf, al reivindicar que la estructura y distribución de todo espacio vital es ya un condicionante que asigna a determinadas personas, determinadas ocupaciones y, por consiguiente, distintas expectativas y posibilidades de *ser* en la vida. La posibilidad de apropiarse del espacio privado e íntimo para una redistribución de su uso es, claro está, una acción de importante calado político; una acción que reordena el valor y significado dado socialmente a estos espacios. En este entramado relacional la habitación propia

demandada por Woolf, siendo un espacio privado, funcionaría también como un lugar donde “pensar” y construir lo público.

De otro lado, la tradicional consideración doméstica y feminizada del hogar ha llevado implícita un grado de minusvaloración en oposición a lo público. De hecho, la dicotomía doméstico-público tiende a reproducir problemas ligados al concepto de “prestigio masculino”, apoyándose en la idea de que un espacio [el público-remunerado] contiene al otro [doméstico y sumiso] y que este último es una esfera aislada de la social. Para el feminismo más reciente reflexionar sobre los *sistemas masculinos de prestigio*⁶ es asunto crucial. Sherry Ortner y Harriet Whitehead han insistido especialmente en ello, no ya como modo de enfrentar el sesgo masculino, sino como modo de entender la construcción cultural del género. En esta línea, deconstruir las asignaciones de valor ligadas a determinados espacios, requeriría entrar en las concepciones que tenemos sobre el sistema que compartimos; entrar en las actividades relacionadas con las formas de gestionar el tiempo, con la producción y la reproducción que establecen entre sí una asociación medios-fin.

Cabe la duda de si esa asociación está siendo transgredida o simplemente maquillada por los cambios emanados del trabajo inmaterial en los espacios privados. Una primera lectura nos hablaría de la actual convivencia de viejos y nuevos modelos de gestión del tiempo y el trabajo, que derivan en habitaciones conectadas cada vez más inmersivas, como nuevos nodos del trabajo inmaterial. Convivencia que mantiene aún vivas herencias patriarcales.

No olvidemos que esta inmersión que sugerimos es efecto de la confluencia de trabajos antes diferenciados por su lugar de ejecución. Trabajos hasta hace poco [y aún hoy] llamados empleos cuando se ejercen fuera del hogar y conllevan una retribución económica, frente al trabajo doméstico no remunerado y situado entre el consumo y la producción económica. Unas y otras actividades son en la actualidad parte del trabajo que todos los conectados/as realizamos en casa. A estas actividades se suman las propias de una sociedad en red, como las derivadas del “do it yourself” tan características del autodidactismo tecnológico [*aprende a usar y crear tus propias herramientas*]. Sin olvidar las que se desprenden de la *prosumición*⁷ y el

6 ORTNER, Sherry y WHITEHEAD, Harriet, “Introduction: Accounting for Sexual Meanings” en ORTNER, S. y WHITEHEAD, H. [eds], *Sexual Meanings: The Cultural Construction of Gender and Sexuality*. Cambridge University Press Cambridge, 1981.

⁷ En alusión a la actividad del prosumidor, también conocido como prosumer: acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés *producer* [productor] y *consumer* [consumidor]. Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés *professional* [profesional] y *consumer* [consumidor]. Se trata de un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la agricultura a la informática, la industria o el mundo de la afición. Actualmente el término se aplica en aquellos

mantenimiento de nuestros “yoes” digitales. Todo ello conforma un espacio público-privado que dista de la imagen-cliché de espacio doméstico identificado como esfera privada.

Pero quisiera profundizar algo más en esta cuestión y establecer algunas analogías entre el trabajo doméstico y el trabajo virtual. Para ello hemos de tener en cuenta que, por mucho tiempo, el trabajo doméstico se situó en el corazón del consumo, y que las aportaciones feministas enfatizaron la falta de neutralidad en la consideración del vínculo entre el consumo y la producción como fruto simultáneo de la actividad económica capitalista. De igual manera, también se reclamó una visibilización y revalorización de lo hecho entre las paredes de la casa: el trabajo familiar, afectivo, de atención, cuidado y mantenimiento de las vidas cercanas, sin ningún tipo de contraprestación salarial, salvo la que los mitos y leyendas se han ocupado de reiterar como suficiente: pago con “amor”. Todavía hoy el trabajo doméstico es un aspecto muy considerado del consumo, donde están presentes la producción de bienes [comidas, tejidos, muebles – formas también del *do it yourself*-] y servicios [limpieza, cuidado de niños, enfermos y personas mayores]. Todas estas tareas de producción exigen una planificación: compras, comidas, organización de ropas y logísticas necesarias para garantizar el “tiempo propio” de quienes viven en una casa. En este sentido, advertimos una semejanza entre el trabajo doméstico y el trabajo virtual: la obsolescencia de la división conceptual entre producción, consumo y distribución, y la necesidad de expresiones que den cabida a relaciones e intercambios cambiantes y en construcción. Lo que no se nombra no existe o, lo que es peor, queda banalizado en el cajón de lo presupuesto.

De otro lado, en el paralelismo entre el trabajo doméstico y el trabajo virtual, hallamos una afinidad interesante en las distintas versiones del “do it yourself” ya sugeridas. Para visualizarla, tal vez resulte sugerente pensar en una forma de vida propia de mi generación de conectados y constructores de cuartos propios; una filosofía que, en un gesto no del todo paródico, podríamos llamar: Ikea, y que basaríamos en la voluntad de comprar una imagen de cuarto propio amueblado, de la que se deriva la compra económica de los fragmentos e instrucciones para

usuarios que fungen como canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos. Un prosumer no tiene fines lucrativos, sólo participa en un mundo digital de intercambio de información, tal es el caso del P2P, redes pares intercambiables. Incluso existen en la Red páginas de tutoriales que instruyen a los usuarios a realizar ciertas tareas con el fin de impulsar el desarrollo y producción en la web. La palabra prosumer describe perfectamente a millones de participantes en la revolución del Web 2.0, ya que son cada vez más las personas involucradas que suben información a la Red y a su vez son consumidores de la misma, creando así un abanico de información en todos los sentidos. Fuente: Wikipedia [Consulta: octubre, 2009]

construirlo tú mismo. Si relacionamos este trabajo con el montaje y programación de nuestras propias herramientas tecnológicas y espacios en Internet a través de espacios autogestionados, las coincidencias no son triviales. Consumimos esos productos pero también participamos en su producción, haciéndolos parcialmente nosotros mismos, sin entrar en una relación de trabajo-capital, así como también construimos nuestras redes sociales generando los contenidos que las hacen valiosas. Este debate pondría de relieve que el trabajo adscrito al ámbito del "consumo" tiene cada vez más implicaciones en el ámbito de la "producción" y de su organización, pero también en formas de neutralización (por exceso y saturación) de nuestra capacidad crítica y creativa respecto al mundo que habitamos.

Esta sería, sin duda, una de las cuestiones más relevantes sobre las que advierte el "cuarto propio conectado": la confluencia de nuestras actividades en un espacio percibido como optimizador de nuestro tiempo, que sin embargo nos exige cada vez una mayor y más significativa cantidad de tiempo y energía para producir lo que consumimos.

Claro que hoy disponemos de más y mejor equipamiento tecnológico para gobernar la producción digital mediante la disponibilidad de conocimiento compartido y gratuito, técnicas y herramientas de software libre que nos permiten construir fácilmente, incluso las estructuras digitales y redes en las que nos relacionamos con otros. Pero allí donde la Red ofrece una mejor autogestión, también añade su estrategia fatal (su distorsión por "exceso"). De manera que, en la línea de los cajeros automáticos, las operadoras-máquinas que nos obligan a pulsar teclas sin entenderlas, las gasolineras donde nos auto-administramos combustible, los restaurantes de comida rápida, o los supermercados sin dependientes, la red alcanza el *súmmum* de esa autogestión a través de una cada vez más acaparadora y radical versión del "hágalo usted mismo". Una tendencia cuya cara positiva es indudable y nos hablaría de libertad, democratización, horizontalización y superación de las barreras de los intermediarios, pero cuya contrapartida supone una saturación de actividades que fagocitan cada vez más tiempo propio y distancia crítica sobre lo que hacemos, esa distancia necesaria para todo ejercicio emancipador.

_#¿por qué no podemos entender el *cuarto propio conectado* sin acudir al arte y a la creatividad?

Desde los primeros años de Internet hasta la actualidad post-utópica que vivimos hoy, no pasa inadvertido el protagonismo que las mujeres artistas y los contextos creativos han tenido en los debates políticos sobre nuestra vida online, sobre cómo la red modificaría las esferas pública y privada, y cómo nos modificaría a nosotros mismos.

Si en las líneas de fuga anteriores he pretendido esbozar las nuevas condiciones de producción creativa en los cuartos propios conectados, quisiera a continuación, de un lado, contextualizar cómo las artistas han sido pioneras en la lectura crítica y creativa de las transformaciones [deseadas y posibles] de las esferas de vida y de la construcción identitaria en Internet. De otro, apuntar la necesidad de incluir la potencia creadora y la imaginación artística a la hora de repensar la tradicional esfera privada y doméstica como un nuevo y emancipador escenario público-privado en RED.

En primer lugar, cabría recordar que la Red fue desde los inicios de su socialización un territorio cargado de lecturas utópicas para el feminismo y para las prácticas de representación. Como acicate operó el hecho de que la representación identitaria es en la pantalla una cuestión central, no solamente para los sistemas clasificatorios por hacer sino para las prácticas cotidianas de autoconfiguración. Al optimismo utópico de los primeros años contribuyó la herencia *cyberpunk* que recalcaba la oportunidad de “no repetir” el mundo off-line, en el mundo en ciernes [online]. Fue una motivación durante los años noventa, tanto en el trabajo artístico, como en la práctica feminista. Claro que nunca Internet fue un medio inocente y neutral y esta alerta estuvo presente en la práctica creativa. Justamente detrás de lo que en sus comienzos más entusiasmó de Internet: desjerarquización, democratización, creatividad de la multitud, conectividad, potencial imaginativo... aparecía su reverso, los correlatos de otras formas de jerarquización y desigualdades que aplazaban constantemente la utopía, aunque no la anulaban.

De esta manera, el vínculo feminismo y ciberespacio ha seguido siendo inspirador, incluso en sus fases más post-utópicas. No cabe olvidar que el feminismo no tiene nostalgia de un pasado de exclusión, y que es en los territorios de la representación y la imaginación donde podemos idear “nuevas formas de ser”, “darnos forma” de manera activa. Allí donde las herencias pueden ser deconstruidas y desvelada su facticidad, hablamos de territorios de la creatividad. El arte es, sin duda, uno de ellos, pero también lo es Internet. Así, no cabría perder de vista que el mayor interés de estos territorios es que eran/son espacios facticios, espacios para la representación y la artificialidad, donde podemos visibilizar, pero sobre todo hacer convivir, las contradicciones de la *enunciación* y sus inestabilidades como proceso dinámico cuando nos rebelamos contra la identidad estereotipada.

En esta línea, en el arte propio de la Red hemos visto un interés activo por la deconstrucción de las identidades y de los espacios [de sus asignaciones semánticas]. El trabajo artístico feminista, y más concretamente el ciberfeminista [desde las *VNS Matrix*, pasando por las Internacionales Ciberfeministas, las *OBN*,

hasta los nuevos colectivos e individualidades X0y1], se valieron para ello de la crítica a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos jerárquicos que, por otro lado, parecían tener en los lenguajes de la Red una posibilidad de acción política sin precedentes. La práctica ciberfeminista se caracterizó entonces por los continuos intentos de evitar inscripciones y metodologías propias de una lógica logocéntrica del discurso, de lo que se derivaba un constante rechazo a su autodefinición. El ciberfeminismo necesitaba sortear las dificultades derivadas de las restricciones y herencias patriarcales con actitudes creativas hacia el territorio Internet y hacia su propia articulación feminista. Ya en los encuentros ciberfeministas del *Hybrid Work Space* [Documenta de Kassel, 1997] se debatió esta cuestión. Lo que surgió de estas discusiones fue un intento de definir el término por rechazo. De forma que la definición se proponía como una propiedad emergente derivada de la práctica, versátil ante los movimientos de *deseo y acción*⁸; una definición 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 y acciones. Esta cuestión también fue evidenciada en los manifiestos ciberfeministas que se elaboraron durante los noventa en contextos artísticos. En ellos coincidía el anuncio sin complejos de un claro inconformismo con las restricciones conceptuales tramposas. Por el contrario, se anunciaba que lo que "es" o "puede ser" un feminismo siempre precisará al agente que se lo apropie para la acción política y social más efectiva⁹, además de la solidaridad, antes que de la unidad, la homogeneización o el consenso previo propios de identidades dogmáticas. En este sentido, no puede pasar desapercibido que el entorno de gestación y debate ciberfeminista fuera también propiciado por entornos artísticos, como la *Documenta X*, pero también por los espacios privados conectados, allí donde no sólo las artistas, sino muchas mujeres dedicadas a actividades diversas creaban, dialogaban y hacían Red.

De otro lado, la vinculación del trabajo artístico a la práctica política ciberfeminista no fue exclusiva de su metodología. Encontramos otro enfoque crucial en la nueva responsabilidad de la creatividad digital en la época contemporánea, en relación a la construcción de identidad, la producción inmaterial, la producción de deseo y de significado en la Red. Responsabilidad que se materializaría en la inscripción y crítica del efecto de construcción de identidad, en las industrias-espacios tecnológicos de colectividad y experiencia en red.

En esta línea, las propuestas artísticas sobre políticas identitarias en Internet

⁸ Ver: WILDING, Faith & CRITICAL ART ENSEMBLE, "Notes on the Political Condition of Cyberfeminism", www.obn.org/reading_room/writings/html/notes.html

⁹ Ver: PATERSON, Nancy, "Cyberfeminism", www.internetfrauen.w4w.net/archiv/cyberfem.txt

se han orientado tanto a las nuevas condiciones para la constitución subjetiva y comunitaria a través de la pantalla, como a la intervención de estos escenarios. De las diferentes estrategias creativas empleadas por las artistas feministas en estos ámbitos, quisiera a continuación resaltar, no con pretensión exhaustiva sino más bien propositiva, algunas de las más sugerentes para la idiosincrasia Red, revis(it)ando lo expuesto en mi artículo sobre *Post-utopía Red*, y sugiriendo posibles vínculos con la apropiación crítica del "cuarto propio conectado".

-Crítica al logocentrismo del discurso y de la visión. Lo apuntábamos anteriormente al referirnos el ciberfeminismo y a su crítica a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos jerárquicos. Pero las artistas también se valen de las tecnologías para cuestionar, por un lado, el poder visual que las ha caracterizado, por otro, las nuevas formas de colonización a través de la imagen, la tecnología y las industrias visuales. En este sentido, el cuarto propio conectado operaría como territorio donde (des)montar la pantalla como panóptico, pero también como lugar sinestésico y reino del cuerpo.

-Parodia y resistencia activa. Rosi Braidotti¹⁰ lo señaló al referirse a la parodia artística feminista como la afirmación de un sujeto que carece de esencia y cuyo fundamento es su potencial político y no la idea de "naturaleza humana o femenina". El enfoque paródico feminista podría, en este sentido, subvertir los modos de representación y de escritura que implícitamente reproducen las formas dominantes de pensamiento y discurso. De manera que la creatividad mítica y paródica nos permite salir de nosotras mismas y enfrentarnos a esa exclusión como sujeto, no con resentimiento, sino con ironía. Algo que advertimos en la proliferación de propuestas míticas, *extáticas* y con una clara herencia cyborg en las dos últimas décadas, como el *sujeto nómada* de Braidotti, presentada como ficción feminista, nómada, fluida y liminal o como las *netianas*¹¹, ficción político-poética digital ciberfeminista. Una idea que, en este sentido, cabría matizar en amateur en la auto-producción de nuevas figuraciones.

-Reversibilidad ¿Hasta qué punto la caracterización como *otro* en el juego online deja huella? Dos lecturas resultan especialmente sugerentes en el trabajo artístico: el desenfado del deshacer y de la multiplicidad en posicionamientos no *esencialistas*, por un lado; y la capacidad empática de ponernos en el lugar del otro ["hacernos otro", "reconocer el otro interior"].

-Apropiación y fragmentos. Re-leer, re-definir, re-contextualizar, allí donde "todo" es digital, accesible y reconfigurable. No se trataría simplemente de innovación y

¹⁰ BRAIDOTTI, Rosi, *Cyberfeminism with a difference*, http://www.let.uu.nl/women_studies/rosi

¹¹ ZAFRA, Remedios, *Netianas. N[h]acer mujer en Internet*. Lengua de Trapo, Madrid, 2005.

creación sino de re-interpretación, fragmentación, re-inscripción que abra los símbolos, identidades y lugares a nuevas dilataciones significantes. Se pretende así, desvelar los mecanismos que producen estos símbolos, estas identidades y estos espacios significados, hacerlos vulnerables y accesibles a su intervención política, a su actualización.

-*Performatividad*. Si la clave de las identidades simbólicas es su carácter facticio colectivo y reiterado [*performativo*], es decir su identificación cultural con una cita, la apropiación de estrategias *performativas* nos permite visibilizar que el significado no viene dado en los cuerpos sino que necesita reafirmarse para mantenerse. En la pregunta derridiana: "¿Podría una enunciación *performativa* tener éxito si su formulación no repitiera una enunciación "codificada" o, en otras palabras, si la fórmula que pronuncio para iniciar una reunión o para botar un barco o para celebrar un matrimonio no se identificara de alguna manera con una "cita"?"¹², se advierte que la dominación del escenario y del sistema de enunciación requiere de la codificación colectiva registrada culturalmente. En este sentido, el aislamiento propio de los cuartos propios conectados fácilmente nos llevaría a una desactivación política, de no ser porque la alianza y la acción reiterada nos permite nuevos registros culturales, nuevas codificaciones.

-Alianza colectiva [singularidad/comunidad]. Es en el juego subjetivo e identitario, donde se alude a la construcción del sujeto pero también a la producción y desmontaje colectivo de las identidades sociales, adonde apuntan las propuestas artísticas feministas que hablan sobre "nosotras" y que apuntan a los cuartos propios conectados. Es aquí donde las artistas que trabajan en Internet sugieren nuevas formas de vinculación activista, donde los lazos fuertes [ideológicos, políticos y morales] pierden peso a favor de lazos afectivos y profesionales como los que caracterizan a las "redes de amigas" y a grupos de personas conectadas unidas por un proyecto o una idea, desde sus espacios propios convertidos en esfera público-privada.

Las respuestas políticas que se sugieren en el uso de estas estrategias, apuntarían cuando menos a tres escenarios de acción que nos hablarían de: visibilización afirmativa de lo "otro"; duelo por la representación simbólica; y creación de nuevos mitos y figuraciones alternativas.

En el primer escenario político, varias artistas feministas han reivindicado la femineidad como una opción dentro de una serie de poses a elegir, de una serie de

¹² DERRIDA, Jacques, "Signature, Event, Context", en Gerald Graff [ed.], *Limited, Inc.*, Northwestern University Press, Evanston, 1988, p. 18.

disfraces cargados de historia y relaciones sociales de poder, pero que ya no se adoptan o atribuyen a la fuerza y que se cargan de nuevo significado. También pasa algo similar con la representación afirmativa de lo *queer*, incluso de lo *freak*. Así, la representación afirmativa contribuye a una visibilización resemantizada de *lo otro*.

De otro lado, muchas artistas han forzado el agotamiento de la identidad simbólica, mediante formas de reiteración y duelo que pretenden aniquilar lo antiguo por exceso, repitiéndolo hasta convertirlo en una *estrategia fatal*, parodiándolo hasta agotarlo.

Sin embargo, de modo especial, una respuesta política habitual en Internet ha sido la posibilidad de crear nuevas figuraciones alternativas [Haraway] o *fabulaciones* [Marleen Barr]. Creaciones post-humanas que, en muchos casos, se apoyan en la superación de los géneros (post-género); un movimiento hacia la fantasía, un ejercicio de imaginación como propuesta de formas alternativas para la subjetividad. Así, esta respuesta resulta especialmente significativa en tanto juega con lo simbólico [que como tal inspira para sostenernos en la vida], pero también con la fantasía, en este caso para metamorfosearnos, para imaginar "otras nuevas formas de ser" en el mundo. Si las ficciones como símbolos representan, citan al pasado y mediante la repetición permiten asentar un significado social y cultural cohesionando bajo un mismo epígrafe comunitario, apoyadas en la fantasía pueden ser revolucionarias y convertirse en nuevos referentes, en nuevas *figuras de dicción*.

Estas figuraciones políticas también son aplicables a los contextos espaciales a los que me he referido a lo largo del texto, de forma que re-crear el *cuarto propio* como un *cuarto propio conectado* que contribuya a la emancipación pero también a la práctica profesional artística de las mujeres, no es sólo un reto pendiente como mujeres conectadas y habitantes de Internet, sino un ejercicio creativo que nos exige "imaginar" como primer paso para construir nuestros espacios e historias.

REFERENCIAS:

- BOOTH, A. Y FLANAGAN, M., *Re:skin*. MIT Press, Cambridge, 2007.
—, *Reload. Rethinking women +cyberculture*. MIT Press, Cambridge, 2003.
BRAIDOTTI, R., *Feminismo, diferencia sexual y sujeto nómada*. Gedisa, Barcelona, 2004
—, *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Akal, Barcelona, 2005.
—, "Cyberfeminism with a difference", http://www.let.uu.nl/women_studies/rosi
BUCK-MORSS, S., *Dialéctica de la mirada*, Visor Distribuciones, S.A ,1996
BUTLER, J., *Bodies that Matter*. Routledge, Nueva York, 1993.
—, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, Nueva York y Londres, 1990.
CURRAN, A, MORLEY, D., WALKERDINE, V. [comp.] *Estudios culturales y comunicación : análisis, producción y consumo cultural de políticas de identidad y el posmodernismo*,

- Paidós Comunicación, Barcelona, 1998.
- CRARY, J., *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Akal, Barcelona, 2008, p. 11.
- DERRIDA, Jacques, "Signature, Event, Context", en Gerald Graff [ed.], Limited, Inc., Northwestern University Press, Evanston, 1988, p. 18.
- DERRIDA, J. Y STIEGLER, B., *Ecografías de la televisión*. Eudeba, Buenos Aires, 1998.
- FOUCAULT, M., *Historia de la sexualidad. Siglo XXI, Madrid., 1984*.
- FOUCAULT, M., *Nacimiento de la biopolítica*. Fondo de Cultura económica, 2007.
- GEERTZ, C., *Los usos de la diversidad*. Paidós, Barcelona, 1996.
- HARAWAY, D., *Ciencia, cyborg y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1995
- , *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the World of Modern Science*. Routledge, Nueva York, 1989.
- HARDING, S., *Ciencia y feminismo*. Morata, Barcelona, 1995.
- HAWTHORNE, S. & KLEIN, R. [eds.], *CyberFeminism. Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex, 2002.
- LOVINK, G., *Fibra oscura: rastreando la cultura crítica de Internet*. Tecnos, Madrid, 2004.
- MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós, Barcelona, 2005.
- MASSEY, D.B., *Space, place, and gender*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994.
- MOORE, H. L., *Antropología y feminismo*. Cátedra, Madrid, 1991.
- MORLEY, D. Y ROBINS, K., *Spaces of identity. Global media, electronic landscapes, and cultural boundaries*. Routledge. Londres, 1995.
- NAKAMURA, L. "After/Images of Identity: Gender, Technology and Identity Politics [criticism]", en FLANAGAN, M. y Booth, A. [eds], *Reload. Rethinking women +cyberculture*. MIT Press, Cambridge, 2002.
- NOCHLIN, L., *Women, Art, and Power and Other Essays*. Thames and Hudson, Londres, 1989.
- ORTNER, Sherry y WHITEHEAD, Harriet, "Introduction: Accounting for Sexual Meanings" en ORTNER, S. y WHITEHEAD, H. [eds], *Sexual Meanings: The Cultural Construction of Gender and Sexuality*. Cambridge University Press Cambridge, 1981.
- PATERSON, Nancy, "Cyberfeminism", <www.internetfrauen.w4w.net/archiv/cyberfem.txt>
- PLANT, S., *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Destino, Barcelona, 1998.
- POLLOCK, G., *Vision and Difference. Femininity, Feminism and the Histories of Art*. Routledge, Nueva York.
- SOLLFRANK, Cornelia, "La verdad sobre el ciberfeminismo", <www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html>
- TURKLE, S., *La Vida en las Pantallas. La Construcción de la Identidad*. Paidós, Barcelona, 1997.
- WAJCMAN, J., *El tecnofeminismo*. Cátedra, Madrid, 2006.
- WILDING, Faith & CRITICAL ART ENSEMBLE, "Notes on the Political Condition of Cyberfeminism", <www.obn.org/reading_room/writings/html/notes.html>
- WOOLF, V., *Un cuarto propio*. Horas y HORAS, Madrid, 2003.
- ZAFRA, R., *Netianas. N[h]acer mujer en Internet*. Lengua de Trapo, Madrid, 2005.
- , *Un cuarto propio conectado*. Fórcola, Madrid, 2010.
- ŽIŽEK, S., *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate, Madrid, 2006.
-
- BEY, L., *Mi vida en la primera IP (obra artística)*, 2010.

1xx0



SUJETO DESEANTE *VERSUS* IDENTIDAD DE GÉNERO

Silvia Tubert

Se suele considerar que la participación en el ciberespacio ofrece la posibilidad de deconstruir y construir identidades, en particular la que constituye el foco de interés de este encuentro: la identidad de género. Y se habla casi indistintamente de deconstruir y construir subjetividades. Pero, desde el punto de vista psicoanalítico sujeto e identidad son dos conceptos no sólo diferentes sino opuestos. Intentaré mostrar el antagonismo radical entre la identidad de género y el sujeto deseante, para plantear luego algunos interrogantes acerca de su estatuto en la existencia on-line.

Sujeto sexuado y psicoanálisis

Cuando se introduce en el psicoanálisis, la noción de género desplaza al objeto de estudio específico de esta disciplina: a saber, la constitución del sujeto del inconsciente como sujeto sexuado, a partir de la posición que asume en relación con la diferencia entre los sexos. El psicoanálisis no enfoca esta diferencia desde un punto de vista anatómico, como pretenden algunas críticas basadas en lecturas sesgadas de la obra de Freud. A lo largo de su extensa obra, él se ocupó

precisamente de elaborar una concepción de la sexualidad ajena a la biología, a partir de la distinción entre la pulsión sexual humana y el instinto animal.

El psicoanálisis ha orientado su atención hacia todas las manifestaciones del ser humano, desde la neurosis hasta la creación artística, desde el individuo hasta las instituciones sociales, pero lo ha hecho siempre desde la perspectiva del deseo inconsciente, que se revela en el lenguaje y se articula en el fantasma y en el mito. Es cierto que el psicoanálisis incluye -o debería incluir- un permanente auto-cuestionamiento, puesto que no sólo consiste en la teoría sino también en la aplicación de un método de análisis cuyo carácter es, si me permitís el anacronismo, deconstructivo. También es cierto que no se trata de un dogma sino de desarrollos teóricos articulados con la práctica clínica, lo que significa que coexisten diversas líneas de trabajo que debaten entre sí acerca de la significación de sus conceptos y de la instrumentación técnica de su método fundamental.

Sin embargo, existe un límite establecido por dos momentos: 1º] un *punto de vista* particular: la búsqueda de los efectos de lo inconsciente en todo aquello que toma como objeto de estudio, y 2º] un *método*: la asociación libre en el contexto clínico. Si se atraviesan estos límites que definen su especificidad con respecto a otras disciplinas que estudian lo humano, deja de tratarse de psicoanálisis o desaparece su razón de ser y queda asimilado a la psicología, la sociología o la estética. Por eso no tiene ningún sentido hablar de "perspectiva psicoanalítica de género": se trata de una contradicción en los términos. Primero, porque lo que define a toda disciplina, repito, es su punto de vista, es decir, el nivel de análisis en el que se sitúa; los objetos de estudio, en cambio, pueden ser compartidos por diversas ciencias, pero ninguna puede mantener su nombre cuando adopta perspectivas ajenas. Segundo, porque ninguna perspectiva, sea en el campo que fuere, puede definirse por el empleo de un concepto. Finalmente, porque tal perspectiva adolece de la misma ambigüedad que caracteriza al concepto de género.

De modo que las nociones de *género* e *identidad de género* neutralizan y encubren nociones psicoanalíticas fundamentales cuya eliminación supone el rechazo de la teoría misma.¹

El pensamiento de Freud² -como intentaré demostrar- es de carácter *deconstructivo* en lo que concierne a las categorías de masculinidad y feminidad; sin

¹ Tubert S. "¿Psicoanálisis y género?" en Tubert, op.cit.

² Freud, Sigmund, "Algunas consecuencias psíquicas de la diferencia sexual anatómica", "La sexualidad femenina", "La feminidad", en *Obras Completas*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1981. Resumen en este apartado una lectura de los textos de Freud que he expuesto en *La sexualidad femenina y su construcción imaginaria*, Madrid, Saltés, 1988 y *Deseo y representación*.

embargo, debido a que opera con términos que son producto de una lógica binaria, se lo ha interpretado en muchas ocasiones como defensa o apoyo de aquello mismo que pretendía desarticular. Quienes utilizan la noción de género en el terreno psicológico afirman, equivocadamente, que en la definición freudiana de psicosexualidad parece predominar el supuesto básico del "cuerpo biológico como determinante último de las características psíquicas que adquieren en el desarrollo la niña y el varón, cerrado en sí mismo y ajeno a las marcas del otro humano y de las instituciones de lo simbólico". Sin embargo, no tienen reparos en contradecirse al reconocer que Freud "consideró el par feminidad/masculinidad en forma equivalente al concepto actual de género"³. Esto exigiría interrogarse, además, acerca de la pertinencia de introducir un nuevo término.

Para Freud, masculinidad y feminidad no son puntos de partida sino de llegada: ningún individuo está constituido de entrada como sujeto psíquico ni como sujeto sexuado. Tanto la subjetividad como la sexuación son productos de la historia de las relaciones que el niño establece con los otros desde su nacimiento. Y aún de su "prehistoria", pues se encuentra prefigurado en el deseo y en el proyecto de sus padres. Estos, a su vez, también son el resultado de una historia. Este marco de relación con el otro establecerá unos hitos, unos referentes, unos objetos de deseo que se van a construir sobre una base indefinida e indeterminada: las pulsiones, que son algo diferente y hasta opuesto al instinto animal, son parciales, polimórficas y heterogéneas y tienen su sede en una multiplicidad de zonas erógenas. En lo que concierne a la pulsión sexual y al deseo no hay unidad, unicidad ni identidad dadas. Decimos que masculinidad y feminidad son puntos de llegada, entonces, porque las niñas y niños son en principio sexualmente indiferenciados -más que bisexuales, según el término freudiano-; es necesario explicar cómo a partir de esa indiferenciación llegan a ser hombres y mujeres.

Pero debemos subrayar que no hablamos, en sentido estricto, de la estructuración de *hombres* y *mujeres*, sino de la construcción de la feminidad y la masculinidad, y estos términos no se corresponden unívocamente con los primeros.

Convergencias del psicoanálisis y la teoría feminista, Madrid, Síntesis, 2001.

³ Dio Bleichmar, E., *La sexualidad femenina de la niña a la mujer*, Barcelona, Paidós, 1997, pp.35 y 38. El cuestionamiento del supuesto biologismo de Freud no le impide a esta autora emplear términos como "macho [hombre biológico]" y "hembra [mujer biológica]" [p.87] que el diccionario de la RAE define como "animal de sexo masculino" o "femenino" respectivamente. Hasta la noción de "cuerpo de hombre" [si es eso a lo que se refiere Dio] es una de las acepciones de la entrada "hombre", lo que indica que las determinaciones anatómicas no nos equiparan a los animales; son parte de nuestra humanidad. Si Dio rechaza el biologismo, ¿qué sentido tiene fundar la crítica a la idea de la masculinidad de la niña en el hecho de que el cerebro humano, embriológicamente, es un cerebro "hembra"?

Es necesario distinguir, entonces, algunos vocablos que muchas veces se emplean inadecuadamente como sinónimos: mujer, sexualidad femenina, feminidad.

El término *mujer* puede tener tres referentes: la realidad *anatómica* del cuerpo femenino, entendida como materia primera; el conjunto *socialmente* existente de las mujeres; y la mujer como *signo*, es decir, el cuerpo femenino tomado socialmente como significante cuyo significado no es la realidad física, social o conceptual de la mujer como tal, sino que remite a la diferencia entre los sexos.

Sexualidad femenina, en cambio, alude a la posición del sujeto sexuado femenino que resulta de, y a la vez determina, la asunción de su propio deseo. En su trabajo "Sobre la sexualidad femenina", Freud se ocupa del proceso que da cuenta de la estructuración del deseo sexual en la mujer y de su elección de objeto; no se trata de algo dado sino del resultado de una historia. Esto remite, en última instancia, no a una definición general sino al análisis de cada caso puesto que, si bien existen condiciones estructurales de la organización sexual de hombres y mujeres que dependen del orden simbólico, fundamentalmente el pasaje por el complejo de Edipo, éste es siempre singular, de modo que también lo será el deseo resultante. Desde el punto de vista del deseo inconsciente, la sexualidad se dispersa en una multiplicidad de formas, lejos de organizarse según un binarismo basado en el modelo del dimorfismo sexual, aunque no debemos olvidar que este último también es un constructo.

Con respecto a la *feminidad*, podemos definirla como el producto de la articulación de la posición de la mujer en el orden cultural [ideales, modelos] con la constitución de su subjetividad, es decir, el lugar donde se entrecruza lo inconsciente con la cultura⁴. En la medida en que el orden social es patriarcal, la feminidad se constituye en uno de los puntos cruciales en los que se manifiesta el malestar en la cultura.

Esta diferenciación encuentra un fundamento en los textos de Freud. Así, si nos preguntamos por la diferencia entre los artículos "Sobre la sexualidad femenina" y "La feminidad", cuyos contenidos se superponen parcialmente, encontramos que en el segundo el autor se ocupa fundamentalmente de analizar ciertos rasgos psicológicos identificados habitualmente como femeninos y sostiene, por ejemplo, que la afirmación de que una persona se comporta de una manera masculina o femenina responde meramente a "un sometimiento a la anatomía y a la convención". Y añade: "Ustedes no pueden dar a los conceptos masculino y femenino ningún nuevo contenido. La diferenciación no es psicológica; cuando dicen

⁴ Assoun Paul-Laurent, *Freud et la femme*, París, Calmann-Lévy, 1983.

masculino, piensan generalmente en activo, y cuando dicen femenino, piensan en pasivo”.

El autor argumenta que la madre es activa en la crianza de sus hijos y las mujeres pueden desplegar una intensa actividad en diversas direcciones; los hombres, por su parte, no podrían convivir con sus semejantes si no dispusieran de una considerable medida de docilidad pasiva. Afirmar que estos hechos son una prueba de la bisexualidad psicológica de hombres y mujeres, sigue diciendo, resulta de la decisión de hacer corresponder la actividad con lo masculino y la pasividad con lo femenino: “Pero les aconsejo que no lo hagan. Me parece algo inadecuado y no proporciona ningún conocimiento nuevo”. También observa que “debemos tener cuidado de no subestimar *la influencia de las normas sociales*, que igualmente empujan a las mujeres a situaciones pasivas.”⁵ Y concluye que no podremos resolver el enigma de la feminidad mientras no lleguemos a saber cómo se ha originado la diferenciación del ser viviente en dos sexos.

Esto significa, a mi juicio, que si la feminidad parece ser enigmática es porque cumple la función de representar, en el orden simbólico, al enigma biológico de la diferencia entre los sexos. Este dato real incita a la actividad simbólica, representativa, narrativa, tanto en el niño pequeño, que elabora así sus *teorías sexuales*, como en el científico que pretende dar cuenta de la cuestión. El auténtico enigma, entonces, no es la feminidad como tal; ésta no es más que un significante de un hecho real -la existencia de dos sexos- tan ineludible y opaco como la muerte.

Queda claro, entonces, que para Freud *la fisiología no puede dar cuenta de los procesos subjetivos y que, tras sugerir la identificación de feminidad con pasividad, se apresura a rechazarla*.

Cuando se refiere a la imposibilidad de describir lo que la mujer es, entiendo que Freud alude a que lo real, la cosa en sí, es incognoscible; nuestro acceso a ella está mediatizado por el orden de la representación. No podemos conocer la cosa [*Ding*] sino el objeto [*Objekt*] que, como tal, es construido y relativo al sujeto. El psicoanálisis, entonces, estudiaría el devenir de la feminidad como

⁵ El subrayado es mío. A pesar de la claridad de estas afirmaciones, las "psicoanalistas con perspectiva de género" insisten en la supuesta asimilación freudiana de feminidad y pasividad que, como se aprecia en el texto citado, Freud se preocupó por desmontar. Cf. Burin M. y Meler I., *Varones. Género y subjetividad masculina*, Buenos Aires, Paidós, 2000, p. 62. Entre las numerosas contradicciones que se hallan en este texto, se sostiene paralelamente que Freud postuló una "teoría de la masculinidad primaria innata" en la niña [p. 133] pero sentó "las bases para la idea de que el género se construye a lo largo del ciclo de la vida, y que esta construcción se realiza en un contexto intersubjetivo" [p. 74].

efecto singular, situado en la intersección de las exigencias que supone la función sexual, por un lado, y las imposiciones de la cultura, por otro.

Freud deconstruye así la caracterización psicológica de la feminidad imperante en su medio cultural: cuando menciona la disposición pulsional, reconoce que la niña es menos agresiva y porfiada, más dependiente y dócil, más necesitada de ternura, más inteligente y vivaz, y la libidinización de sus objetos es más intensa que en el caso del niño. Pero inmediatamente añade que estas diferencias "no cuentan mucho" puesto que pueden ser contrarrestadas por las *variaciones individuales*; por lo tanto, aconseja dejarlas de lado. Al considerar que se puede adscribir a la feminidad una mayor medida de narcisismo, insiste en que el único valor de verdad de esta proposición consiste en su referencia a un término medio *estadístico*. De la vergüenza, que parecía ser una cualidad exquisitamente femenina, dice que es más *convencional* de lo que se piensa. Y concluye admitiendo que todo lo que ha dicho sobre la feminidad es incompleto y fragmentario, y que ha descrito a la mujer "sólo en lo que respecta a la determinación de su ser por su función sexual" y que, por lo demás, "integra lo comunmente humano".

Es decir, los diferentes papeles que desempeñan en el acto sexual y en la reproducción no atraviesan *totalmente* al ser humano en tanto sujeto deseante, no llegan a dar cuenta de su deseo, ni de las condiciones eróticas que lo atraen en el objeto sexual, ni de las modalidades de su goce. De modo que Freud rechaza las generalizaciones, las normas estadísticas, los valores convencionales [lo que hoy se denomina *género*] como criterios para definir masculinidad y feminidad; el objeto del psicoanálisis es otro.

En consecuencia, estos rasgos propios de la feminidad corresponden a la mujer como categoría construida culturalmente. Es decir, se refieren a las características que tiene como resultado de su identificación con las representaciones e ideales culturales de la feminidad. Es evidente que todo lo que se puede englobar en la categoría de feminidad o de rasgos psicológicos femeninos es el resultado de la generalización o de la postulación de caracteres comunes a todas las mujeres. Esta categoría es una representación abstracta y normativa. Por el contrario, el estudio de los deseos y fantasmas femeninos, desde el punto de vista psicoanalítico, corresponde a la práctica clínica, es decir, al espacio en el cual se despliega la singularidad de cada sujeto. La construcción de la feminidad, tanto en lo que respecta al sujeto sexuado femenino como a la teoría, se sitúa en el punto de convergencia de lo universal y lo singular, de la igualdad y la diferencia.

He mencionado la dificultad de transponer a lo psíquico una construcción binaria de las categorías sexuales [masculino-femenino] que toma como modelo el

dimorfismo sexual anatómico y pretende superponerlo al polimorfismo de la realidad psíquica. Toda explicación que se apoye en analogías con el cuerpo orgánico -que no es más que el cuerpo construido por la biología- será necesariamente imaginaria, porque no toma en consideración la heterogeneidad del *organismo* y el *cuerpo erógeno*, cuerpo que la historia de cada sujeto configura como un mapa particular de necesidades, placeres y dolores.

No hay nada natural que pueda ser captado como tal por el ser humano; su relación con lo real está mediada lenguaje y por el orden simbólico en general. Pero esto no implica quitar a lo real su peso específico: como ha enunciado Jacques Lacan, lo real es precisamente aquello que constituye un obstáculo, a la vez que una incitación, para la simbolización. Lo real no puede ser nunca totalmente simbolizado; siempre hay algo que excede, que falta en lo simbólico, pero no por ello deja de producir efectos: aunque la explicación psicoanalítica no se ocupa del cuerpo en tanto real, en tanto organismo, no puede dejar de reconocer su existencia.

Freud se adelantó notablemente a su época al sostener tanto el *carácter construido y no natural ni meramente convencional de la feminidad y la masculinidad, como la incertidumbre con respecto a su significado*. Al considerar que masculinidad y feminidad son "construcciones teóricas de contenido incierto", subrayó la diferencia entre las representaciones culturales o científicas y la realidad biológica, subjetiva o social de hombres y mujeres. La referencia a la incertidumbre constituye una advertencia contra la asignación de unos contenidos definitivos a esas categorías.

Género y psicoanálisis

Veamos los efectos de la introducción del género en el psicoanálisis, propuesta por primera vez por Robert Stoller⁶.

Stoller define la *identidad nuclear de género* como la identificación isomorfa con el propio sexo biológico o el rechazo del mismo, es decir, la identificación anisomorfa con el otro sexo biológico, que correspondería a la transexualidad: "La identidad de género comienza con el conocimiento y el reconocimiento [*knowledge and awareness*], ya sea consciente o inconsciente, de que se pertenece a un sexo y no al otro..." De modo que el género comienza con el sexo, que no deja de ser su referente, y corresponde al conocimiento de pertenecer a uno de los dos sexos, independientemente de cuál sea.

⁶ Stoller, R., *Sex and Gender. Vol.I: The Development of Masculinity and Femininity*, Nueva York, J.Aronson, 1968.

Stoller se representa la identidad de género como un núcleo recubierto por dos capas. El núcleo interior es el sexo corporal o, más bien, sus subestructuras anatómicas, morfológicas, endócrinas, etc., puesto que el sexo es ya una síntesis construida. Sobre él se establece una capa isomorfa o anisomorfa, que a su vez se convertirá en núcleo: se trata de la *identidad nuclear de género*, sobre la cual se depositan más tarde múltiples representaciones de sí mismo y de los objetos, lo que Stoller describe como *rol de género* o *identidad de rol de género*. El término núcleo [core] sugiere que hay un nódulo central e inmodificable sobre el que se asientan capas que pueden estar determinadas por conflictos y que son susceptibles de modificación. Ese núcleo parece remontarse a una fuerza biológica ["biological force in imprinting core gender identity"]. Esta noción ha dado lugar a numerosas críticas puesto que contradice tanto la teoría como la experiencia clínica del psicoanálisis, sustituyendo la concepción de la sexualidad, centrada en las pulsiones, por el sentimiento de pertenencia al colectivo de las mujeres o de los hombres.

Primero, la fuerza a la que alude Stoller reintroduce un determinismo biológico que Freud había sustituido por la eficacia del inconsciente en la producción del sentido. Segundo, la identidad del yo, y por consiguiente, la identidad de género, en tanto representación coherente y unificada de sí mismo, se opone al carácter múltiple, fragmentario e indeterminado de las pulsiones, y se sostiene en la represión. Aquella pluralidad da cuenta de la existencia y de la efectividad del inconsciente, entendido en un sentido metapsicológico y no meramente descriptivo, lo que supone tener en cuenta su carácter dinámico, económico y sistemático. Por último, la idea de una identificación homogénea, ya sea isomórfica o anisomórfica con el propio sexo, evacua la noción de bisexualidad, en su doble dimensión de indeterminación sexual originaria [lo que obliga a pensar la sexuación como historia] y de identificaciones cruzadas [con los modelos de *ambos sexos*]. Desaparece así la articulación entre los destinos pulsionales, la sexualidad y las identificaciones, sustituidas por una mítica identidad. Tanto la teoría de las pulsiones como la bisexualidad constitutiva del sujeto se encuentran en la base del *conflicto* psíquico que nos permite, a su vez, comprender la operación de la represión y la posibilidad del retorno de lo reprimido bajo la forma de síntomas, sueños o actos fallidos. Todo esto desaparece de la escena.

Stoller supone, además, que antes de la elaboración de la identidad nuclear de género habría una *proto-feminidad* o *feminidad primaria* en ambos sexos, tan poco sostenible como la proto-masculinidad que atribuye y critica en Freud. Para Stoller, todo *infans* es en un principio femenino; el cuerpo originario se feminiza en razón de la simbiosis universal con la madre, antes de la sexuación, fuera de la diferencia que da un sentido a los términos masculino y femenino, fuera de toda dialéctica del deseo. Encontramos aquí la paradoja de una identidad que se define

sin referencia a la alteridad. La especificidad femenina, la identidad nuclear de género, se sitúa en una relación inmediata y no problemática con el origen. Evidentemente, en esta concepción no hay lugar para el complejo de Edipo y sus efectos estructurantes, a través de la identificación, sobre la posición sexuada del sujeto [Freud habla de "carácter sexual" para designar lo que se suele denominar "identidad sexual", que no se agota en el concepto de género] y su elección de objeto.

Feminidad y masculinidad son términos relacionales, que sólo tienen sentido en el marco de la diferencia entre los sexos. La identidad nuclear de género [femenino, por ejemplo] funciona como un fetiche que oculta la falta, la inaccesibilidad del otro, lo que se resiste a la representación, puesto que restablece la unidad y homogeneidad del sujeto, piedra angular del sistema de valores y del orden⁷. Para el psicoanálisis, hombre y mujer son significantes cuyos efectos de significación son imprecisos; "rebasan la delimitación de los dos sexos opuestos y, al mismo tiempo, no bastan para significar la diferencia sexual"⁸.

Desde el punto de vista psicoanalítico, la sexuación se inscribe en el cuerpo de cada sujeto fundamentalmente como *diferencia* y no como término absoluto ligado a determinados órganos sexuales o a la identificación inmediata con la madre. Las identidades de género, en cambio, son entidades plenas, distintas y opuestas entre sí, ajustadas a modelos culturales que tienen por función separar a los sexos y establecer el privilegio absoluto de uno sobre el otro. Niegan así la diferencia erógena de cada cuerpo, en beneficio de "una polaridad que es uno de los fundamentos políticos e ideológicos del orden social", un "espejismo lógico" que, bajo la apariencia de una coherencia abstracta, sutura las contradicciones y las escisiones⁹.

Como indica Judith Butler, la identidad es más un ideal *normativo* que un rasgo *descriptivo* de la experiencia. Los rasgos que definen la identidad [ser igual a uno mismo, persistir a través del tiempo como algo unificado e interiormente coherente] no son aspectos lógicos ni analíticos de las personas, sino más bien normas de inteligibilidad socialmente instituidas y conservadas. La matriz cultural a través de la cual la identidad de género se hace inteligible conduce a eliminar todos aquellos deseos que no parecen derivar del sexo ni del género y que se perciben, por lo tanto, como fallos o patologías¹⁰.

⁷ Baudrillard J. *Crítica de la economía política del signo* [1972], México, Siglo XXI, 1989, p.100.

⁸ André S. *L'imposture perverse*, París, Seuil, 1993, p.168.

⁹ Baudrillard, op.cit., p.104.

¹⁰ Butler J. *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, Nueva York, Routledge, 1990.

Como hemos visto, Freud no adjudicó un contenido psicoanalítico a las nociones de masculinidad y feminidad, lo cual no significa que se negara a emplearlas; reservó más bien un margen de indeterminación e incertidumbre para una dimensión subjetiva que no puede reducirse a lo biológico ni a lo social, y comprendió que la asignación de un sentido determinado a esas categorías era el producto de las normas estadísticas y de los ideales culturales. Por el contrario, la oposición entre feminidad y masculinidad a la que se refiere Stoller es tributaria de los estereotipos fenomenológicos y comportamentales de carácter ideológico; así, afirma que el sentimiento de ser mujer y la feminidad pueden desarrollarse "normalmente" a pesar de las anomalías congénitas, como sucede en el caso de niñas que nacen sin vagina, con genitales masculinizados o sin clítoris, siempre que se les haya asignado el sexo femenino. La prueba de esta "normalidad" es que aquellas se dedican, "tan frecuentemente como en el caso de las mujeres anatómicamente normales, a las tareas y placeres de las mujeres, incluyendo el matrimonio, el coito vaginal con orgasmo, la crianza de hijos [cuando tienen útero], y una maternidad adecuada".

El autor subraya el carácter "natural" de la identidad de género en estas niñas, al referirse a una representación de la feminidad que, en realidad, se construye culturalmente: "Su reacción era la que podríamos esperar de una mujer que no tiene dudas con respecto a su sexo y que tiene los deseos y fantasías [esperanzas] de una mujer femenina". Este punto de vista se opone radicalmente a la teoría freudiana de la constitución del sujeto sexuado, especialmente a la idea de la bisexualidad en la niña. Stoller parece creer que su concepto de identidad de género y la noción freudiana de sexualidad aluden a una misma cosa, ignorando la distancia epistemológica entre los registros imaginario y simbólico por un lado y real, por otro. Por eso puede intentar invalidar la afirmación freudiana acerca de una *teoría sexual infantil*, la creencia en el monismo fálico, recurriendo a datos anatómicos y fisiológicos como los que proporcionan Masters y Johnson.¹¹

Freud observó que los niños y niñas se reconocen como tales y distinguen a los hombres de las mujeres, pero lo hacen en función de sus atributos externos [lo que hoy se suele llamar género, precisamente] hasta que descubren, en la fase fálica, la diferencia entre los sexos en lo que respecta a los genitales. Esto no significa que no hayan percibido antes tal diferencia, sino que sus *efectos* se hacen notar en el plano de la sexuación y de la sexualidad sólo a partir de esa fase, en la que los genitales se convierten en la zona erógena dominante, es decir, la

¹¹ Stoller, R., "The Sense of Femaleness", *Psychopanalytic Quarterly*, 37 [1968], pp.42-55. Asimismo, Dio Bleichmar alega que el clítoris no es "embriológica ni anatómicamente un órgano masculino" [*op.cit.* p.90]; este tipo de afirmación es completamente ajeno a la perspectiva teórica y clínica del psicoanálisis.

percepción no es ajena a la excitación y al placer corporales, así como tampoco lo es a la actividad fantasmática, a los deseos edípicos y a la incidencia de una prohibición.¹²

No es extraño que la niña se nombre como tal, o que llame "mujer" a quien es así designada, de la misma manera que llama "silla" al objeto que los adultos denominan de ese modo. Pero ¿qué podemos inferir de esto? ¿Sabemos acaso lo que significa para ella "ser mujer" o "ser hombre"? ¿O cuáles son sus fantasías al respecto? La concepción de la relación entre las palabras y las cosas no es la misma para la lógica que para el psicoanálisis. La posición del sujeto sexuado sólo emerge en su propio discurso, en su interpretación de la diferencia anatómica cuyo correlato es la creación del Otro. No hay elaboración posible de la identidad sexual sin referencia a la alteridad, significada fundamentalmente por la diferencia sexual y articulada en la dialéctica edípica.

El concepto de género viene a fijar el sentido, a bloquear el proceso de interpretación y creación de la identidad sexuada. Las categorías generales sólo pueden encarnarse en el relato de una historia singular; sólo el deseo puede interpretar las categorías genéricas y transformarlas en historia o, por el contrario, congelarlas en destino. La definición de la identidad sexuada en términos de género niega la palabra y la existencia del sujeto [entendido en sentido psicoanalítico]; es un saber al servicio de una ilusión. No hay ninguna certeza de que la significación elaborada a través del sentimiento de ser hombre o mujer, o de la definición de la masculinidad o de la femineidad, corresponda al sentido de lo reprimido.

El género, entonces, se limita a indicar la pertenencia de un individuo a un grupo, pero es completamente opaco en cuanto al deseo, al inconsciente, al fantasma, a la posición sexual y a la elección de objeto, así como es mudo con respecto a la experiencia y a la imagen corporal de un sujeto. Todas estas dimensiones son absolutamente singulares y no genéricas. La sexualidad, es decir, los destinos de las pulsiones, los objetos del placer, las condiciones eróticas, es múltiple, y no pueden dar cuenta de ello ni la dualidad de los sexos ni la de los géneros. Aunque la ambigüedad del deseo pueda fijarse en función de las diferencias, conserva su inestabilidad, su dimensión de cuestionamiento permanente.

¹² Esto se basa en la peculiar concepción freudiana del determinismo psíquico, que no se orienta según la flecha del tiempo, como la causalidad física, sino que recurre a la noción de *Nachträglichkeit* [a posteriori], para indicar que un acontecimiento puede ejercer efectos retroactivos, otorgando una nueva significación a hechos del pasado que no tuvieron consecuencia alguna en el momento en que se produjeron, pero la tienen en el momento actual. De lo que se trata, entonces, es de la determinación del *sentido*, que es responsable de la producción de síntomas, sueños y lapsus.

La identidad de género permite al sujeto refugiarse en una identidad colectiva, para defenderse de la angustia ante el deseo, que lo coloca frente al sentimiento de su absoluta singularidad, de su soledad. Por eso, la identidad nuclear de género es ajena a toda referencia analítica: lo que la revela es un "experimento" y no la experiencia clínica; sólo los mecanismos etológicos de *imprinting* podrían dar cuenta de ella¹³. Para las perspectivas de género, la identidad es un punto de partida; para el psicoanálisis, en cambio, tendría el carácter de una defensa frente al enigma de la diferencia entre los sexos, de una eliminación mágica de las contradicciones inherentes al sujeto.

Los desarrollos de Stoller no resuelven el problema de la posición bisexual en la identidad sexual, que es inconsciente pero emerge en el análisis a través de sus derivados; ni la perversión polimorfa que caracteriza a la sexualidad infantil; ni el enigma de la heterosexualidad. Si aceptamos un prototipo, libre de conflicto, de la formación de la identidad nuclear de género, no podemos evitar la idea de una heterosexualidad obvia y, paradójicamente, de una homosexualidad igualmente obvia que no podemos suscribir, puesto que la mayoría de los hombres homosexuales, por ejemplo, desean a una persona de su mismo sexo y al mismo tiempo su identidad nuclear de género es claramente masculina. Lo único nuclear es la "ambigüedad nuclear" universal e inconsciente¹⁴.

La eliminación de la noción de conflicto permite a Stoller considerar al transexual como un ser excepcional que no sufriría las contradicciones propias de todo ser humano. Se ha observado que la teoría de Stoller justifica la creencia del transexual, según la cual tiene un alma femenina en un cuerpo de hombre. Pero no es posible separar la identidad sexual de la sexualidad. La psicosexualidad del transexual no es la de una mujer, ni un niño "femenino" es lo mismo que una niña. La idea de que un sentimiento personal pueda establecerse al margen de toda consideración anatómica, de la excitación sexual y de la imagen corporal, es una creencia transexual. En efecto, el transexual quiere persuadir al otro de que su género está separado de su sexo, para evitar el conflicto que derivaría de su vinculación¹⁵.

Las observaciones clínicas de diversos psicoanalistas contradicen las afirmaciones de Stoller acerca del sentimiento de identidad de los transexuales; en muchos casos no están persuadidos de ser mujeres en cuerpos de hombres; en

¹³ Laurent E. "Une clinique de la sexuation", *L'âne, Le magazine freudien*, N°1 [1981].

¹⁴ Reiche R. "Gender ohne Sex. Geschichte, Funktion und Funktionswandel des Begriffs Gender" *Psyche*, 933.

¹⁵ Faure-Oppenheimer A. *Le choix du sexe*, París, PUF, 1980.

otros aspiran a adquirir el *aspecto* de la feminidad¹⁶. Stoller mismo habla del mimetismo o identificación del futuro transexual con la madre, pero según sus propias observaciones, aquél exagera las conductas y apariencias estereotipadas de la feminidad, mientras que sus madres suelen ser *sobrias* en ese sentido.

La asignación de género como fundamento para una teoría de la feminidad no ha sido cuestionada sólo desde la perspectiva psicoanalítica; Butler, por ejemplo, entiende que las relaciones entre los sexos no pueden reducirse a posiciones de género. Este concepto representa una generalización falsificadora: "El recurso a la diferencia sexual dentro de la teoría feminista alcanza su mayor fecundidad cuando no se la toma como base, fundamento o metodología, sino como una *pregunta* enunciada pero no resuelta"¹⁷. Tampoco se puede elevar la victimización de la mujer en la pornografía o en la publicidad a modelo de todas las relaciones de género, ni asimilar toda la sexualidad a modelos coercitivos de dominación¹⁸.

En suma, el concepto de género tiene un papel fundamentalmente resistencial ante los descubrimientos esenciales del psicoanálisis, en la medida en que la cuestión de la sexualidad, incluyendo el punto clave de la diferencia entre los sexos, desaparece de los discursos que adoptan la perspectiva del género, o se presentan encubiertos, de manera sintomática, bajo la denominación espuria de género¹⁹. El género, dice Reimut Reiche, no se explica por sí mismo, sino que "vive de la fuerza con la que se aparta del sexo". En este sentido, opera como un "síntoma colectivo".²⁰

Quizá sea más adecuado hablar de renegación que de represión, puesto que aquella borra en el discurso las marcas de una alteridad traumática, dejando fuera la significación. La noción de género afirma y niega, a un tiempo, la diferencia entre los sexos; reconoce y rechaza su existencia; pretende demostrar la arbitrariedad de la diferencia y de su carácter traumático, especialmente en tanto índice de lo real sexual, para crear la ilusión de una posible armonía entre los "géneros", tal como la

¹⁶ Czermak M. "Précisions cliniques sur le transsexualisme", *Le Discours Psychanalytique*, 3 [1982], 19.

¹⁷ Butler J. "Against Proper Objects", *differences*, Vol. 6 [1994], N°2+3, 6.

¹⁸ Ibid., p.15. Un ejemplo de esta asimilación entre sexualidad y dominación se encuentra en el trabajo anteriormente citado de Dio Bleichmar, que espera "contribuir a la construcción de una niña menos sexualizada", op.cit., p.7, para lo cual, al escribir en su "Introducción" el epígrafe: "En memoria a la obra de Freud", la da por tan muerta como a su autor. Dio transforma la sexualidad infantil en "necesidad de apego corporal", de protección o ternura [pp.104-106]; despoja a la oralidad de erotismo, limitándola a la nutrición [p.115] y cree que la mujer sólo realizando un esfuerzo de comprensión o negación "puede erotizar el pene, "órgano de la micción" [p.156].

¹⁹ Este concepto sirve para salvar el "escollo" de la teorización sobre la sexualidad [D. Bleichmar, 92].

²⁰ Reiche, R., "Gender ohne Sex. Geschichte, Funktion und Funktionswandel des Begriffs Gender", *Psyche*,

que disfrutaban Adán y Eva antes de la caída. No es casual que se asocie, a veces, a la propuesta de "re-narcisizar a la mujer"²¹.

El género, como sostiene Reiche, se convierte en la metáfora central de una época: la identidad encubre tanto la sexualidad como su carácter problemático. El triunfo del género sobre el sexo es un signo de los tiempos, en tanto borra los límites entre los sexos y elimina el conflicto a través de la afirmación de la propia identidad; expresa el deseo de una sexualidad libre de conflictos al precio de la represión de la sexualidad²².

Se trata de una respuesta colectiva a un enigma con el que se enfrenta todo ser humano; si bien es cierto que las demandas pueden ser colectivas y unificadas, como sucede en el terreno de las reivindicaciones sociales y políticas, no resuelven el problema del deseo. La identidad de género proporciona un significado fijo y compartido que no deja margen para la singularidad del sujeto y su búsqueda de sentido, menos aún para la alteridad intrapsíquica, es decir, la ambivalencia, el conflicto y la contradicción, el desconocimiento de las propias pulsiones por parte del yo; opera como un lecho de Procusto, que se deshace de las incertidumbres del sujeto del inconsciente para fabricar un objeto de estudio a su medida.

Algunas cuestiones sobre sujeto, identidad y ciberespacio

Me limitaré a plantear algunas cuestiones generales, ya que desde el punto de vista psicoanalítico, para conocer los efectos performativos que tiene en el sujeto su participación en la red, sería necesario escuchar su propia palabra con respecto a los discursos e imágenes que él mismo produce, a los que busca y con los que interactúa, como si fueran las asociaciones relativas a un sueño. Sólo su enunciación podrá conducirnos a sus fantasmas y deseos, y a comprobar si ha tenido efecto un rito de pasaje, es decir, si ahora se encuentra en un lugar diferente al que ocupaba antes.

Y si hacemos un ejercicio de psicoanálisis aplicado, pasaremos del fantasma, siempre singular, al mito colectivo, y buscaremos en las producciones, del tipo que nos interese, que ofrece la red, huellas de los efectos del inconsciente.

Por otra parte, Internet no es un espacio consistente, unificado ni homogéneo, sino diversificado y múltiple, de modo que la participación en él varía

²¹ Se pretende, entonces, desarrollar un "plus de feminidad crítica" [Dio Bleichmar, p. 421], lo que parece implicar que la "perspectiva de género" representaría la quintaescencia de la feminidad.

²² Ibid., pp. 953-4.

según que se trate de buscar información, proporcionarla, articular acciones orientadas a producir efectos en el espacio social, desarrollar creaciones artísticas, establecer contactos sociales o sexuales, buscar estímulos para el goce solitario, o llevar a cabo delitos. Correlativamente se multiplicarán las posiciones subjetivas.

Después de haber intentado ganarme así vuestra benevolencia, el primer interrogante que se me plantea es ¿cómo se articulará el deseo inconsciente en el espacio virtual?

Podríamos definir el espacio virtual como un *espacio transicional* [Winnicott], en tanto es un espacio externo que puede ser experimentado como interno; aunque es virtual, tiene una dimensión objetivable pues forma parte de la realidad tanto material como social y cultural, pero al mismo tiempo se constituye como espacio fantasmático, que permite modificar sus elementos, quitar lo que no gusta e incluir lo que gusta.

Si bien ofrece la posibilidad de dotarse de múltiples identidades, y en ese sentido es un espacio de libertad, ¿qué relación guardan estas identidades con la posición de sujeto? En algunos contextos, no puede ofrecer la realización de deseos más que en un sentido imaginario, del mismo modo que se realizan los deseos en los sueños. En otros, en cambio, se aproxima más a un juego dramático, en la medida en que requiere la participación de otros actores; en estos casos, la realización del deseo propio no será absoluta sino que se verá condicionada por la negociación con esos otros.

Por un lado, se puede acceder al goce de romper con las identidades previamente constituidas; por otro, las nuevas identidades no serán más auténticas que las precedentes, en el sentido de que toda identidad tiene inevitablemente una dimensión ficticia. En primer lugar, no es generada automáticamente por el sujeto, sino que resulta de sus identificaciones, como se aprecia claramente en el caso de la identidad de género, aunque es cierto que acceder a una posición de sujeto supone haber podido cuestionar las propias identificaciones y crear algo nuevo con ellas. En segundo lugar, toda identidad es ficticia en tanto presenta una imagen unificada y permanente, que encubre la escisión del sujeto, sus carencias, sus limitaciones y sus contradicciones; que se construye sobre la base del desconocimiento de la alteridad que se aloja en el sujeto. En este sentido, las certezas que proporciona la identidad contradicen la incertidumbre del deseo y la angustia que ella suscita, por cuanto el deseo remite a la falta de ser.

Es posible, en la red, construir identidades múltiples, contradictorias y complejas, pero éstas no se elegirán libremente en el mercado, sino que resultarán

del juego de las pulsiones, determinado por la historia intersubjetiva en la que se constituyó el sujeto. Este juego de construcciones identitarias permite la confusión del Ideal del Yo con el Yo Ideal, es decir, de los modelos culturales incorporados en la personalidad como ideal a perseguir, entre los que se cuentan los imperativos de género, con la exigencia narcisista de unidad, unicidad y omnipotencia. Posiblemente el desconocimiento de esta cuestión ha sido uno de los factores que condujo a la decepción de las ilusiones puestas originariamente en el ciberfemenismo.

Los efectos dependerán de la estructura del sujeto que accede al ciberespacio; de la posibilidad de mantener la articulación entre los órdenes real, imaginario y simbólico, sin que el desprendimiento de uno de ellos elimine la distancia entre los otros dos; del reconocimiento, en fin, de que se trata de un espacio transicional.

Como sabemos, el ser humano se constituye como sujeto en tanto puede articular un deseo cuya plena satisfacción se ha tornado imposible; en tanto es capaz de sostener ininterrumpidamente un conjunto de interrogantes que carecen de respuesta, como todos los interrogantes que se refieren a los orígenes y al sentido de la vida, de la sexualidad, de la muerte. ¿En qué medida Internet ofrece, o puede ofrecer la posibilidad de sostener esos cuestionamientos inherentes a la vida, que sólo concluyen con la muerte? ¿En qué medida proporciona respuestas prefabricadas que taponan los cuestionamientos, desalojando al sujeto?

Guy Rosolato destacó que "nuestra imagen del cuerpo, en su aspecto ideal, se construye con ayuda del arte, por una impregnación cultural en la que hoy tienen un lugar preponderante el cine y la televisión". Debemos sumar a esto, actualmente, la producción y difusión de modelos a través de Internet. El análisis y recomposición continuos de estas imágenes en el arte, y en la publicidad, configuran los cánones que, al ocupar el lugar del Ideal se sustentan en el narcisismo al tiempo que lo intensifican, al ofrecer una perfección ilusoria.²³ O bien, al alentar la creencia en la omnipotencia, en tanto la existencia on-line refleja y a la vez realimenta el extremado individualismo de nuestro tiempo. El Yo adquiere preeminencia sobre el objeto; el narcisismo gana en importancia en detrimento del amor. La afirmación de la propia identidad, incluso cuando se trata de la identidad de quien deconstruye identidades y construye identidades múltiples, no sólo implica el desconocimiento o desvalorización de la totalidad social, sino del otro en tanto sujeto. En última instancia, aquel podrá ser considerado sólo como un obstáculo para alcanzar la satisfacción, o como un medio o instrumento para lograrla. El ciberespacio, en cambio, está siempre a nuestro alcance y nunca nos rechaza.

²³ Rosolato G. "Recension du corps", *Nouvelle Revue de Psychanalyse « Lieux du Corps »*, N° 3, 1971.

Así, se generan *fetiches* que proporcionan la ilusión de unidad y plenitud, una satisfacción narcisista que parece más valiosa que el deseo y el placer en el encuentro con el otro, y sostiene la renegación de la falta y la mortalidad.

El individualismo y el consumismo se asocian a la primacía adquirida por la "razón instrumental". Se trata de una racionalidad que sólo se interesa por los medios más eficaces o económicos para lograr sus objetivos, despreocupándose por los efectos o consecuencias de sus operaciones, al margen de toda reflexión ética.²⁴ Como consecuencia de la preeminencia de la razón instrumental, el desarrollo tecnológico se desprende de sus fundamentos científicos y de todo referente ético, para seguir los lineamientos de su propia lógica, que podemos resumir con la frase "todo lo que se *puede* hacer se *debe* hacer". Esta lógica, propia de una *concepción tecnológica* de la existencia, alimenta un imaginario colectivo que nos promete la eliminar todo sufrimiento, satisfacer toda necesidad, solucionar todos los problemas de la existencia.

¿Cuál es el efecto de esta ilusión tecnológica, que parece ponerse al servicio de la realización de todo deseo, especialmente los de carácter narcisista, sin límite alguno? Quizá un cortocircuito en lo simbólico porque se intenta, por todos los medios posibles, llenar el espacio vacío que sustenta la búsqueda de sentido.

Lejos de la unidad y plenitud imaginarias, el acceso a lo simbólico, que supone la multiplicidad y la falta de plenitud, nos lleva a la incertidumbre y al cuestionamiento acerca de nosotros mismos y del mundo que nos rodea, acerca del sentido. En oposición al carácter monolítico de la identidad imaginaria, la articulación simbólica introduce el reconocimiento de la diferencia, no solo entre el Yo y el Otro, sino en el seno del sujeto, escindido por la alteridad de lo inconsciente.

Con esto no quiero negar los efectos performativos de los diversos modos de participación, puesto que los hemos apreciado, por ejemplo, en el terreno de lo político. Pero en ese caso [pienso, por ejemplo, en la manifestación frente a la sede del PP después del atentado del 11 de marzo] se trata de la utilización de Internet como *instrumento*, y no como espacio transicional; de su función de intermediación en un *proyecto* que responde a un interés político colectivo y que conduce, a su vez, a la intervención en el espacio de la *polis*.

Observamos también efectos performativos en el caso de los adolescentes, para quienes Internet es, por un lado, un medio de comunicación que puede facilitar el encuentro con los otros cuando el encuentro real es intimidante, o el encuentro consigo mismos al expresar pensamientos, sentimientos y deseos que atemorizan o

²⁴ Charles Taylor, *El malestar de la modernidad. La ética de la autenticidad*, Barcelona, Paidós, 1994.

que se reconocen en la medida en que pueden ser formulados. Por otro lado, una vez más, es un espacio transicional que sirve como campo de experimentación o de ensayo de acciones que más tarde se desplazarán al espacio social. Es decir, puede ayudar a la transición desde una posición narcisista en la que la pantalla no es más que una prolongación del espacio psíquico, al encuentro con el Otro, en sentido amplio: no sólo otros sujetos, reconocidos como tales y no como dobles imaginarios de uno mismo, sino también el orden simbólico en general: arte, ciencia, ética, política, etc.

Con respecto al estatuto del cuerpo, sabemos que no es meramente un dato natural sino que, en la intersección entre los procesos vitales y los diferentes sistemas de representaciones, hay una *producción* de los cuerpos, cuyas diversas modalidades dan lugar a versiones heterogéneas del cuerpo humano. Si bien somos organismos vivientes, la experiencia de nuestro cuerpo [corporalidad] nos diferencia del reino animal porque en él se encarna un ser hablante, que se constituye y adquiere su significación como sujeto en el marco de la cultura, en un universo lingüístico. Un *corpus* de discursos, imágenes y símbolos, orientados por determinados valores éticos y estéticos, toma cuerpo en el organismo, sujeto tanto a su propia materialidad y finitud como a las relaciones de poder que, como una segunda naturaleza, establecen las condiciones de posibilidad -o imposibilidad- de su existencia.

Sin embargo, no podemos asumir un construccionismo absoluto que acabaría por desconocer el estatuto real del cuerpo, expurgándolo de su materialidad, para convertirlo en un puro significante, en un hecho exclusivamente discursivo.

La posición subjetiva se sostiene en el cuerpo, con sus posibilidades y limitaciones, en tanto sede de la necesidad, el goce y el dolor. La potencialidad erógena de este cuerpo, su dimensión pulsional, constituye la fuerza energética que sostiene su propio funcionamiento, por un lado y, por otro, es la misma que inerva los discursos sobre el cuerpo.

Por todo esto, no creo que podamos decir que el sujeto conectado a la red sea un sujeto "sin cuerpo", pero debemos interrogar los efectos de esa conexión sobre la corporalidad. El caso más evidente es el de las relaciones sexuales on-line que, aunque virtuales, no dejan de comprometer al cuerpo. Asimismo, los efectos del acoso sexual on-line están lejos de ser virtuales, pues comprometen al sujeto y a su cuerpo.

La ilusión de poder prescindir del cuerpo equivale al sueño, tan antiguo como la humanidad, de trascender los límites que se significan en la corporalidad, para liberarse de la angustia generada por la castración, la falta y la finitud.

0y01



IDENTIDADES MÓVILES, ESTRELLAS DIGITALES Y YOES¹ POSTCINEMÁTICOS

Mary Flanagan

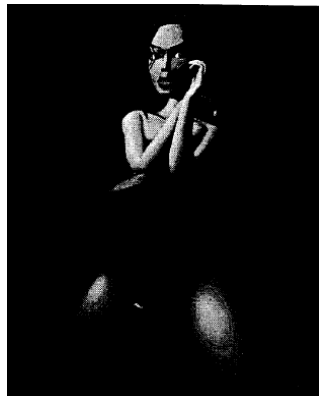


Fig. 1. Lara Croft posa para sus fans. Captura de Tomb Raider

Molly Haskell señala que “cuanto más cerca están las mujeres de alcanzar los derechos que reivindican y su independencia en la vida real, grita el mundo del cine en voz cada vez más alta y estridente que vivimos en un mundo de hombres”². La relación de la mujer con la tecnología es, tal vez, la relación con consecuencias más amenazadoras que ha conocido Occidente. A diferencia de cuestiones como la propiedad privada, el derecho al voto, las discrepancias sobre las condiciones

¹ Nota de la edición: se traduce “selves” como “yoes”.

² Citado en C. Brunson, *Films for Women* [London: BFI, 1986], 131.

salariales y otras desigualdades mensurables, el tema del uso de la tecnología por parte de las mujeres resulta peligroso, no sólo porque esto les permite el acceso directo a la información, sino porque se trata de una actividad que no puede ser cuantificada. ¡Resulta irónico que las estrellas digitales emergentes del nuevo milenio sean mujeres creadas precisamente por la tecnología que se les niega a las mujeres reales!

Lara Croft, la estrella en 3D de la serie de videojuegos de acción *Tomb Raider*, se ha convertido en el personaje de juegos de ordenador más popular de todos los que han visto la luz. Fue creada por la empresa Core Design en Inglaterra, y las series *de Tomb Raider* [I, II, III, IV] distribuidas por la empresa Eidos Interactive, han auspiciado la creación de un *star system* [sistema de promoción de celebridades al estilo de Hollywood] en el ámbito de los juegos electrónicos. Tras su salida a la luz en 1996, estos juegos han vendido más de seis millones de copias; uno de los mayores superventas de la historia en lo que a videojuegos se refiere. En estos CD-ROMS de aventuras épicas de corte colonial, los jugadores controlan a Lara Croft, una arqueóloga pendenciera a lo Indiana Jones, que va a la búsqueda de artefactos que arrebatada de escenarios exóticos en una cruzada planetaria. Lara Croft es el personaje generado por ordenador más conocido del mundo, y su creación contribuyó en gran medida a la génesis de un *star system* virtual.



Fig. 2. Dura, sexy y leída, Lara Croft es la chica ideal según el discurso de muchos de sus fans y de sus sitios web. Captura de Tomb Raider

Este icono del milenio ha sido portada de más de ochenta revistas junto a personajes como Bill Gates o Steve Case, director ejecutivo de American Online [AOL proveedor estadounidense de medios y servicios de acceso a Internet], y ha sido designada como una de las 50 primeras personalidades de lista "ciberélite". Lara es más que un personaje; es una celebridad. "Se ha transformado en una persona", afirma Keith Boesky de la empresa Eidos Interactive, "es el primer personaje digital

que se tratado como si fuera una persona de verdad”³. A Lara Croft se la podrá comparar con una persona, pero en la pantalla es bastante más que eso: exhibe poderes físicos asombrosos y blande diversas armas de fuego. Lara es capaz de ejecutar cualquier actividad física que le demanden las increíbles situaciones que se dan a lo largo del juego: tirarse de espaldas al vacío desde rascacielos, bucear bajo el agua, acuchillar tigres, encerrar monjes e incluso atizar a los adversarios [sangre y gore incluidos] —entretanto va escasamente ataviada con prendas ceñidas de “exploradora”. A los atributos superhumanos de Lara, hay que añadir que es precisa, que conduce grandes vehículos y que, a menos de que se trate de un error del usuario, nunca necesita una segunda toma.

Resulta inevitable hacer la comparación entre el desarrollo de este nuevo *star system* y el relato sobre las estrellas y su discurso que ha hecho la historia del cine. Un repaso a este material puede ayudarnos a entender cuándo y cómo las estrellas cinematográficas, en tanto que *cuerpos* producto de la cultura, evolucionaron hacia el *star system* digital, donde los significantes, las identidades y los cuerpos mismos se ponen en cuestión. Ahora ya no nos contentamos con contemplar a las estrellas dentro de sus mundos cinematográficos, tenemos entre nuestros brazos el auténtico placer de controlar estos cuerpos digitales: Lara está en la cúspide de un sistema en el que mirar se manifiesta en el hacer, en la acción. Las estrellas digitales constituyen el ámbito donde proyectamos las fantasías de deseo y control; encarnan los temores, los deseos, el exceso de nuestra cultura en forma de estrellas femeninas perversamente cargadas de sexualidad. El sujeto, el objeto, la audiencia, el director, el espectador, el participante, el creador y el usuario, se enredan y se desdoblan; los papeles se vuelven imprecisos dentro de un fenómeno que se niega a adquirir forma.

A todas luces Lara es nuestra primera estrella digital⁴, y no podemos ignorar el papel que han jugado la información y la tecnología en su construcción. Rob Milthorp señala que el atractivo de las fantasías que ofrecen los juegos de ordenador procede de que “son experiencias escapistas sustitutivas que también responden a la pasión de los hombres por la tecnología”⁵.

Más allá de la mera atracción por la tecnología, este ensayo sugiere que esa ausencia de “lo auténtico” se debe al exceso de información y de sexualidad, y que de tales fantasías han surgido unas relaciones sujeto/objeto muy intrincadas que, a

³ Mark Snider, "Tomb Raider blsts into Virtual Stardom," USA Today, 17 de Diciembre, 1997: ID.

⁴ Next Generation. 98-102.

⁵ Rob Milthorp, "Fascination. Masculinity, and Cyberspace," En Mary Anne Moser and Douglas MacLeon, eds. Dentro de Technology [Cambridge and London: MIT Press, 1996], 143.

su vez, han dado origen a un *star system* verdaderamente nuevo personificado en Lara Croft. Este ensayo persigue sacar a la luz y exponer la complejidad de las posiciones que adoptan las nuevas manifestaciones de objetos/sujetos codificados de los que se han venido ocupando las universitarias feministas que estudian la cultura popular durante los últimos veinte años, utilizando a Lara Croft y algunas otras imágenes de mujeres *renderizadas*, como por ejemplo Kyoko Date, Kiss Dolls o Ultravixen. De esta forma veré como “el culto a la personalidad” únicamente puede ser desarrollado por la industria del entretenimiento electrónico cuando las personalidades virtuales encarnan algo susceptible de ser vendido, de ser idealizado, comercializado, consumible, y que además presente formas femeninas que hayan sido completamente “fabricadas por hombres”. Y será precisamente a través del reconocimiento, de la representación, de la redefinición de estos cuerpos y de la comprensión de la forma que adquiere del sujeto dentro del *star system* virtual, como podremos comprender nuestra posición como usuarios y nuestras diversas subjetividades originadas tecnológicamente.

Viendo estrellas

En su ensayo “The Emergence of the Star System in America” [*La emergencia del star system en America*] Richard deCordova distingue fases en el desarrollo del *star system* clásico de Hollywood. Sus conceptos resultan útiles cuando comparamos “los cultos a la personalidad” que se desarrollaron casi un siglo antes con los del presente *star system* digital. Comenzando con el discurso sobre la escenificación [teatral] legítima o auténtica, y comparándola con “la interpretación” [como algo opuesto a la actuación] para la cámara, deCordova expone las diferencias entre una “personalidad cinematográfica” y una “estrella”. Así, existe una diferencia muy pronunciada entre personalidades y estrellas en la manera en que éstas se relacionan con el discurso y con los productos. Las revistas populares dedicadas al cine incluían con mucha frecuencia acertijos sobre los nombres de los protagonistas y solían ofrecer listados con sus filmografías; sin embargo, en el discurso sobre las producciones cinematográficas, la charla o el debate centrado en los actores siempre había sido secundario. DeCordova señala que “en las películas, la personalidad era el ámbito privilegiado para individualizar el producto”⁶, y que en torno a 1907, el *star system* evolucionó otorgando más importancia al nombre de la estrella que a la propia película en la que trabajaba. De esta manera, transcurrida una década del siglo XX, se produjo un incremento en la demanda de información extra que fuera más allá de los meros datos profesionales de los protagonistas y se despertó el

⁶ Richard deCordova, “Emergence of the Star System, in Christine Gledhill, ed. *Stardom: Industry of Desire* [London and New York: Routledge. 1991], 24.

interés sobre sus vidas privadas. La curiosidad por la vida íntima de los personajes de la pantalla y el exceso de información biográfica que se vendía sobre esta esfera personal, auspiciaron la creación del *star system*, y con él, la *conmodificación*⁷ de los datos biográficos de los actores. El hecho de que se centraran en la vida privada y en el ámbito familiar de los actores, pudo colaborar en el proceso de legitimación del cine y de sus prácticas. Como señala deCordova, "las vidas privadas de las estrellas se convirtieron en un nuevo ámbito para el conocimiento y la verdad"⁸ y, por supuesto, para el consumo.

El *star system* devino en un componente fundamental para el desarrollo de la era de la información dado que borraba las fronteras de la vida pública y privada. Ligadas y determinadas a y por la tecnología, las estrellas digitales y cinematográficas nacieron en el entorno medioambiental del espectáculo. Si pensamos en la tecnología, no como una mera herramienta mecánica, sino como un aparataje, un mecanismo sistemático de producción que incluye material extra como, por ejemplo, diálogos grabados fuera de los propios productos mediáticos, discursos de los fans, publicidad, dossiers de prensa de las compañías, y otros fenómenos culturales, vemos un cierto tipo de determinismo tecnológico que comparten ambas categorías de estrellas. El *star system* produjo la personalidad como bien de consumo para las audiencias; un producto que desear, y en última instancia, que comprar.

Al igual que ocurre en las galerías de imágenes de los juegos electrónicos, en sus principios, el cine solía anunciarse exclusivamente en espacios masculinos, aunque esta no es la única práctica que comparten. Las primeras estrellas en sendos ámbitos, el cinematográfico y el digital, son mujeres: los nombres comerciales de Florence Lawrence [Actriz y una de las primeras guionistas de los Estudios Biograph. 1885-1996] y Lara Croft han arrastrado a grandes audiencias hacia las pantallas, pero, desde la personalidad cinematográfica de Lawrence que se reflejaba en el apelativo de "la chica Vitagraph" o el posterior de "IMP Girl" [el nombre que tuvo en el siguiente Estudio cinematográfico. IMP son sus siglas de Independent Picture Company], hasta el de "Bit Girl"⁹, como se bautizó a Lara Croft, se ha producido un cambio dramático en la representación del exceso biográfico y la sexualidad manifiesta. Mientras que las estrellas de aquellas primeras películas "inocentes" se fueron transformando poco a poco en personajes cada vez más asociados con objetos sexuales, Lara Croft y sus clones son clasificados como objetos sexuales

⁷ N. Del T. "Conmodificación", en el original en inglés "commodification", es un término que no aparece en el diccionario de la RAE, pero que se utiliza en el ámbito académico para referirse a los procesos de cosificación o tratamiento como mercancía/materia prima de una persona o cosa.

⁸ DeCordova, 26.

⁹ N'Gail Croal and Janes Hughes, "Lara Croft, the Bit Girl: How a Game Star Become a 90's Icon," Newsweek: 130, 19, 10 Noviembre de 1997: 82.

inmediatamente después de hacer su aparición.

Estrellas sexuales

Scott Bukatman señala que la cultura contemporánea "erotiza lo tecnológico"¹⁰; de manera que, además de por su apariencia, la existencia de Lara Croft, está asociada a códigos eróticos de interpretación en virtud de los medios por los que ha sido producida. Si echamos un vistazo a Theda Bara, el primer sex symbol, obtenemos una visión histórica respecto a cómo se diseñaron los objetos sexuales para la gran pantalla. Frank Powell, director de cine de los estudios de la 20th Century Fox, contrató a Theda para hacer el papel de vampiresa en la versión cinematográfica de *A Fool There Was* [1915] y a partir de ahí, se convirtió en una de las grandes estrellas de la Fox llegando a aparecer en al menos diez películas al año [Pringle 1966]. El éxito de Theda Bara como icono sexual tiene su origen en que a la hora de su construcción como *persona*, personaje, se evitó vincularla a una historia personal fija. Un factor clave para su diseño como icono sexual fue la mistificación de su identidad "auténtica" pese a que en aquel entonces tenía 30 años y era obvio que había tenido una vida. La Fox creaba una biografía de ficción para ella en cada nuevo papel que interpretaba. En centenares de conferencias de prensa, Bara asumía esas historias de su vida y las interpretaba envolviéndose con velos, pieles o sedas, acariciando serpientes o comiendo frutas exóticas. Los medios seguían la corriente a la industria del espectáculo y sacaban historias descaradamente embrolladas. Como decía un reportaje, Thera Bara, hija de una actriz francesa y un artista italiano, nació a la sombra de las pirámides de Egipto¹¹. El pasado de Lara Croft también se recrea, se hincha y se vuelve a narrar de forma parecida. La ausencia de una historia verdadera se enmascara con una proliferación de historias creadas por multitud de organizaciones; el departamento de marketing de Eidos, las revistas sobre juegos de ordenador o las innumerables páginas de fans. Y como en el caso de Bara, la biografía de Lara Croft está repleta de relatos y anécdotas imposibles¹². Sin embargo, mientras las historias sobre Theda buscaban crear revuelo en los medios para beneficio del Estudio, el pasado de Lara es inventado y recreado por los fans de todo el planeta. Páginas de Internet como *Lara's Scrapbook* y *Lara's Oasis* aportan nuevos detalles continuamente. Esta actividad de espectador/usuario/participante para la generación de estas historias es significativa desde el momento en que multiplica la "realidad" de Lara en muchas ficciones que, a su vez, representan muchas

¹⁰ Scott Bukatman, *Terminal Identity* [Durham, N.C.: Duke University Press, 1993]. 8.

¹¹ Glen Pringle, *Theda Bara: Silent Star of May 1996*. 1996. 1 Julio 1998 <http://www.es.monasli.edu.au/~pringle/silent/ssotm/May96/>

¹² Bowen H. Greenwood, *Lara Croft's Tales of Beauty and Power*. 1997. 20 Julio de 1999 Ctimes.net: <http://network.ctimes.net/tales>

realidades. Cada comunidad de fans puede tener su propia versión de la historia, pero ninguna versión es considerada más verdadera que otra. Algo que funciona en cierta medida a causa del inmenso tamaño de los grupos de interesados: 6 ó 7 millones de fans pueden crear narrativas "regionales" de un determinado héroe que acaban extendiéndose a los ámbitos de lo oral, de lo escrito y de lo pictórico —leyendas.

Lara y Theda son parecidas en cuanto que ambas encarnan el exceso y el espectáculo y viven en la dualidad texto [películas y juegos] –subtexto y extratexto. Sus biografías son catalogadas como "exóticas", vagas e indescifrables, y sus cuerpos, con sus surtidos de historias, se muestran en multitud de ficciones que hacen las veces de envoltorios para incitar el deseo de los espectadores. En su estudio sobre la fantasía masculina y la imagen de la mujer, Klaus Theweleit escribe:

*El cuerpo ficticio de la mujer se ha convertido en la arena para las fantasías de desterritorialización, mientras que las relaciones hombre-mujer de hoy en día han continuado sirviendo [...] como puntos focales para la implementación de una intensa territorialización. Las mujeres exóticas y las mujeres de las clases dominantes han provisto de materia prima a tales ficciones.*¹³

Las estrellas de cine comparten algunas cualidades con las estrellas generadas por ordenador: no son estáticas ni están consolidadas en el tiempo y el espacio dado que habitan en los mundos de las pantallas. Un *star system* descansa sobre la separación entre la imagen y el cuerpo, entre lo público y lo privado, entre la persona histórica, con biografía y la profusión de biografías ficticias, entre el guión y los hechos de la "realidad", para generar una cultura del consumo en torno a esa "persona". La representación del cuerpo de Lara Croft es fundamental para entender las cuestiones de [des]corporeización de las personalidades de ordenador y de la particular posición del género en esas relaciones de encarnación. El cuerpo de Lara es una culminación interesante de multitud de ideales occidentales. Las cubiertas de los empaquetados del juego, los lanzamientos de prensa y los fans la describen como "helada" y "sexy". Dispara, escala, corre con precisión mecánica; controlar su cuerpo es como conducir un coche de gama alta. Además, Lara Croft es una construcción superidealizada de la psique femenina; un generoso cuerpo creado a partir de 540 polígonos¹⁴. Dejando a un lado las estadísticas de "La Barbie" [Eidos promociona a Lara como un icono prototípico de "chica de calendario", de hecho pregona que sus

¹³ Klaus Theweleit, *Male Fantasies. Volume 1: Women, Floods, Bodies, History*, trans. Stephen Conway [Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987], 298-99.

¹⁴ Croal and Hughes, 82.

medidas son 88-24-84]¹⁵, Lara es una construcción superidealizada de los estándares de belleza euroamericanos¹⁶. Modelada con pelo y ojos marrones y un tono intenso de piel, es uno de los pocos personajes no blancos dentro de la estética euroamericana que domina los juegos de ordenador; aún así, la mayor parte de sus fans la perciben como caucásica¹⁷. Su creadora, la empresa Eidos, sólo ofrece un bosquejo de trazo grueso sobre su vida, resultado de lo cuál, hay muy pocos elementos que permanezcan constantes en las biografías que de ella se reescriben. Pero pese a todas estas reescrituras, hay un elemento común y constante, los fans consideran que la extracción social de Lara es de un ámbito económicamente privilegiado: de buena familia, educada y femenina a pesar de que dispare y mate a sus atacantes. Es la imagen del ideal de mujer blanca privilegiada que describe Theweleit.



Fig. 3. La casi humana Lara Croft es percibida por sus fans como una mujer blanca. Captura de *Tomb Raider*

Lara es joven y bella; y siempre lo será. No conoce el paso del tiempo aunque siempre se verá afectada por el devenir necesariamente obsoleto de su tecnología: el repertorio de cualquier estrella digital consiste en un conjunto de formatos de archivo o de fichero [distintas formas de codificar la información] obsoletos en viejos dispositivos de almacenamiento [medios]. A medida de que, a lo largo de los años, la coordinación de los movimientos corporales y los mapas de textura han ido refinándose —*remapeados*¹⁸, refractados y holografiados con las últimas técnicas del momento— sus anteriores encarnaciones se han vuelto más y más obsoletas. Sin embargo, Lara será eternamente joven; renacerá más perfecta con cada avance técnico. La experiencia de una estrella digital es, entonces, la de vivir en un presente continuo y el uso de la tecnología del momento es el único modo de mantener a la estrella con vida. Lara representa esa circunstancia descrita por Gilles Deleuze, el proceso de “convertirse en, de devenir”. Lara no existe como

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Snider, ID.

¹⁷ Robert Wheeler, The Tom Raider Archive, 1998 31 July 1999, <http://trarchive.ctimes.net/index.html>

¹⁸ Nota de la edición: No existe en castellano ni el término *mapear* ni *remapear*, aunque en los ámbitos de las nuevas tecnologías son ampliamente utilizados. El verbo inglés *mapping* [más conocido como ORM Object Relational Mapping] es un sistema de programación para transformar datos en lenguaje de programación orientado a objetos en una base de datos relacional.

identidad sino como espacio o ámbito del devenir; perder o ganar el juego, adentrarse en la aventura, controlar, moverse, sentir placer, luchar... En su ensayo ¿Qué es el devenir? Deleuze describe el estado de ser en los acontecimientos que es fundamental para abordar las experiencias interactivas¹⁹. Los personajes, el paisaje, el universo todo de *Tomb Raider* es un permanente acontecimiento generado a partir de datos. "Lo artificial y el simulacro no son lo mismo. Incluso se oponen. Lo artificial es siempre una copia de copia"²⁰. Los datos giran espiral y cambian al modo de un virus. Lara, como puro circuito de datos, hace imposible el discurso sobre el concepto de "auténtico", su mismo "caso". Del mismo modo, la ausencia de cuerpo implica la ausencia de historia, de una biografía "real"; los datos son la totalidad de la estrella, todo lo que es. Pero la identidad femenina de Lara vendrá a complicar esta intersección. Judith Butler argumenta que el verdadero lugar de "la mujer" también es una construcción dentro de este flujo: "La mujer misma es un término en proceso, en devenir, en construcción del que no puede decirse legítimamente que se origina y acaba"²¹.

Set prototype

Lo que vemos de una estrella digital en la pantalla, el cuerpo, el género, el entramado de lazos socioculturales, ¿es todo lo que obtenemos?, ¿todo lo que hay? El postmodernismo nos trajo la desintegración del sujeto, el receptor fragmentado en constante flujo. Las fronteras entre los seres humanos y las máquinas se desdibujan inevitablemente, lo mismo que las fronteras entre sujeto y objeto, entre el voyeur y el objeto que contempla, entre el usuario/participante y el avatar que adopta en el universo virtual. Este borrado de los contornos que se ha dado con fruición en el caso de Lara Croft puede rastrearse acudiendo al análisis de tres etapas evolutivas.

Kyoko date

Se puede empezar por observar ejemplos de estrellas digitales prototípicas que ya existen para comprender cómo es el aparataje, los medios tecnológicos que

¹⁹ Gilles Deleuze, *The Deleuze Reader*, trans. Constantine V. Boundas [New York: Columbia University Press, 1993], 39-41.

²⁰ Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, trans. Constantine V. Boundas [New York: Columbia University Press, 1990], 265. [La traducción de la cita está extraída de *Logica del sentido*, Apéndice. I. Simulacro y Filosofía Antigua, de Gilles Deleuze, Trad. Miguel Morey, Ed. Electrónica Escuela de filosofía ARCIS.]

²¹ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* [New York and London: Routledge. 1990], 38.

nos han preformado como sujetos. Para ello, podemos examinar uno de los primeros seres virtuales internacionalmente famoso; el personaje japonés Kyoko Date. De todos los prototipos de *personas* digitales tal vez la más conocida sea Kyoko, llamada por muchos fans²² "la hija de la tecnología", "Kyoko Date" o "DK-96" [DK son las siglas de Digital Kids; chavales digitales]; el primer ídolo digital. Creada por la empresa japonesa dedicada al entretenimiento Hori Productions Inc., K. Date es un modelo en 3D que consiste en alrededor de 40.000 polígonos y que resulta fácil de confundir con fotografías de modelos humanas. La producción de Date fue impresionante: solo para hacer sus rasgos faciales trabajaron 10 diseñadores de Hori Productions²³. Kyoko es atractiva, pero únicamente la solicitan por su *sex appeal*. Según el reportero de la CNN/fn's news [CNN de noticias financieras] John Lewis, "Kyoko tiene justo esa mezcla de pureza e inocencia perdida, un mohín tan mono, que dan ganas de darle un pellizquito en la mejilla, y esa delgadez esbelta en los lugares adecuados"²⁴. Kyoko Date no se basó en ninguna personalidad tomada de los medios de comunicación, ni tampoco fue creada con la intención de implementar la carrera de ninguna estrella de carne y hueso, y aunque no surgió de ningún juego de ordenador, juguete, programa de televisión ni película, rápidamente se convirtió en una figura mediática muy influyente a través de anuncios publicitarios, videos musicales, y canciones pop.



Fig. 4. Kyoko Date. Captura de <http://ww.geocities.com/Tokyo/Flats/2135/birthday.jpg>

Hori Productions decidió hacer que su estrella pareciera tan "real" como fuera posible usando multitud de referencias de personas de carne y hueso. Kyoko Date "creció" en un barrio de las afueras; la imagen de "chica de la puerta de al lado" que podía leerse entre líneas en la publicidad con que bombardearon los medios fue fabricada para hacerla lo más humana posible. K. D. se presenta como la típica adolescente de 16 años obsequiosa que vive con sus padres a las afueras de Tokio, trabaja con ellos en el restaurante familiar ubicado en la misma ciudad y se dice que

²² Matthew Dumas, Kyotko Date Website <http://lll.etud.insa-tlse.fr/~mdumas/kyoko.html>

²³ HoriPro, Inc., Notes on the Development of Virtual Idol DK-96. 31 Julio de 1999. [i<http://www.dhw.co.jp/horipro/talent/DK96/dev_e.html>](http://www.dhw.co.jp/horipro/talent/DK96/dev_e.html) ~Y

²⁴ John Lewis, "Virtual REality Entertainment in Japan". CNNf/n News In Play-Video Transcript, Cable News Network, Inc., 5 Feb. 1997.

tiene una hermana un año menor que ella.

Es importante resaltar que la fama de Kyoko no es perenne. Kyoko era el prototipo para el *star system* digital, pero su historia meticulosamente personalizada fue creada con rasgos más propios de un individuo concreto que de una estrella digital, y sus fans han ido abandonando algunos de sus sitios web, mientras que otros ya no los mantienen nadie.

Kiss Dolls

Los juegos KISS, un gran éxito en Japón y una ola arrolladora en Norteamérica, son juegos de ordenador que consisten en vestir y desvestir a unas muñecas parecidas a los recortables de cartón de toda la vida, pero que ahora son electrónicos. Las muñecas KISS consisten en una suerte de strip-tease interactivo cuyo objetivo es exhibir personajes animados, nenas apenas pubescentes, cargadas de erotismo. La escena que aparece más abajo pertenece al software²⁵ de KISS - perfectamente al alcance de cualquiera- creado, producido y distribuido por fanáticos, técnicos y programadores que no constituyen ni forman parte de ninguna corporación de agencias pornográficas. Las nuevas muñecas KISS, apodadas "FKISS", sólo pueden incorporar sonido y movimientos limitados; la mayoría de las veces el movimiento consiste en pestañeos, vestuario animado, juguetes sexuales animados y el sonido de alguna risita. La interacción consiste en que el usuario controla a la muñeca y puede quitarle o ponerle prendas arrastrando el puntero; algo que le compele a jugar. La relevancia de estas muñecas de cartón animadas reside en el tipo de control que se le ofrece al usuario y en la clase de animaciones que están embebidas en los ficheros.

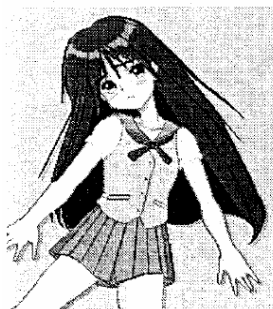


Fig. 5. La muñeca Kiss sailor Mars [Marte] espera pacientemente los clic del usuario.

²⁵ The Blue Page H;n'H Times Supplement-Issues 5-#11. Ed. Dominatrix. Juni de 1999, <http://personales.jet.es/dmsl942/bluepage.htm>

El usuario no sólo controla la imagen femenina y la identidad visual a través del pelo y los accesorios de vestuario, sino que, de hecho, puede actuar sobre los cuerpos de las muñecas: rasurarlas, hacer que se humedezcan, y en última instancia, violarlas con objetos [vibradores] que se encuentran en la escena. Una de estas muñecas animadas, Sailor Mars [Marte], representa a una pequeña fémina de alrededor de 9 años vestida con uniforme de colegio japonés: blusa blanca y faldita gris. Cuando el jugador hace clic sobre la falda de la muñeca, la falda se sube para que se le vean las bragas como si lo hubiera hecho la propia mano de un adulto. De modo similar, cuando el jugador hace clic sobre la blusa, la blusa se abre y se ve el cuerpo; hacer clic sobre las bragas tiene como resultado que estas se caigan y se vean los genitales de la niña. Entretanto, el dibujo aparece carente de expresión, la muñeca de cartón devuelve la mirada al jugador, pero sus ojos brillantes y grandes pestañean pasivamente. Haciendo clic repetidamente sobre la figura, el usuario va desabotonando y apretujando, y de esta forma, va ganando acceso al cuerpo de la muñeca. Existe la posibilidad de dejarle la ropa a medio quitar o la blusa levantada en lugar de desvestirla completamente; un opción de los diseñadores que garantiza al usuario la posibilidad de humillar y abusar de la imagen de la jovencita. Así, las muñecas KISS ofrecen al usuario "manipula-habilidad" [posibilidad de manipular] virtual en espectáculos de strip-tease y hacen frente, aunque pasivamente, a la manipulación directa de la imagen femenina.

El hecho de que muchos autores de muñecas animadas centren su trabajo en el pestañeo en vez de en otras zonas sexualmente más significativas, resulta crucial. El que los ojos de la muñeca miren directamente al usuario y pestañeen como si estuvieran vivos y prestaran atención, tiene como resultado el reconocimiento pasivo del propio personaje de su naturaleza de víctima. Esas muñecas de cartón digitales que miran conscientes de lo que ocurre mientras son manipuladas para el placer del usuario, reflejan nuestro deseo de posesión y control de la imagen femenina. Las muñecas llegan al usuario de forma distinta a otro tipo de pornografía, primero aparecen como algo inocente, y es a lo largo de la interacción, cuando se revelan como objetos eróticos. Como señalan Zimmerman y Gorfinkel, "manifiestan una curiosa doble sexualidad; a un tiempo son adolescentes llamativamente inocentes, y a la vez, son objetos pornográficos hipersexualizados. Se da en ellas una complicidad entre la timidez de la púber y la seducción modosita"²⁶. Las muñecas KISS parecen llegar a nosotros como seres inocentes, pero las acciones de los usuarios las convierten en objetos de deseo sexual; son envoltorios con los que éstos pueden desarrollar sus fantasías de modo seguro precisamente porque no se trata de seres auténticos. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los usuarios no manipulan los cuerpos de las jovencitas [sólo algunos modelos vienen acompañados de juguetes

²⁶ E. Zimmerman and E. Gorfinkel, "KISS and Tell," *2JC Magazine*, Enero de. 1997: 74.

sexuales], sino que deciden el nivel de desnudez [indecencia o como se quiera]. Las muñecas KISS incorporan un nivel de control que se define por las distintas posibilidades de desnudar o exponer el cuerpo más que por la manipulación del mismo. Como espectáculos anónimos de strip-tease electrónico, existen como imágenes intermedias entre mundos y experiencias al modo de "tarjetas de visita del deseo". Todo está encaminado a colmar los deseos del usuario: el hecho de que las muñecas carezcan de historia, su inocencia consentida absolutamente al servicio del usuario con el único propósito de satisfacer su placer, y su capacidad de colmar las fantasías de lo visible por medio de la interactividad que nos dota de la capacidad de maniobrar con la imagen.

Ultravixen

Ariel, también conocida como Ultravixen, es la "superheroína *ultrasexy* del siglo XXI" protagonista del "primer juego sexual animado del mundo disponible en la Red"²⁷ Creada por la empresa Pixis Interactive, la heroína de cabellos color púrpura llamada Ariel ha sido etiquetada como "una estrella supercaliente del sexo de ciencia ficción". La historia que aparece en sitio web de Pixis, del que se puede descargar el juego, comienza con su tortura y violación a manos de un profesor; Los poderes de Ariel le surgen a partir de su violación, y es entonces cuando se convierte en Ultravixen, la portadora del "superclímax": un orgasmo capaz de firmar el tiempo y el espacio. Su "arma" sexual es el modo que ella tiene para derrotar a un señor feudal del futuro que utiliza una red para controlar 'el tiempo' y encerrar a las chicas y esclavizarlas en diversas máquinas de tortura pertenecientes a distintas épocas. El usuario juega el papel del "amante" y sirve de operador de los aparatos de tortura manipulando las máquinas para llevar a Ultravixen a un estadio en el orgasmo capaz de destruir a la máquina y, por extensión, al Señor.



Fig. 6 Liberada de sus máquinas sexuales por el momento, Ultravixen nos incita a jugar su juego.

²⁷ Pixis Interactive, Ultravixen Website, 1997. Agosto 1999. <<http://www2.ultravixen.com/choose.html>>

Pese a que la narración presenta al Señor un personaje diabólico que viola mujeres y ejerce su dominio sobre las chicas usando máquinas de tortura sexual, el juego está diseñado para que los jugadores deban duplicar sus esfuerzos con el objeto de salvar al mundo. En este juego la interacción consiste en un despliegue complejo de cosificaciones: el usuario controla los elementos del juego [instrumentos de tortura] que a su vez le otorgan poder sobre el objeto sexual, Ariel. Además, como jugadores, estamos absueltos de culpa dado que la narración nos dice de forma clara que Ariel desea ser torturada: cuando aparece encadenada a una máquina, se le escucha decir que desea "placer". Ultravixen representa ese punto en el que a la mirada se le otorga la posibilidad de manipular, ese ámbito donde la mirada DEBE manifestarse como agente del control sexual y del abuso con el propósito de poder jugar y de finalizar el juego. En consecuencia la tortura se legitima y se sanciona al situar la relación entre máquina, usuario y víctima como producto del consenso. Esta fantasía de "violación y rescate" se utiliza para justificar el sojuzgamiento del cuerpo femenino despojado de derechos. En cierto nivel del juego, Ariel viaja a la Alemania nazi y es sometida a torturas y mutilaciones que se asemejan a "los experimentos" que se llevaban a cabo con las mujeres judías prisioneras de los campos de concentración; incluso llega a ser crucificada en una esvástica, una analogía algo más que turbadora. Pese a que el juego Ultravixen despliega un escenario negativo de abusos, el usuario no tiene el control directo de Ariel ya que está mediatizado por la máquina sexual. Si lo miramos desde esta perspectiva, aunque Lara Croft pertenece a un juego en el que no se la somete a tortura, si está sometida al control directo del usuario²⁸.

Estos tres ejemplos muestran la gradación en la comercialización de índole abiertamente sexual de las imágenes femeninas generadas por ordenador. Cada una de ellas exhibe señales claras de una evolución del mercado hacia un *star system* digital. En la superficie, Kyoko Date parece una estrella digital: es un personaje artificial en 3D creado para comercializar productos mediáticos; su nombre sirve para singularizarlos y venderlos. Sin embargo, el hecho de que se le haya adjudicado una historia concreta y estable, no desde el exceso sino más bien con el objeto de satisfacer ciertas esferas de la "curiosidad", hace que el personaje sea en exceso "realista" y que no funcione como lugar donde dar rienda suelta a las fantasías. Las muñecas KISS son ejemplos donde se muestra con toda crudeza el estatuto de las fantasías de control ejercidas desde el anonimato. La identidad individual de una muñeca determinada no es tan importante como la posibilidad y el poder que se otorga al usuario de manipularla, de forma que la singularidad del producto reside,

²⁸ Moira Muldoon, "Growing Up in Gameland." 1998. Salon: 21st The Culture of Technology the Technology of Culture. Julio de 1998, <http://www.salonmagazine.com/21st/feature/1998/06/02featureb.html>

no tanto en plasmar atributos interiores del personaje, como en el conjunto, en el *set* -vestuario, objetos, posibilidades- que ofrece cada muñeca. Ultravixen apenas tiene identidad y existe sólo en función el placer del personaje; la única manera de relacionarnos con ella es manipulándola desde lejos, desde fuera del mundo del juego. Estos prototipos digitales contribuyen a que se den las condiciones necesarias para que se desarrolle un *star system* digital, pero no porque ellas mismas sean estrellas digitales. Las jerarquías económicas, de raza y de género que están embebidas en estos juegos electrónicos son una "alegoría" de las relaciones sociales de nuestro tiempo, de forma equivalente a como sucede en el cine²⁹, desde el momento en que generan una imaginaria a-histórica para la mujer digital. Cada uno de estos ejemplos nos ofrece algunos de los elementos que han contribuido a la construcción de un *star system* digital aunque ninguno de ellos contenga los elementos suficientes para desarrollarlo completamente.

Objetos-Sujetos

Los juegos comentados anteriormente muestran prototipos de estrellas digitales. La razón fundamental por la que no es posible que accedan al estrellato es que no ofrecen a los jugadores la situación, la posibilidad de ser sujetos complejos. La capacidad de sentir como que uno está cambiando su perspectiva al manipular personajes con los que uno se identifica de diversos modos, ofrece enorme cantidad de posibilidades para teorizar sobre las relaciones sujeto-objeto. El espacio que hay entre experimentar de primera mano [interiormente] un personaje virtual y controlar el avatar como un objeto separado de nosotros es como el fantasma de Deleuze: "En el fantasma, aparece el movimiento por el cual el yo se abre en la superficie y libera las singularidades acósmicas, impersonales y preindividuales que aprisionaba [como el punto de vista]³⁰; "Dos rasgos fundamentales se vinculan con esta capacidad ["de facilidad paso"]: por una parte, el que franquee tan fácilmente la distancia entre sistemas psíquicos, yendo de la conciencia al inconsciente y viceversa, del sueño nocturno a la ensoñación diurna, de lo interior a lo exterior y a la inversa"³¹.

Más que una dicotomía interior-exterior, dentro de un juego con un espacio tridimensional como sucede en el caso de *Tomb Raider* podemos identificar cinco

²⁹ Ella Shohat, "Gender and Culture of Empire: Towards a Feminist Ethnography of the Cinema." *Quarterly Review of Film and Video* 13:1-3, Mayo-Octubre de 1991: 45

³⁰ Deleuze 1990, 213 [La traducción de la cita está extraída de *Lógica del sentido*, TRIGÉSIMA SERIE, *Del Fantasma*, de Gilles Deleuze, Trad. Miguel Morey, Ed. Electrónica Escuela de filosofía ARCIS. El sentido de la cita varía ligeramente respecto a la cita tomada de la traducción inglesa de la obra de Columbia University Press que maneja la autora]

³¹ Deleuze 1990, 217. [Ibid.]

puntos o formas en que se posicionan la acción/identificación/sujeto. En primer lugar, los jugadores accionan a Lara por medio del teclado. En segundo lugar, ella actúa —muchas veces de motu propio en virtud de animaciones ya prescritas y, otras, como resultado de nuestra influencia. En tercer lugar, cuando actuamos como jugadores, lo hacemos considerándola casi como una compañera o una amiga. En otras palabras, nos convertimos en Lara. Finalmente y en quinto lugar, reaccionamos ante ella. Por ejemplo, los jugadores responden a las distintas situaciones en las que se halla dentro del juego, bien sea con miedo, bien con regocijo. Nunca antes había existido ninguna figura en ningún medio con un mecanismo tan complejo de identificación personaje-espectador. Nos movemos desde la posición de primera persona del singular —sentados frente a la pantalla manejando el teclado— a la tercera persona, ya que, de forma simultánea, entramos dentro de los mundos que propone el juego y estamos junto a nuestros personajes; De nuevo volvemos a la primera persona cuando controlamos la experiencia del juego por medio de los personajes —de hecho, nos podemos convertir en ellos y ver el mundo a través de sus ojos para, con otro golpe de ratón regresar a la primera persona omnisciente que controla a los personajes como marionetas. En virtud de esta red de ubicaciones se entrelazan inextricablemente los límites entre sujeto y objeto, las fronteras que delinean los distintos puntos de vista, la noción de yo y del otro.

Aunque en *Tomb Raider* los jugadores interactúan físicamente por medio de las funciones del teclado, Lara es el medio gracias al cual los jugadores se adentran en el ámbito virtual. Los usuarios tienen control sobre su cuerpo, es cierto, pero se identifican con él de muy diverso modo. J. C. Herz comenta de Lara Croft "en *Tomb Raider* Lara es la protagonista, la heroína. Cuando un chaval juega, Lara ya no es un objeto como los de los viejos juegos, ella misma es el juego. El chaval que juega con *Tomb Raider*, juega con una mujer"³². Herz, a la vez que muestra el potencial que tiene la tecnología para inducir la experiencia de auténticas "realidades virtuales", pone en evidencia la confusión que existe en torno a la subjetividad en los juegos electrónicos.

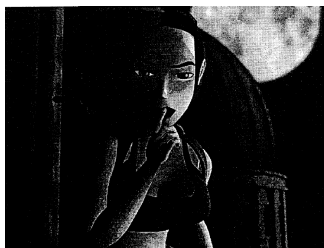


Fig. 7. El pasado de Lara es un secreto que poseemos y que podemos recrear. Captura de pantalla de *Tomb Raider*.

³² Quoted in Gregory Kallenberg, "J.C. Herz: What's in a Game." Austin American Statesman: Austin 360.com. Internet. 10 July 1997 [http:// browser/071097.htm](http://browser/071097.htm)

De las palabras de Herz se deduce que confunde la manipulación del objeto femenino con la transformación del personaje o del objeto que se está manipulando. Pero, en el caso de Lara, la situación es incluso más compleja porque hay muchas mujeres y chicas jóvenes que disfrutaban jugando a *Tomb Raider*. Cuando entrevisté a una joven "novata", comenta Mark Snider, ésta decía: "al principio estaba tomando el pelo [a mi padre] porque era un juego protagonizado por una mujer semidesnuda", pero cuando comenzó a jugar misma, se volvió una fan: "no te sientes como si simplemente estuvieras jugando a un juego, sino que estás allí, con Lara Croft, corriendo todas esas aventuras"³³. De esta forma, al tiempo que Lara es un objeto que manipulamos, también es nuestra compañera o nuestra amiga. Los diferentes jugadores se relacionan de modo distinto con esta vivencia simultánea. Las relaciones sujeto/objeto ejemplificadas en la experiencia interactiva con Lara Croft representan un nuevo modelo para descubrir la subjetividad femenina u otras subjetividades alternativas; aunque este modelo todavía no se ha usado con contenido feminista. Tal vez, a través de la relación sujeto/objeto que se ejemplifica en *Tomb Raider* algún día seremos capaces de tener múltiples experiencias de la realidad e identificar ámbitos en los que podamos ser tratados como sujetos de forma adecuada. El desarrollo de todos estos innumerables puntos de vista podría crear un ámbito o posibilitar una posición alternativa para el sujeto que diera cabida al siempre excluido público o usuario femenino. Tales espacios alternativos, de los que es buen ejemplo *Tomb Raider* y su oferta de un sujeto postmoderno, ponen al descubierto fisuras en las que, tanto dichas posiciones alternativas del sujeto, como las posibles combinaciones de experiencias subjetivas, podrían alcanzar mayor igualdad y representatividad. Así [a lo mejor más en el caso de las jugadoras], la multiplicación de posiciones posibles para el sujeto ofrece una oportunidad para el desarrollo de nuevas maneras de jugar [y de más cosas]. Las estrellas digitales, esto es, estrellas que no necesitan un cuerpo físico, no existieron hasta que nuestra cultura tuvo la necesidad de repensar el cuerpo en el contexto de la tecnología y hasta que la tecnología pudo presentar el cuerpo con una estética hiperreal agradable. También hubo que esperar hasta que un personaje digital femenino hiciera saltar las convenciones que existían a este respecto. Estos cuerpos femeninos no están definidos por rasgos físicos, biológicos, de raza o de género, sino que son cuerpos que están completamente determinados por lo tecnológico y lo cultural³⁴. El *star system* digital emergió, igual que ocurriera con el cine, de la mano del desarrollo de una intrincada relación sujeto/objeto que vino dada por el exceso de información y sexualidad a la par que por la ausencia de "autenticidad"; aunque se trata de un fenómeno en evolución y transformación constantes. Sin embargo, las narrativas que

³³ Snider, 1D. [http://www.uustsin3M\]xom/tecli/](http://www.uustsin3M]xom/tecli/)

³⁴ Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body* [Durham and London- DukeUniversity Press, 1996], 5.

hoy ofrece el mercado de los juegos electrónicos trabajan en contra de estas posibilidades de las que venimos hablando al ofrecer personajes hipersexualizados o personajes-víctima. Incluso aunque el hecho de que la existencia de multitud de puntos de vista nos puede hacer pensar que de ahí vaya a surgir una desestabilización, la realidad es que en este momento, una vez más, se están creando objetos sexuales femeninos estereotipados. Estamos en un momento en que los diversos medios electrónicos populares tienen la oportunidad de oponerse o eliminar de plano las ideas convencionales sobre el yo por medio de la desestabilización del sujeto, la oportunidad de crear "yoes" dentro de la relación usuario-narrativa a través de los juegos y el diseño de la interactividad. La incorporación del movimiento, de la acción y de la multiplicidad dentro de los mundos virtuales tiene inmensas posibilidades para recolocar al sujeto y abrirlo a narrativas con personajes femeninos no estereotipados, para ayudar a los usuarios a encontrar su lugar favorito en el espectro de puntos de vista y ubicaciones del sujeto.

Traducción: Natalia Pérez-Galdós

x01y



HACKEANDO EL PATRIARCADO:

La lucha contra la violencia hacia las mujeres como nexo. Filosofía y práctica de Mujeres en Red desde el ciberfeminismo social

Montserrat Boix

Hemos iniciado ya el siglo XXI. Se plantean nuevas maneras de activismo feminista posibles gracias a la generalización progresiva del uso de las redes electrónicas y las posibilidades que surgen con la Internet. Las luchas históricas del movimiento feminista han encontrado en las *nuevas tecnologías* -en realidad ya no tan nuevas- buenas alianzas para amplificar las denuncias y coordinar estrategias y acciones.

En el Estado Español la dinámica ha servido para la creación y consolidación de redes decisivas en la lucha por los derechos de las mujeres. No ha existido el *ciberfeminismo artístico* inspirado en el *net.art* iniciado en Australia con las VNS Matrix y seguido a mediados de los 90 por algunas artistas europeas como Cornelia Sollfrank. Ni tampoco se han elaborado textos desde la filosofía y el feminismo sobre las relaciones entre la tecnología y las mujeres como ha hecho la británica Sadie Plant que escribió el ensayo pionero *Ceros más unos*[1997], o la precursora estadounidense Donna Haraway y su *Manifiesto para Cyborgs* [1984]. Aunque sí hemos tenido a mujeres estupendas y brillantes que desde la universidad empezaron pronto a seguirles la pista, recogiendo y reflexionando sobre sus propuestas como Ana Martínez Collado y Ana Navarrete a través de la web *Estudios online sobre arte y*

mujer donde empezaron a analizar y traducir textos y obras que se han convertido ya en un clásico del ciberfeminismo artístico o como Remedios Zafra también doctora en bellas artes y comisaria de las primeras exposiciones en museos españoles sobre ciberfeminismo. Y sobre todo, hemos desarrollado lo que en el texto *Los géneros de la red: los ciberfeminismos* de Ana de Miguel y Montserrat Boix [2002] empezamos a denominar el *ciberfeminismo social* y *hacktivismo feminista* [2003] con reivindicaciones concretas para mejorar la situación de las mujeres. La Ley Integral contra la violencia de género aprobada el 22 de diciembre del 2004 después de años de reivindicación del movimiento feminista -la primera propuesta de ley data de 1997- ha sido uno de los logros más emblemáticos.

Las redes de mujeres del Estado Español en la Internet, Mujeres en Red [1997] y la Red Feminista de Organizaciones contra la violencia de género [2002] no sólo han tenido un papel fundamental en el apoyo a la reivindicación de los derechos de las mujeres en nuestro país iniciado por las organizaciones feministas, sino que hemos participado y algunas veces impulsado importantes campañas internacionales. En general, la lucha para erradicar la violencia contra las mujeres ha sido un eje común de intervención.

Este texto realiza un recorrido por el proceso de casi un década y apunta nuevos horizontes con redes cada vez más consolidadas y mayor capacidad de reflejos y movilización.

1. El contexto internacional. Net art, hacktivismo, ciberfeminismo, mediactivismo: la violencia contra las mujeres como nexo

Si en la historia activista de los movimientos sociales existió un antes y un después de la campaña de Internet desplegada a partir de 1994 para denunciar la discriminación de la población indígena de Chiapas [Mexico] y visibilizar la resistencia zapatista y su revuelta, convirtiéndose en el referente de los movimientos altermundialistas, la *Marcha Mundial de Mujeres* para denunciar la pobreza y la violencia contra las mujeres en el mundo ha sido un referente de ciberactivismo para el movimiento feminista, demostrando las posibilidades de coordinar, con ayuda de la Internet, movilizaciones en los cinco continentes. La preparación de la marcha fue iniciada por apenas 140 mujeres reunidas en Montreal. En octubre de 1998, se lanzó la propuesta a través de la red -Mujeres en Red fue uno de los primeros grupos del Estado Español que se sumó a la convocatoria y apoyó la difusión-. En pocos meses se convocaron manifestaciones en más de un centenar de países y la acción terminó con la entrega a Naciones Unidas el 17 de octubre del 2000, Día Internacional para la Eliminación de la Pobreza de 5 millones de firmas de 159 países, convirtiéndose en

una de las acciones internacionales más importantes del *ciberfeminismo social*. La Marcha Mundial de Mujeres, por otro lado, lejos de desaparecer, se ha consolidado como red estable de activismo con la participación de grupos de más de un centenar de países. ¿Quién ha dicho que las redes virtuales no son sólidas?... aunque ciertamente modifican las dinámicas y las estructuras de liderazgo tradicionales.

El *ciberfeminismo social* es la culminación de un *movimiento ciberfeminista artístico* iniciado en los primeros años de la década de los 90 bajo el paraguas del *net art* aportando en sus obras la crítica social desde una mirada feminista, más o menos radical según cada autora. A pesar de la diversidad de prioridades, intereses y tendencias, uno de los nexos más importantes entre grupos ciberfeministas [de los puramente artísticos a los activistas desde el ciberfeminismo social] y entre organizaciones de mujeres tradicionales y los movimientos feministas, es la reacción contra de la violencia que se ejerce hacia las mujeres en todo el planeta. El activismo para denunciarlo y combatirlo ha marcado la dinámica en esta última década [1995-2005].

VNS matrix y Francesca da Rimini

Resulta difícil investigar la identidad y la sexualidad de las mujeres en el ciberespacio sin confrontar la violencia estructural del patriarcado tal como hicieron Francesca da Rimini, Josephine Starrs, Julianne Pierce y Virginia Barrat en *VNS Matrix*, pioneras en la utilización del concepto *ciberfeminismo*. ¿Cómo no plantearse las estructuras de poder patriarcales y su estrategia en la imposición del sometimiento general femenino para investigar y descifrar -tal como declara pretender el grupo-, *narrativas de dominación y control* relacionadas con la cultura tecnológica? Incluso la propia explicación de las autoras sobre la creación del grupo está impregnada de referencias a la violencia...

Nuestro grupo se denominó VNS Matrix y cuando empezamos las cuatro vivíamos en Adelaide, en el Sur de Australia. Adelaide es una espeluznante pequeña ciudad de mentiras y susurros con un buen número de asesinatos espantosos, donde se encuentran a menudo trozos de cuerpos mutilados en congeladores y barriles. Aunque parezca mentira todavía vivimos aquí, quizá con el tiempo acabas cogiéndole el gusto. Todo comenzó en el verano del 91, cuando creamos Velvet Downunder con la misión de convertirnos en una alternativa extremadamente rica en el cártel del porno. Pero en poco tiempo agotamos las posibilidades de nuestros cuerpos y escáneres, sobre todo después de que por accidente reventáramos una máquina prestada [lo siento, tío Pat] mientras intentábamos hacer una imagen a alta resolución de la mujer guerrera Princess of Slime. Así que, en lugar de eso, volvimos nuestra mirada sobre el panorama del ciberespacio empapado de Neuromante. Ver texto original en inglés

... una violencia que se percibe entre las líneas de sus provocadores -y ya clásicos- manifiestos: *Manifiesto Ciberfeminista para el Siglo XXI* [1991] y *Manifiesto de la Zorra Mutante* [1996].

En su obra individual Francesca da Rimini ha hecho explícita la denuncia contra la violencia de género. Toda la historia es pornografía. Las guerras están hechas por hombres que joden a sus hijas denuncia en *Dollspace* [1996] donde recrea un laberinto virtual habitado por el fantasma de una niña asesinada [Dollyoko] representando el espíritu de todas las niñas asesinadas en las aguas del río Midori-Gaike de la montaña de Kioto que inspiró la historia.

Dollyoko nace de mi visita a Japón, a los pies de un lago donde las mujeres eran obligadas a ahogar a sus propias hijas. La "mía", Dollyoko -cuenta Francesca da Rimini en una entrevista publicada en *El Manifiesto* con motivo de la censura de su obra en TV-. Es la reencarnación digital de todas aquellas voces que han hecho callar antes de que pudieran representar un peligro para el rígido código patriarcal de la sociedad japonesa. Las imágenes de la obra -continúa explicando en la entrevista- provienen de un libro en el que se habla de la ópera de Sade, el primero en occidente en decir que las mujeres tienen sensualidad y que podían gozar y no solo procrear. Todo el discurso se sitúa en la relación entre la forma de la sensualidad, las diferencias de género y el poder. Es una extraña simetría entre cierta personalidad binaria de Dollyoko y lo que está ocurriendo en la red. También Dollyoko es un fantasma, el fantasma de las mujeres abusadas, madres e hijas, y se ha censurado porque representa aquello que una cómplice amnesia social quiere olvidar: el hecho de que vivimos en una sociedad violentamente patriarcal, donde los mismos hombres que hacen las leyes molestan a las propias hijas. Una sociedad que prefiere ocultar sus propios fantasmas antes que afrontarlos". La obra de Da Rimini es una referencia ineludible para analizar la evolución de los movimientos ciberfeministas y un ejemplo de intersección entre el ciberfeminismo artístico que surge del net art con posiciones más estéticas y el ciberfeminismo social y el mediactivismo conectados con el movimiento antiglobalización y la protesta por el mundo que se está conformando a partir de una mayor presión neoliberalista que, por cierto, repercute con mayor dureza sobre las mujeres con más pobreza y más violencia.

Conexiones con el hacktivismo. Ricardo Domínguez

Resulta fácilmente transitable el recorrido desde la lucha contra el anonimato de las mujeres y las niñas asesinadas impunemente en esta sociedad patriarcal y la denuncia sobre los estragos de un sistema neoliberal que preconiza el sometimiento y en muchas ocasiones la aniquilación de quien se sitúa en la periferia del discurso del poder. Es una de las críticas del altermundialismo, una denuncia a la que se suma la ciberfeminista Da Rimini conectando en sus últimas obras con este

espíritu. "Somos muertos que caminamos" dice el sub-comandante Marcos, líder del ejército Zapatista. "No teníamos una voz, una cara, un mañana. No existíamos" dice Ana María, mayor del EZLN. Con el alias "Doll yoko", Francesca da Rimini, junto a Diane Ludin, Snafu y Ricardo Domínguez, uno de los impulsores del hacktivismo internacional, participa en Los Días y Las Noches de los muertos una narración virtual múltiple que reúne diferentes visiones del mundo. Por un lado, está la fábula y la búsqueda de una nueva realidad por parte de la población de Chipas -señalan las críticas de la obra- y por otro el proyecto visionario de militarización espacial de Estados Unidos; todo ello entre los bombardeos de la OTAN en Kosovo y la muerte de Carlo Giuliani en Génova durante la manifestación antiglobalización en julio del 2001. La obra enlaza con una larga enumeración de situaciones en las que se violaron los Derechos Humanos durante la celebración del G-8. El trabajo que puede consultarse "en línea" y es fruto de la colaboración de una red de personas organizadas entre Nueva York, Roma, Adelaida y Chiapas.

No era la primera vez que hacktivismo y artistas ciberfeministas han conectado y tampoco ha sido la última. Ricardo Domínguez es uno de los nombres de referencia en esa conexión. Nacido en Las Vegas [Nevada] de origen mexicano, Ricardo había colaborado ya previamente con Francesca da Rimini en la obra "Dollspace" y realizará diversos trabajos con Coco Fusco, artista cubana afincada en Nueva York, entre ellos varias obras para denunciar la impunidad de los asesinatos de mujeres en la frontera entre México y Estados Unidos. Una de las performance creadas es Dolores from 10 to 22h, 12 horas de docudrama. La pantalla mostraba imágenes en vivo de las escenas representadas entre una trabajadora [representada por Fusco] y un gerente de la empresa [representado por Domínguez] en la frontera México-estadounidense de Tijuana, en 1997, reproduciendo y visibilizando el abuso permanente del que son víctimas las mujeres en las maquilas.

Ricardo Domínguez empezó a trabajar con un grupo de artistas teóricos y activistas a principios de los 80 en Tallase [Florida] núcleo inicial del mítico Critical Art Ensemble desarrollador de la teoría de la desobediencia civil electrónica y la matriz performativa que puede emerger de las acciones electrónicas directas no violentas. Se trasladó a vivir a Nueva York en 1991 y pronto se implicó en el Movimiento Digital Zapatista.

El propio Ricardo Domínguez cuenta cómo en 1994 recibió un correo electrónico de los zapatistas con la Primera Declaración de Lacandona en la que se informaba que 28 comunidades mayas en Chipas [México] se declaraban en resistencia a la dictadura del PRI y la imposición del ALCA [el Acuerdo de Libre Comercio entre EEUU, Canadá y México]. El Zapatismo Digital ha sido una de las experiencias políticas más efectivas en el uso de la Internet desde enero de 1994. Ha

creado una red de distribución de información con más de 100 nodos autónomos de apoyo. Durante 1996 Ricardo utilizó RealAudio y la versión beta de Realvideo para hacer su Zapatista Port/Action en el MIT [Instituto Tecnológico de Massachussets]. Durante cuatro meses realizó entrevistas a zapatistas de todo el mundo para construir una robusta red que los zapatistas llamaron Red Intergaláctica de Lucha y Resistencia. A través de esta performance conectó con el activista Stefan Wray, con Carmin Karasic que apoyó a Ricardo técnicamente en el MIT y al netartista Brett Stalbaum.

El 22 de diciembre de 1997 las tropas paramilitares mexicanas asesinaron a 45 mujeres y niños en una pequeña comunidad zapatista, Acteal. La masacre de Acteal provocó que el Movimiento Zapatista Digital adquiriera un nuevo nivel de respuesta, no tanto por el uso de la Internet como canal de comunicación, que ya la inteligencia militar estadounidense consideraba como un tipo de Guerra de información, sino como un espacio de acción directa, basado en la teoría de la desobediencia civil electrónica. En Enero de 1998, el EDT [Electronic Disturbance Theatre, Teatro del Disturbio Electrónico Teatro entró en acción y comenzó la primera serie de manifestaciones virtuales contra el gobierno mexicano y el gobierno estadounidense. El Teatro del Disturbio Electrónico creó estas acciones-manifestaciones con HTML y Javascript, basándose en una herramienta llamada Zapatista FloodNet.

Constantemente se nos compele a quienes trabajamos en el ámbito virtual para que aceptemos el sueño utópico de un mundo conectado donde no habrá clases, sexo ni problemas de identidad. Por otra parte, también se nos bombardea incesantemente con visiones apocalípticas relacionadas con los virus o el efecto 2000.

Frente a todo esto los zapatistas, a través de esta tecnología maya, abogan por otro tipo de actitud que, por así decirlo, tiene que ver con el realismo mágico. Este realismo implica la consciencia del peligro que entrañan actos tan simples como conseguir agua o trasladarse a la aldea vecina en Chiapas [un espacio constantemente amenazado a causa de la guerra de baja intensidad que mantiene el ejército mexicano] pero también la comprensión de que una simple historia o un gesto poético pueden servir para hacer frente a ese peligro -a veces, más que un M-16. Los zapatistas han puesto en práctica una política de realismo mágico que les ha permitido crear esos espacios de invención e intervención y, al mismo tiempo, ha logrado que el mundo entero sea testigo de la lucha a la que se enfrentan diariamente. La forma en que los zapatistas se hicieron cargo del ámbito digital en apenas doce días hizo que el núcleo mismo de este realismo mágico entrara a formar parte de la guerra de información. Fue esta extraordinaria comprensión de la cultura

electrónica lo que permitió a los zapatistas saltar a la escena digital el 1 de enero de 1994, un minuto después de medianoche, justo cuando entraba en vigor el ALCA [acuerdo de libre comercio entre Canadá, Estados Unidos y México]. A los pocos minutos gente de todo el mundo había recibido un correo electrónico con la primera declaración de la selva Lacandona. Al día siguiente las zonas autónomas zapatistas aparecían por todo Internet. El New York Times la consideró la primera revolución postmoderna mientras que los servicios de inteligencia norteamericanos la calificaron de primer acto de la guerra social en la red. Hay que recordar que esta guerra social en la red se basaba en el mero uso del correo electrónico, sólo eso. [La performance en la era digital. Coco Fusco entrevista a Ricardo Domínguez]

Ricardo Domínguez es uno de los protagonistas del acercamiento entre el net.art, el hacktivismo y el ciberfeminismo.

Al contrario que los crackers que tienen entre sus objetivos la perturbación de un espacio electrónico mediante un código que opera en el ordenador parasitado y a diferencia de lo que sería un ataque real y anónimo, Domínguez propone la simulación de un ataque a cara descubierta. "Todo el mundo sabe nuestros nombres y dónde vivimos pero no nos pueden detener porque no saben de qué acusarnos". Al principio, esta forma de activismo fue criticada por los hackers, que consideraban una farsa emplear un código que no funciona, y tampoco fue bien vista por la comunidad activista, que tiene pánico a las máquinas, recuerda Dominguez. "No obstante, los zapatistas sí que nos entendieron ya que ellos también utilizan tácticas simbólicas de ataque: el realismo mágico. Fue entonces cuando el New York Times les plantó la etiqueta de hacktivistas,... "y nosotros -dice Ricardo- nos la tomamos como un burrito, que se puede llenar de muchas cosas".

Crackear/hackear el patriarcado

VNS Matrix nace, cuenta Francesca da Rimini, con la idea de crakear la industria del porno. En el argot informático, crackear significa romper la seguridad de un sistema y penetrar en él para intentar destruirlo desde el interior. Desde la perspectiva del lado oscuro y maligno como loscrackersque se planteaban las Matrix o desde la luz, la transparencia y la lucha por la libertad, cualidades que quieren destacar quienes se reivindicán como hackers ¿qué mejores bases para empezar a diseñar una estrategia de intervención feminista en el ciberespacio?

"Escribimos el Manifiesto Ciberfeminista para el Siglo XXI traducido al japonés y al español [y más tarde al francés, finlandes, ruso, italiano, holandés] y comenzamos a infiltrar crack en el patriarcado desviando los tentáculos maleables del poder de "Big", "Daddy", "Mainframe" para crear una visión del futuro que fuera technotankgirltopian [una utopía para las tecnochicas combatientes N.d.T]. No

sabíamos que también Sadie Plant en Inglaterra estaba elaborando un concepto del feminismo y cuando posteriormente lo supimos comenzamos a introducir nuevos virus en los medios oficiales australianos, describiendo esta nueva ola de chicas descaradas, reinas de las máquinas con sus perversos placeres. Bajo el signo de la recombinación [regeneración] hemos hecho arte con nuestros propios instrumentos [coños, desde doble sentido de la palabra utilizada en italiano], hemos reventado ordenadores de empresas, hemos hecho una gran pancarta con el periódico *Il manifesto*, y una cosa que te lleva a otra, hemos llegado a hacer juegos hipotéticos y MOOs [sistema en línea de base de datos al que muchos usuari@s pueden estar conectados al mismo tiempo] y hasta ahora estamos metidas en nuestro último proyecto: la producción de un videojuego [¡qué tontería!], llamado *Bad Code*. Pero todo esto parece parte de nuestra prehistoria y es el momento de que el ciberfeminismo evolucione... Acabo de ver la última película de *Star Trek*... La putilla borg me ha gustado, pero es un poco desalentador ver que los virus ciberfeministas todavía no hayan penetrado en los pixel de Picard... Creo que no se pueden ganar todas las batallas, ¿o sí?..."

"Pensaban, apunta la revista digital *Arts Electrónica* que por secuestrar las herramientas de dominación y control de los grupos que tradicionalmente habían sido enajenados de las altas tecnologías por razón de clase, raza o género podían introducir una ruptura en la cultura altamente sistematizada."

A mediados de los 90 desde los circuitos artísticos algunas ciberfeministas avanzan en líneas de creación con obras que modifican, subvierten o parchean producciones culturales y juegos en línea. Entre ellas Mary Flanagan, Natalie Bookchin, Pamela Jennings o Lucia Grossberger-Morales. Trabajan el arte digital, crean juegos y expresan su desacuerdo con la representación popular de las mujeres y critican abiertamente la discriminación o la violencia. La vanguardia de creadoras ciberfeministas ha ayudado a descubrir el camino del mediactivismo feminista que a comienzos del siglo XXI se practica de manera generalizada.

En 1995 Margot Lovejoy crea *Parthenia* un monumento global a las víctimas de la violencia doméstica donde se hacen públicas las historias de violencia privadas. La obra de net art traslada al mundo virtual la lucha histórica del movimiento feminista para denunciar la violencia contra las mujeres y hacer de lo privado público. [Ver *La violencia de género: la construcción de un marco feminista de interpretación*, de Ana de Miguel] y es precursora de los numerosos foros construidos en la actualidad, entre ellos el foro *No estás sola*, de *Mujeres en Red*, donde durante varios años mujeres víctima de malos tratos han compartido experiencias, exorcizado juntas sus miedos y sumado fuerzas para vivir y enfrentarse a sus maltratadores,

reivindicando al mismo tiempo soluciones políticas a un problema que es responsabilidad de toda la sociedad.

En 1999, Natalie Bookchin crea *The Intruder-La Intrusa* basado en un cuento de Jorge Luis Borges. A través de diez juegos, se cuenta la historia de dos hermanos enamorados de la misma mujer. El trágico desenlace del relato -finalmente el hermano mayor mata a la mujer- se refleja en el carácter violento de los juegos. El usuario tiene que superar pruebas tales como capturar palabras, destruir naves espaciales, jugar a pim-pom con una mujer como pelota, atrapar los objetos que caen de una vagina o participar en un duelo al estilo del lejano oeste [Arco 2005. *Arte Red*]. Remedios Zafra, lo investiga en *Violencia Sin Cuerpos* dentro del proyecto interdisciplinar *Cárcel de Amor. Relatos culturales sobre la violencia de género* [2005] del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía [MNCARS], una web articulada como exposición de net.art en la que se plantean distintas lecturas en torno a la violencia de género en la red. En la exposición, de la que Zafra es comisaria, participan artistas como Sonya Rapoport y Marie-Jose Sat, Prema Murthy, Auriea Harvey y Michael Samyn, *Intima*, Margot Lovejoy, Natalie Bookchin, Francesca da Rimini, *Agrícola de Cologne*, Robert Nideffer, Melinda Rackham, Young-Hae Chang Heavy Industries, Anne-Marie Schleiner, Faith Wilding y Hyla Willis de *subRosa*, Cristina Buendía, Tina La Porta, Cindy Gabriela Flores y las Guerrilla Girls.

Hackear el patriarcado ha sido también el objetivo de Natasha Grigori, alias Tashie, fundadora en 1998 de ACPO AntiChildPorn.Org[ACPO] una organización donde las y los hackers dedican sus conocimientos a rastrear el material pornográfico infrantil via Internet denunciándolo posteriormente a la policía. Tashie era una de las mujeres hackers más conocidas y reconocidas. Ha fallecido recientemente: el 11 de noviembre del 2005.

Tácticas políticas en el ciberfeminismo. Faith Wilding

Faith Wilding, nació en Paraguay en 1943 y emigró a Estados Unidos en 1961 donde estudió arte e historia del arte. Es co-fundadora en los años 70 del Feminist Art Program con Judy Chicago. Posteriormente, trabaja en CalArts Feminist Art Program, [California Institute of the Arts] espacio en el que se produce la primera instalación colaborativa feminista: *Womanhouse* [1972]. Al igual que Ricardo Domínguez, Wilding forma parte del *Critical Art Ensemble*, colectivo de táctica mediática de artistas dedicados a explorar la intersección entre arte, tecnología, teoría crítica y activismo político. En sus obras y en sus textos nunca olvida la necesidad de conectar arte y activismo. En *Documenta* de Kassel en 1997 durante denominada Iª Internacional Ciberfeminista luchó para evitar la ruptura entre ciberfeminismo artístico y el feminismo tradicional, reivindicando la utilización de los

ordenadores para la acción política feminista y destacando la necesidad del diálogo intergeneracional para avanzar juntas en la lucha por los derechos de las mujeres. La articulación de su mensaje queda plasmado en sus *Notas sobre la condición política del feminismo* [1998].

Las cyberfeministas han entendido ya la importancia de aunar esfuerzos en la educación tecnológica como un punto crucial para las mujeres. Pero esta educación necesita ser contextualizada dentro de un análisis crítico feminista y un discurso sobre las mujeres, Netcultura y política, y la economía del trabajo pancapitalista. El cyberfeminismo necesita hacerse oír más con más fuerza en la discusión sobre el desarrollo de la red. Para hacerlo, necesita pensar sobre a quién consideran su electorado. Como vanguardia técnica y cultural, el cyberfeminismo necesita recordar que la mayoría de las mujeres que ahora están trabajando con ordenadores e información tecnológica en el primer mundo son en el mejor de los casos magníficas mecanógrafas, para las que el ordenador simplemente representa una intensificación del trabajo. Una cuestión debemos preguntarnos: ¿qué relación tienen estas mujeres con la tecnología? ¿Cómo se produce esta relación y cómo se puede luchar contra ella? El cyberfeminismo podría proporcionar un sitio web de concienciación progresiva donde las mujeres puedan contar historias sobre sus experiencias con todos los aspectos diferentes de la tecnología y como esto afecta a sus vidas. Esta web podría enseñar a las mujeres a cuestionarse la creciente transparencia de la incursión tecnológica en sus puestos de trabajo y en la vida cotidiana. Y por supuesto, se debería encaminar hacia el desarrollo en educación, información, y activismo, concerniente a la feminizada "economía domestica global [Haraway]" que está empeorando profundamente las vidas de las mujeres en los países desarrollados. [...]

Una de las herramientas educativas más importantes que las cyberfeministas pueden ofrecer es un directorio de estrategias y recursos electrónicos en curso, para mujeres, incluyendo grupos de discusión teórica feminista, editoriales electrónicas, exposiciones, fancines, direcciones, bibliografías, mediaographies, how-to sites, e intercambio de información en general. Aunque las recopilaciones de estos recursos están ya iniciadas, existe una creciente necesidad de un discurso feminista más radical y crítico sobre tecnología en el ciberespacio [como contraposición al discurso de los media estudios en los departamentos de las universidades]. En el cyberfeminismo, este discurso surge directamente de las prácticas y problemas actuales, más que de una teorización abstracta. Por eso el cyberfeminismo ofrece el desarrollo de una teoría activista aplicada.

El ciberfeminismo social, nacido del activismo en la Internet de numerosas redes feministas, estaba dando respuesta ya a la propuesta de Wilding aunque sus acciones no fueran conceptualizadas como tales.

2. Ciberfeminismo social como experiencia. Mujeres en red

El movimiento artístico ciberfeminista evoluciona a comienzos del siglo XXI hacia el ciberfeminismo social que tiene como objetivo difundir información, generar redes de activismo y solidaridad, coordinar iniciativas para mejorar de manera concreta la vida de las mujeres además de servir de freno a las acciones de abuso de un patriarcado también globalizado.

La red es un espacio genuinamente femenino e ideal para las mujeres. Lo subraya la diputada y feminista Lourdes Muñoz, ingeniera informática de profesión, en su texto *La red en femenino*. Las feministas tejiendo redes por la igualdad. Internet fue concebida -dice- como una red plana. Todos los nodos son iguales, no hay jerarquías, cualquiera puede generar y difundir información de igual forma, la capacidad dependerá más de una buena estrategia y conocimiento de la red que de la potencia de uno en un mundo no virtual. Esta concepción de la red plana hace que nos podamos relacionar de forma más cómoda.”. La tradición de las mujeres a generar redes [vecinales, familiares sociales] facilita la conexión, en este caso en el mundo virtual. A través de las redes se fomenta el debate, el encuentro, el intercambio de información, se difunden opiniones, se coordinan estrategias, en definitiva se avanza en la democracia participativa ¿Cómo íbamos a quedarnos atrás?

Las primeras experiencias de ciberfeminismo social surgen conectadas a la creación de la primera red electrónica internacional de la sociedad civil, APC, Asociación para el Progreso de las Comunicaciones. [Ver el texto *El ciberfeminismo social. La política de las mujeres en la Internet en Los géneros de la red: los ciberfeminismos*. El grupo de mujeres de APC se encargará de organizar el dispositivo para que la Conferencia Mundial de la Mujer convocada en Beijing [1995] pueda tener un proceso participativo previo a través de listas de correo electrónico y de una página web durante la celebración del encuentro facilitando la participación de las mujeres que no tuvieron oportunidad de asistir presencialmente a la cumbre. A partir de Beijing donde se apunta ya la eficacia del medio electrónico como herramienta para el empoderamiento -el papel de las nuevas tecnologías se recoge incluso en el punto J de las conclusiones- empieza el desarrollo de espacios virtuales feministas. Las primeras webs en Europa surgen en Italia [ServerDonne], Francia [Penelopes] y Gran Bretaña [Aviva] en 1996 y que acaba de desaparecer diez años después de su creación. En el Estado Español el primer intento de crear una red feminista surge de un grupo efímero del que no queda prácticamente rastro: AndreaNet. Desde Euskadi

apuntan la propuesta de creación de una red virtual de mujeres de habla hispana para el uso compartido de información, recursos, noticias y debates. También las Dones Periodistes de Cataluña empezaban a construir su web. En Agosto de 1997 se creó Mujeres en Red que se ha convertido en una de las principales referencias del activismo feminista en el Estado Español.

Okupando el ciberespacio

Crear un espacio web donde aglutinar información sobre las mujeres y textos de reflexión y pensamiento feminista que nadie se ocupaba hasta el momento de incluir en la Internet, potenciar listas de distribución de correo electrónico para elaborar estrategias en la acción conjunta dentro y fuera de la red contrastando nuestras agendas, visibilizar las páginas webs que las mujeres estaban construyendo, albergar foros donde poder conectar con otras redes que empezaban a emerger también en América Latina [la versión electrónica de CIMAC, SIM, ALAI, la ya desaparecida Fempress] y África [Femmes-Afrique] fueron las prioridades de los primeros años de Mujeres en Red. Pronto llegó la propuesta de la Marcha Mundial de las Mujeres a la que nos sumamos de inmediato, favoreciendo la circulación de información y la respuesta unánime contra la discriminación de las mujeres.

Informar, generar pensamiento colectivo, reflexionar sobre la utilización de las tecnologías, formarnos entre nosotras, preparar estrategias políticas para encontrar soluciones concretas en defensa de los derechos de las mujeres, establecer nexos y alianzas entre los diferentes grupos de mujeres y grupos feministas... así ha transcurrido casi una década de ciberfeminismo. En definitiva, okupando la red con nuestros textos, hasta el punto de lograr que los principales buscadores nos sitúen en el mismo rango de valoración que los espacios más prestigiosos de la Internet en español.

La lucha por la Ley Integral contra la Violencia de Género una apuesta colectiva.

La historia. En el Estado Español el proceso de lucha por una Ley Integral contra la violencia de género es una reivindicación de más de una década. Ángeles Álvarez, portavoz de la Red Feminista de Organizaciones contra la Violencia de Género, en Historia de un logro recuerda que fue la jurista María Duran, quien en el VII Congreso Nacional de Mujeres Abogadas en 1993 planteó la propuesta de una legislación específica sobre violencia en el ámbito doméstico. En 1995 se publica el libro Una cuestión incomprensible. El maltrato a la mujer de Ana María Pérez del Campo, desde la Asociación de Mujeres Separadas y Divorciadas, uno de los primeros textos especializados. En el mismo año, poco después de la celebración de la Conferencia de la Mujer en Beijing surge un grupo informal autodenominado Impacto

Feministacuya primera acción es el envío de cartas a los grupos parlamentarios en el Congreso de Diputados dando a conocer los nombres de tres cargos públicos con sentencia por maltrato que seguían en la actividad política para escarnio de sus víctimas. Como consecuencia de la acción -sigue apuntando Ángeles Álvarez - se solicita la comparecencia de las organizaciones de mujeres en la Comisión Mixta Congreso-Senado de derechos de la mujer. Asisten Ana M^a Pérez del Campo y María Durán. Las comparecientes piden a los partidos políticos que expedienten cautelarmente y expulsen a los maltratadores de sus formaciones políticas cuando exista sentencia firme por malos tratos.

En el año 97 -un año negro con más de 90 mujeres asesinadas a manos de sus parejas y exparejas- se crea el Foro de Madrid contra la Violencia hacia las mujeres. El 25 de noviembre del mismo año se conmemora por primera vez en España el Día Internacional contra la Violencia de Género. En las proximidades de los juzgados de la Plaza Castilla de Madrid siluetas dibujadas en el suelo de cadáveres recuerdan a las víctimas. Dos semanas después es asesinada Ana Orantes tras su aparición en un programa de televisión, su caso provocó toda una catarsis en los medios de comunicación españoles.

Visibilizando el problema con cifras en la Internet. Uno de los objetivos de las organizaciones de mujeres en la lucha contra la violencia es la visibilización del problema y para ello llaman la atención sobre el sistema de registro oficial que el Ministerio del Interior tiene con respecto al asesinato de mujeres que solamente incluye a las mujeres asesinadas cuando están legalmente casadas con su agresor. Las cifras minimizan unos datos que cada vez son más alarmantes. En 1999 en la web de la Asociación de Mujeres Separadas y Divorciadas las organizaciones de mujeres inician la publicación de estadísticas, con nombres, apellidos e información concreta de cada una de las víctimas para evidenciar la falsedad de los datos oficiales. La información publicada de las víctimas se obtiene a partir de la información ofrecida por los propios medios de comunicación. La estrategia da buen resultado: en el año 2002 el Ministerio del Interior empieza a incluir por fin en la estadística a los exconyugues [incluido separado/a-divorciado/a], compañeros/as sentimentales, excompañeros/as sentimentales, novios/as o exnovios/as. La experiencia española en este terreno y la dinámica utilizada, parece haber servido de modelo años más tarde para las compañeras de América Latina en el "Banco de Datos sobre feminicidio de América Latina y Caribe español".

En enero del 2002 se crea formalmente la Red Feminista de organizaciones contra la violencia hacia las mujeres con el objetivo de canalizar una interlocución coordinada con el gobierno, las administraciones y los medios de comunicación en la reivindicación de la Ley Integral. Además de la red presencial de la que forman parte

importantes organizaciones como la propia Asociación de Mujeres Separadas y Divorciadas ya convertida en Federación, Fundación Mujeres, Federación de Mujeres Progresistas o la Comisión para la investigación de malos tratos a mujeres, se crea un espacio virtual que servirá de referencia, junto a Mujeres en Red que forma parte también de la Red Feminista, como frente activo y sólido en la lucha y la solidaridad contra la violencia patriarcal. Las webs se convierten en una de las principales fuentes de información no sólo para la sociedad civil sino también para los propios medios de comunicación tradicionales que empiezan a asumir el papel de la Red Feminista como fuente, no sólo en los temas específicos de violencia sino en general en cuestiones de género.

El pacto entre organizaciones de mujeres y partidos políticos para reivindicar una legislación específica, sumado a una correcta gestión de la información y de la relación con los medios de comunicación junto a la realización de campañas mediáticas, serán ingredientes decisivos para lograr que a finales del 2004 se apruebe la Ley Integral contra la Violencia de Género. La Internet es un punto de apoyo clave, espacios como el de Mujeres en Red [1997] y la Red Feminista de Organizaciones contra la Violencia de Género [2002] ayudan a canalizar la información y las denuncias y sirven de altavoz de las organizaciones feministas para reclamar al Estado una solución para garantizar la integridad de las mujeres.

Compartiendo conocimiento a través de la red. Córdoba 2000, punto de inflexión.

En los últimos años la red se ha transformado en un sujeto colectivo conformado por millones de personas que aportan experiencia, conocimientos y energía con generosidad y altruismo. La descentralización que aportan las redes virtuales modifican las relaciones y establecen nuevos modelos. El filósofo finlandés Pekka Himanen habla de la ética del hacker. "El dinero -escribe Himanen- deja de ser un valor en sí mismo y el beneficio se cifra en metas como el valor social y el libre acceso, la transparencia y la franqueza."

Victoria Sendón fue la primera de las teóricas feministas del Estado Español que apostó por esta nueva filosofía de libertad en la distribución del conocimiento sumándose a la ética hacker. Desde la web de Mujeres en Red lanzó un texto inédito sobre feminismo titulado ¿Qué es el feminismo de la diferencia? Una visión muy personal que pronto se extendió por las aulas universitarias y favoreció el debate sobre las diferentes perspectivas del feminismo. Sendón se creó también su primera dirección de correo electrónico dispuesta a participar activamente en el ciberfeminismo y quienes acabábamos de llegar al feminismo a través del ciberactivismo se lo agradecemos... resultaba fundamental que las feministas históricas se incorporaran a la red. ¿Cómo sino evitar la fractura entre las feministas

en redes [electrónicas] y el feminismo tradicional? ¿Cómo establecer y reforzar vínculos? El debate se puso sobre la mesa en el Encuentro Feminista Español celebrado en Córdoba a finales del año 2000, especialmente en el espacio de debate sobre las bibliotecas feministas. [Ver Bibliotecas de mujeres en red: Preservar nuestra memoria desde el feminismo de Lola Robles]. La lista de intercambio de información a través del correo electrónico sobre violencia contra las mujeres de Mujeres en Red en el que ya participaban muchas mujeres implicadas en la lucha contra la violencia de género fue también un referente sobre cómo empezar a utilizar las TIC para coordinar estrategias y continuar el debate utilizando formatos virtuales. Se hizo evidente... o lográbamos eliminar la fractura entre quienes estábamos conectadas y quienes no lo estaban o sería difícil avanzar. La reunión de Córdoba provocó encuentros y desencuentros, pero en todo caso permitió vernos las caras, conocernos -de allí surgió el primer contacto entre Mujeres en Red con las filósofas feministas Alicia Puleo o Ana de Miguel - y establecer nuevas complicidades con el objetivo de utilizar al máximo las posibilidades de las nuevas tecnologías.

Todas somos Tani. Violencia de género en la primera campaña de movilización significativa de Mujeres en Red.

La lucha contra la violencia de género ha tenido un importante protagonismo en muchas de las campañas planteadas por Mujeres en Red desde sus comienzos. Uno de los primeros casos fue el de la defensa de Teresa Moreno Maya, Tani, una mujer gitana acusada de matar a su marido. A pesar de haber sido víctima de malos tratos, el dato no fue considerado durante el juicio y fue condenada a 14 años de prisión sin valorarse la posibilidad de ella hubiera actuado en defensa propia. A pocos meses de su entrada en prisión, el caso fue conocido por los Servicios de Atención a la Mujer de Rivas Vaciamadrid, municipio en el que residía con sus hijos. Fueron las compañeras de este servicio, que participaban desde hace algún tiempo en Mujeres en Red quienes nos solicitaron el apoyo para lanzar una campaña de petición de indulto. No sólo en esta campaña sino en todas, **las alianzas y el trabajo presencial de las mujeres y las organizaciones de mujeres combinado con las acciones virtuales de protesta han sido decisivas para el éxito de las mismas.** En el caso de Tani la movilización logró trasladarse a los principales medios de comunicación, incluso de ámbito internacional. Su entrada en prisión acompañada de 2.000 de mujeres que habían llegado hasta las puertas de la cárcel de Alcalá-Meco para mostrar el apoyo y la solidaridad ciudadana fue recogida incluso en los informativos de la cadena estadounidense CNN. El empeño de las redes de mujeres en la denuncia del caso logró la implicación general de la sociedad civil en la petición de indulto.

¿Qué sociedad convierte a las víctimas en culpables? Mientras algunos políticos tratan demagógicamente, de untar con brea y plumas a expresidarios, otros pedimos el indulto para esta gitana. Porque no sólo merece pasear por la calle libremente sino también merece nuestro reconocimiento, por escapar de entre las ruinas que dejaron los hombres a los que amó. Indulto para esta mujer que le declara el amor al hombre que la encañona. Porque si ya de por sí el hombre, el agresor, goza de impunidad [por no hablar de jueces firmando obscenas sentencias machistas] esta actitud deja más indefensas aún a esas mujeres que gritan en silencio, que miran hacia el suelo y guardan cicatrices bajo la blusa. Ecmo. Sr. Ministro de Justicia: indulto para Tani. Ismael Serrano. Cantautor.

“Uno de los grandes fracasos del Gobierno es su plan de acción contra la violencia doméstica. En los últimos años han cacareado diversas medidas de urgencia, pero luego, en la realidad, no han hecho nada. Ahí siguen las mujeres, torturadas, quemadas vivas, asesinadas. Y ahí están sus verdugos, sin apenas condenas. Pero luego las pobres Tanis se pudren en la cárcel. Contra toda lógica, contra toda compasión y toda justicia.” Rosa Montero. El País

Tani logró la libertad provisional en pocos días y finalmente fue indultada el 2 de diciembre del 2000. En el 2002 otro caso de maltrato, el de Oliva Vacas, con una pena de 3 años y 6 meses por lesiones a su exmarido ocupó de nuevo las pancartas digitales de las redes de mujeres en la Internet.

Con la jueza decana de Gijón Rosario Fernandez Hevia

La amenaza de un expediente por parte de la Comisión Disciplinaria del Consejo General del Poder Judicial contra la jueza decana de los juzgados de Gijón, Rosario Fdez. Hevia a finales del año 2000 por declarar que existía dejadez entre los fiscales en las cuestiones de malos tratos generó otra importante campaña desde Mujeres en Red. El Fiscal Jefe de Gijón realizó la queja que finalmente fue archivada. La movilización de muchas mujeres a nivel particular a través del envío de mensajes de protesta coordinados con las diferentes organizaciones de mujeres implicadas en la lucha contra la violencia de género sirvió para demostrar que la sociedad civil exigía una posición mucho más contundente en la lucha por la tolerancia cero en la violencia contra las mujeres.

Unidas en la protesta contra el Premio Cervantes a Francisco Umbral, por misógino e incitador a la violencia. Abril 2001.

No era la primera vez que organizaciones feministas denunciaban la misoginia del escritor Francisco Umbral en sus publicaciones y habituales

colaboraciones en la prensa española. Un momento especialmente duro fue su distinción oficial con el Premio Cervantes de la Lengua Española a finales del año 2000... era - se denunció en el comunicado de las organizaciones feministas- la complicidad de las instituciones premiando a un autor que alardeaba de hacer apología de la violencia contra las mujeres. «El premio a la obra de Francisco Umbral representa el premio a una cultura y a un sistema que discrimina a las mujeres, que las considera inferiores a los hombres, que las humilla, las insulta y las agrede, y, peor aún, que se enorgullece de hacerlo», sostuvieron las mujeres.

Por ello, la Real Academia Española y el Ministerio de Educación y Cultura, al otorgarle el Cervantes a Umbral, premian por extensión a una cultura abiertamente cómplice de la violencia que los hombres ejercen contra las mujeres. También recompensan a un sistema patriarcal que es la raíz de esta realidad y que no parece tener intención de cambiar se afirmaba en el comunicado. Umbral escribió, en otra cita recordada por los grupos feministas «Nos lo dejó dicho el árabe español con alma de nardo: 'Azota a tu mujer todos los días, que ella sabrá por qué'. Un poco machista, el dicho, pero a los árabes tenemos que disculpárselo todo, porque son nuestros espónsos de Platón, de la arquitectura y de tantas cosas.

Desde Mujeres en Red se lanzó la protesta virtual en la que participaron numerosas mujeres, muchas de ellas pertenecientes a universidades latinoamericanas que destacaron lo incomprensible que resultaba el que se otorgara un premio tan prestigioso y significativo para la lengua española a alguien que hiciera apología del maltrato a las mujeres. Junto a la protesta virtual, el día y a la hora de la entrega del Premio en la Universidad de Alcalá de Henares, el 23 de abril del 2001, un centenar de mujeres en una acción coordinada por lasEmilias. Comunicación feminista ocupó como protesta la sede de la Real Academia de la Lengua Española. En Mujeres en Red puede leerse todavía la crónica de la ocupación y el listado recopilatorio de mensajes enviados por las feministas españolas y latinoamericanas como protesta.

La campaña contra el Cervantes a Paco Umbral fue la prueba definitiva de que la suma de energías podía ayudarnos a avanzar en la defensa de los derechos de las mujeres y de que juntas, en el espacio virtual y el presencial, éramos mucho más efectivas. Mujeres en Red -señala Angeles Álvarez- mostró y nos instruyó a las organizaciones de mujeres sobre el potencial que supone Internet en el mantenimiento de redes y difusión de mensajes.

El patriarcado no entiende de fronteras... las redes feministas, tampoco ;-]

Junto a las campañas en el ámbito del Estado Español para reclamar la Ley Integral contra la Violencia especialmente en los años 2002 y 2003, Mujeres en red y la Red Feminista de Organizaciones contra la Violencia de Género han impulsado o secundado campañas internacionales en defensa de los derechos de las mujeres. Entre ellas, denuncias puntuales como la de Yo también quiero ser excomulgada/o organizada en febrero del año 2003 en apoyo a la red de mujeres de Nicaragua en torno al caso de Rosa una niña de nueve años embarazada tras una violación y a las que la iglesia católica amenazó de excomunión junto a su familia y a cualquiera que intentara facilitar su aborto, o campañas que desgraciadamente todavía están en nuestra agenda, como la denuncia de los asesinatos de mujeres en Juárez [México]. El caso denunciado inicialmente en Juárez ha provocado la emergencia de muchos otros casos similares en otros puntos de América Latina alertando de que en numerosos puntos del planeta se practica el feminicidio. En ambas acciones, el ciberfeminismo transita por el hacktivismo con intervenciones que expresan nuevas formas de comunicación, diseño y utilización de la Internet.

3. Hacktivismo feminista

RTMark y la Organización para la Liberación de Barbie

En 1993 trescientos muñecos GI Joe y Barbie parlantes fueron infiltrados en tiendas de juguetes de Estados Unidos aprovechando la campaña de Navidad. Las cajas de voz de los muñecos estaban invertidas: Barbie hablaba como GI Joe y éste como Barbie. Mientras la voz de Barbie lanzaba como amenaza Cómete el plomo, el musculoso GI Joe manifestaba su gran deseo... planeemos la boda de nuestros sueños. La acción fue relizada por RTMark, un grupo que apoya la alteración informativa de productos corporativos, desde muñecas a instrumentos didácticos infantiles o videojuegos. Así como las corporaciones son entera y únicamente máquinas de incrementar la opulencia de sus accionistas [a menudo en detrimento de la cultura y la vida], anuncian en su web, añadiendo que RTMARK es una máquina de mejorar la cultura y la vida de sus accionistas [a menudo en detrimento de las opulencias]. En la operación se invirtieron 8000 \$ y fue financiada por la Barbie Liberation Organisation [Organización para la Liberación de Barbie] creada por un grupo de veteranos de guerra en contra de los juguetes bélicos. **Era la primera acción de hacktivismo feminista.**

El término hacktivismo saltó al dominio público junto al de Desobediencia Civil Electrónica [DCE], a finales de octubre de 1998, en una portada de periódico The New York Times. La palabra viene del hacking, definido en la página de internet Isla Tortuga como "el conjunto de técnicas para entrar en sistemas electrónicos del gobierno, en computadoras ajenas, siempre y cuando sea con fines educativos o de diversión, nunca para adueñarse de conocimientos que no son nuestros o con ánimo de lucro [en estos casos, no se trataría de hacking, sino de cracking]". Guía básica del hacktivismo. [Ver *Los guerreros de la red* de Laura G. De Rivera]

En el caso del hacktivismo, - continúa De Rivera- el propósito de la protesta social, política y cultural completa la lista, guardando, en lo posible, las formas de lo legal. O anticipándose a ellas, como hizo el buscado grupo hacktivista mexicano XPloit, el cual, desde 1998, ha invadido varias veces los servidores del gobierno del presidente Ernesto Zedillo, obligándolo a crear una nueva legislación que ahora tipifica estos asaltos como "actos criminales.

El [la] hacktivista trabaja de manera conjunta en la red y en la calle dice Natalie Boorman que se identifica como artista del net art pero al mismo tiempo como activista. [Ver su entrevista en New media, 'community art', and net.art activism. Interviews with Natalie Bookchin and Brendan Jackson]. Hacktivismo y net art se solapan -dice Boorman- [pero] l@s hacktivistas no se ven a si mism@s como artistas.

Uno de los proyectos de RTMark que han resultado más efectivos ha sido la creación en 1999 de Gatt.org. La web se lanzó pocas semanas antes de la reunión de la Organización Mundial del Comercio celebrada en Seattle con las siglas del Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio [GATT, General Agreement on Tariffs and Trade] firmado en 1948. La apariencia de una web oficial, sus enlaces redirigían a l@s visitantes a otras páginas con información sobre las consecuencias de la política del Banco Mundial y de esta organización. Poco después de conocerse la existencia de la web el propio Director General de la OMC hizo una nota de prensa denunciando que la página gatt.org era falsa y engañosa y dando a conocer la dirección del sitio oficial del encuentro. El comunicado tuvo el efecto perverso de lograr que se difundiera todavía más la acción hacktivista de RTMark: apenas cuatro personas implicadas en la creación de gatt.org con mínimos recursos económicos habían logrado con su activismo en la red y su imaginación poner en jaque a toda una corporación internacional contando además con el paradójico altavoz publicitario de los medios de comunicación tradicionales. Junto la acción en el ciberespacio, millares de activistas protestaban en las calles de Seattle contra esta reunión y sus consecuencias. La combinación de estrategias resultó un verdadero éxito. Gatt.org ¿fue simplemente una página web activista o la plataforma de una

performance de net art en cuya obra se denunciaba el peligroso proceso de la globalización controlada por el capitalismo neoliberal?

“Yo también quiero ser excomulgada/o”. Primera acción hacktivista de las redes feministas del Estado Español.

Febrero del 2003. La red de Salud de Mujeres Latinoamericanas y del Caribe envía a través de Internet una alerta sobre el caso de Rosa. Tenía 9 años cuando se quedó embarazada producto de una violación. Sus padres eran inmigrantes nicaragüenses en Costa Rica, María trabaja como empleada doméstica y Francisco como jornalero en el campo. La Red de Mujeres contra la Violencia de Nicaragua decide apoyar a la familia y reclamar su derecho al aborto admitido legalmente en el país dada la situación crítica en la que se encontraba la niña. La reacción de la Iglesia fue amenazar de excomunión a todo el entorno de apoyo. El conflicto es difundido por diversas redes internacionales entre ellas la Red de Salud de las mujeres Latinoamericanas y del Caribe, a su vez conectada con Mujeres en Red. Desde Madrid se recoge el caso y se contacta con las compañeras de Mujeres en Red localizadas en Nicaragua para obtener mayor precisión de datos. En coordinación con la Red Feminista de Organizaciones contra la Violencia de Género se inicia una campaña: si la iglesia decide excomulgar a alguien por ayudar a Rosa... Yo también quiero ser excomulgada/o. Un contador virtual empieza a recoger firmas de personas solidarias... la información sobre la iniciativa se extiende por Internet, en 24 horas se han logrado ya 10.000 firmas y en una semana más de 25.000. Los medios de comunicación en España y en Nicaragua recogen la información sobre la campaña de firmas organizada por las feministas españolas, se incrementa la difusión de información sobre la situación de Rosa y se abre el debate sobre la situación de los derechos sexuales y reproductivos. Las organizaciones de mujeres en Madrid presentan al Nuncio en la Embajada del Vaticano las más de 25.000 firmas denunciando la actitud despótica y falta de consideración hacia los Derechos Humanos de la Iglesia Nicaragüense. Incluso las personas más próximas al catolicismo tienen dificultades para entender esta actitud. Con las diferentes acciones nacionales e internacionales se logra hacer la suficiente presión para apoyar a Rosa que finalmente abortó. Ahora vive su adolescencia junto a su familia apoyada por una ONG en un lugar de Nicaragua que se mantiene bajo confidencialidad .

Hactivismo para denunciar los asesinatos de mujeres en Ciudad Juárez. Mexicoturismo.org

En verano del 2003 se convocó en Madrid una de las primeras reuniones de organizaciones feministas con algunas de las mujeres que lideraban la denuncia de

los asesinatos en Ciudad Juárez. Uno de los problemas a los que se enfrentaban era el de que las autoridades regionales y federales ignoraban la realidad con absoluto descaro. ¿Qué valía la vida de una mujer en las maquilas? ¿Quién se iba a preocupar por su desaparición? ¿Qué valía la vida de una persona en la ciudad fronteriza de Juárez? Uno de los primeros objetivos fue llamar la atención de los medios de comunicación y de la ciudadanía sobre lo que estaba ocurriendo. Tras barajar diversas posibilidades más o menos efectivas, entre ellas la del boicot a las empresas que tenían maquilas en la zona y por tanto, también responsables de la falta de seguridad de las mujeres que trabajaban en ellas, se optó por el centrar la acción con la referencia del turismo. El resultado fue la creación de <http://www.mexicoturismo.org> una web cuya apariencia podría ser la de un espacio turístico sobre Juárez; los contenidos, sin embargo, denuncian el feminicidio que allí se produce y la pasividad de las autoridades. Si usted es mujer, no debe tener muchas esperanzas respecto a su seguridad. En Ciudad Juárez, la prevención e investigación de asesinatos, secuestros, violaciones, mutilaciones y desapariciones de mujeres no se hallan entre las tareas que la policía tienen encomendadas. En el apartado de seguridad de la web añadiendo los datos reales de dirección y teléfonos de policía y comisarías del lugar. Como espacios turísticos a visitar se sugiere los lugares donde se han encontrado los cuerpos de las mujeres asesinadas. En la historia se recuerda la historia de las maquilas y la explotación laboral de las mujeres y a veces niñas de la que son víctimas.

La web se presentó a los medios de comunicación en una concentración ante la embajada de México donde las redes feministas habían convocado una concentración el 15 de septiembre Día del Grito, fecha de conmemoración nacional mexicana. También se dio a conocer oficialmente a las autoridades mexicanas a través de la embajada, advirtiéndoles que las organizaciones de mujeres mantendrían el espacio virtual como denuncia mientras se continuara ignorando la situación de Juárez y el feminicidio que allí se estaba practicando con total impunidad. Los medios de comunicación españoles y mexicanos se hicieron eco de la creación de la web. Los medios mexicanos que hasta entonces ignoraban las denuncias de las madres y familiares de las desaparecidas de Ciudad Juárez lanzaron la noticia sobre lo que consideraban una campaña hecha por las feministas españolas contra el turismo de México y los intereses mexicanos. La polémica sirvió sin duda para que se hablara también de los asesinatos de mujeres.

Reuniones de sectores oficiales del Turismo en México con las autoridades locales preparando campañas de imagen para Juárez con el objetivo de contrarrestar lo que denominaron una campaña internacional de desprestigio, amenazas directas de los responsables locales desde los medios de comunicación mexicanos a los grupos de mujeres españolas y a las propias mujeres de Juárez

dieron muestra de los niveles de reacción provocados por la campaña y al mismo tiempo de la capacidad de protesta desde la red con pocos recursos y mucha imaginación.

5. Los flujos del meme continúan extendiéndose

Julianne Pierce, una de las componentes de VNS Matrix, aseguraba hace ya algunos años que el ciberfeminismo se ha extendido como un meme espontáneo replicándose de manera imparable por todo el mundo con flujos y reflujos que todavía continúan.

Según las teorías modernas sobre la transmisión de cultura, un meme es la unidad mínima de transmisión de la herencia cultural. A su vez, los memes se dan en un amplio campo de variación, se replican a sí mismos por mecanismos de imitación y transmisión de cerebro a cerebro y engendran un amplio abanico de copias que subsisten en diversos medios.

De la misma manera que los genes se replican a sí mismos sin proseguir ninguna finalidad más que la de autorreplicarse [y, evidentemente, no son conscientes de dicho proceso], los memes tienden a replicarse sin perseguir tampoco ninguna finalidad: las ideas buenas no son propiamente buenas si no son capaces de ser, al mismo tiempo, buenas replicadoras de sí mismas. De esta manera, los memes son indiferentes a la verdad, como los genes son ajenos a cualquier clasificación. Este mecanismo de autorreplicación no es exclusivo de sistemas vivos, como el ADN y el ARN: ciertos polímeros y cristales, y los virus informáticos muestran este comportamiento, por lo cual no debería resultar ilógico en algo inerte como un meme. [Fragmento de la definición de meme en la Wikipedia]

En códigos del ciberespacio, un meme [la palabra tiene el mismo origen que 'gen'] es un comentario que se propaga rápidamente de persona en persona, puede ser un rumor, una frase, una canción o una realidad... que se extiende rápidamente de nodo a nodo, de persona a persona, de comunidad en comunidad, como si de un virus se tratara. [Consejos para hacer un buen meme]

También el meme del feminismo se ha extendido de manera imparable. De hecho se ha convertido ya en el virus más poderoso para combatir/hackear el patriarcado. Históricamente el movimiento feminista ha avanzado con la suma de aportaciones anónimas de muchas y muchas mujeres que día a día luchan por transformar el mundo. El ciberfeminismo social se nutre de este espíritu trasladado a la red.

Por cierto... ¿No serían las sufragistas del XIX con sus acciones reivindicativas en las que irrumpían y boicoteaban reuniones oficiales para reivindicar el derecho al voto de las mujeres precursoras del movimiento hacktivista?

NOTA 1: Quiero agradecer el apoyo en la traducción de algunos fragmentos a Gonzalo Hernández [del italiano], Olga Castro y Lola Pérez Carracedo [del inglés].

NOTA 2: este artículo está publicado originalmente en:
http://www.mujeresenred.net/article.php3?id_article=88

TEXTOS y WEBS MECIONADAS EN EL ARTÍCULO

Ana Martínez-Collado y Ana Navarrete. Estudios on line sobre Arte y Mujer
<http://www.estudiosonline.net/>

Remedios Zafra, <http://www.2-red.net/rzafra/>

Los géneros de la red: los ciberfeminismos. Por Ana de Miguel y Montserrat Boix
http://www.mujeresenred.net/article.php3?id_article=297

Hacktivismo feminista. Montserrat Boix
http://sindominio.net/suburbia/print.php3?id_article=71

"Internet y movimientos sociales. Un enfoque psicosocial." Federico Javaloy , Esteve Espelt , Alvaro Rodríguez C. Laboratorio de Psicología Social. Universitat de Barcelona
http://www.ub.es/dppss/lps/mov_soc.htm

EZLN. A 10 años de la guerra de tinta e internet Del mito a la realizad de ¡Ya Basta!
<http://www.alambre.info/2004/01/05/ezln-a-10-anos-de-la-guerra-de-tinta-e-internet/>

Historia de la marcha 2000 de mujeres
http://www.marchemondiale.org/qui_nous_sommes/objectifs/es

La violencia de género: la construcción de un marco feminista de interpretación. Por Ana de Miguel
http://www.mujeresenred.net/article.php3?id_article=440

VNS Matrix <http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>

Entrevista a Francesca da Rimini en "Il manifesto" 14.octubre.2000
<http://www.ecn.org/thingnet/reviews/manifesto.html>

Los días y las noches de los muertos. [Francesca da Rimini, Ricardo Domínguez, Diane Ludin]
<http://dollyoko.thing.net/LOSDIAS/INDEX.HTML>

Coco Fuscó <http://www.thing.net/cocofusco/>

Hacktivismo Feminista. Montserrat Boix
http://sindominio.net/suburbia/article.php3?id_article=71

Ricardo Dominguez http://dpa.ntu.ac.uk/dpa_search/result.php3?Project=290

La performance en la era digital. Coco Fusco entrevista a Ricardo Domínguez

<http://laventana.casa.cult.cu/modules.php?name=News&file=article&sid=567>

Stefan Wray <http://www.io.com/swray/>

On Electronic Civil Disobedience. by Stefan Wray
http://cristine.org/borders/Wray_Essay.html

Critical Art Ensemble <http://www.critical-art.net/>

La ética del hacker. Peka Himanen http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%89tica_hacker

Faith Wilding <http://world-information.org/wio/program/participants/992284492>
http://en.wikipedia.org/wiki/Faith_Wilding

Womanhouse <http://en.wikipedia.org/wiki/Womanhouse>

Notas sobre la condición política del ciberfeminismo. F. Wilding
http://www.mujiresenred.net/article.php3?id_article=722

Lourdes Muñoz Santamaría <http://www.lourdesmunozsantamaria.cat>

La red en femenino. Las feministas tejiendo redes por la igualdad.

http://www.mujiresenred.net/l_munoz-nuevas_tecnologias_y_politica.html

Mujeres en red <http://www.mujiresenred.net>

Red Feminista de organizaciones contra la violencia de género
<http://www.redfeminista.org>

APC <http://www.apc.org>

Beijing. Punto J. Objetivos estratégicos y media
http://www.mujiresenred.net/article.php3?id_article=502

Server Donne <http://www.women.it>

Penelopes <http://www.penelopes.org>

ADPC <http://www.adpc.cc>

La comunicación como aliada. Tejiendo redes de mujeres. Montserrat Boix
http://www.mujiresenred.net/el%20viaje%20de%20las%20internautas/Tejiendo_redes_de_mujeres.pdf

Las TIC, un nuevo espacio de intervención en la defensa de los derechos sociales. Las mujeres okupan la red. Montserrat Boix
http://www.mujiresenred.net/IMG/pdf/Las_mujeres_okupan_la_red.pdf

¿Qué es el feminismo de la diferencia? Una visión muy personal. Victoria Sendón
http://www.mujiresenred.net/victoria_sendon-feminismo_de_la_diferencia.html

Bibliotecas de mujeres en red: Preservar nuestra memoria desde el feminismo. Por Lola Robles
http://www.mujirespalabra.net/bibliotecademujeres/pages/actividades/ponencia_cordoba.htm

En apoyo a la jueza Rosario Fernández Hevia
http://mujiresenred.net/rosario_fernandez_hevia.html

Carta al Consejo General del Poder Judicial. Caso Rosario Fdez. Hevia
http://mujiresenred.net/rosario_fernandez_hevia-CGOJ.html

Página original de Mujeres en Red con la crónica de la ocupación de la Sede en Madrid de la Real Academia de la Lengua Española y recopilación de mensajes enviados por las feministas españolas y latinoamericanas.
http://www.nodo50.org/mujeresred/protesta_cervantes2000.html

Las feministas repudian al Premio Cervantes Francisco Umbral. Portal informativo sobre la lengua castellana.
http://www.unidadenladiversidad.com/actualidad/actualidad_ant/2001/abril_01/actualidad_250401_02.htm

La ciudad es un mundo. Tani. Ismael Serrano
<http://www.ismaelserrano.com/cgi-bin/articulosdeismaelserrano.cgi?diario16001020>

Indulto para Tani
http://www.mujeresenred.net/news/article.php3?id_article=493

Ley Integral contra la violencia de género. Algunos apuntes sobre la historia de la propuesta

http://www.nodo50.org/mujeresred/v-ley_integral-historia.html

Campaña "Yo también quiero ser excomulgada/o"
<http://www.redfeminista.org/sub/EXCOMUNION.asp>

http://www.mujeresenred.net/nicaragua-entrega_firmas-nunciatura.html

La red en femenino. Las feministas tejiendo redes por la igualdad. Mayo 2002
http://www.mujeresenred.net/l_munoz-nuevas_tecnologias_y_politica.html

RTMARK <http://www.rtmark.com/legacy/homesp.html>

Barbie Liberation Organisation <http://sniggle.net/barbie.php>

La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública. Critical Art Ensemble
http://aleph-arts.org/pens/dec_simul.html

Guía básica del hacktivism. Los guerreros de la red por Laura G. De Rivera
<http://www.milenio.com/semanal/160/ar6.htm>

Hacktivism Feminista. Montserrat Boix
http://sindominio.net/suburbia/article.php3?id_article=71

New media, 'community art', and net.art activism. Interviews with Natalie Bookchin and Brendan Jackson.
http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/nmc_intvw_bookjack.html

Mexicoturismo.org <http://www.mexicoturismo.org>

El poder de las redes. Manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo. David de Ugarte
http://www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf

xx01



DE LA WEB 2.0 A LA WEB LIBRE Y PUNTO

Ál Cano Santana

De la Web 2.0 a la Web Libre y punto hace referencia al actual proyecto de migración de los servicios de Web Social o Web 2.0 a Web Libre donde las usuarias mantienen el control del software, de los protocolos, de los formatos, de los servidores, de la propia red, de las relaciones sociales y de los contenidos que se generan a través de ellas. Todo ello protegido por 5 ó 6 libertades.

Usamos las tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo nuestras relaciones sociales. Ahora leemos en la web informaciones escritas por usuarias como nosotras, a las cuales podemos colaborar, rectificar o subscribirnos. Al texto e imagen fija de la Web 1.0 se le ha sumado audio y vídeo, páginas que se actualizan sin recargarse, mapas que se mueven,... y es una plataforma cultural y artística para millones de fotógrafos, videoartistas, músicos y artistas en general en todo el mundo que han visto en la Web 2.0 una plataforma para darse a conocer y poder interactuar con lo que hasta ahora era llamado público y ahora se convierte en feedback constante.

El problema es que gran parte de los servicios de web social están contruidos sobre software privativo, donde las usuarias tienen que ceder los derechos sobre sus contenidos producidos para disfrutar del servicio, no pudiendo participar de la organización que gestiona el servicio, teniendo que usar protocolos y formatos privativos y propiedad de la organización que gestiona el servicio y dependiendo de una red privativa. Con esto, queda a la merced de grandes compañías no sólo una gran cantidad de datos de carácter personal, sino también las relaciones y vínculos sociales que en la web se establecen.

Así, el hecho de que nuestras relaciones sociales mediadas por computador tengan propietarios introducen las siguientes problemáticas:

- Ponen barreras a nuestra expresividad
- Restringen nuestras emociones
- Se adueñan de nuestras experiencias de vida
- Crean nuestra estructura de pensamiento

Si bien esta es una problemática general al dominio y explotación de la comunicación y de los conocimientos que a través de ella se generan, la manifestación de la censura se hace específica en los contenidos relacionados al género, representación de sexualidades no hegemónicas y postpornografía.

Por ejemplo el caso de censura por parte de facebook de representaciones de imágenes de maternidad¹, censura por parte de flickr de contenidos relacionados con la feminidad² o por parte de Youtube de imágenes postpornográficas³.

El proyecto Web Libre y punto combate esta problemática aportando ayudas en los proyectos libres de software social o la creación y desarrollo de estos de no existir todavía. Y en la difusión de la problemática en un espacio donde la brecha digital invisibiliza la problemática.

¹ <http://www.indybay.org/newsitems/2008/12/27/18556608.php>

² <http://www.error500.net/flickr-censura>

³ En ese sentido nació el proyecto Video NingúnLugar <http://video.ningunlugar.org/es/bienvenida>

Busca unas bases de mínimos de lo que es una Web Social ética:

- La red ha de ser libre y potente:
 - redes inalámbricas ciudadanas
 - clústers, proxys o recursos distribuidos
- El servicio ha de poder ser administrado por las propias usuarias de una forma accesible
- Los contenidos han de ser libres y propiedad de las usuarias
- El sistema operativo sobre el que está basado el servicio ha de ser libre, así como los servidores web y otros
- El propio programa que genera la interfaz web ha de ser_también libre
- Por supuesto los protocolos y formatos han de ser abiertos

Antecedentes históricos de la Web 2.0 a través del estudio de caso del correo electrónico

En 1971, Ray Tomilson desarrolló lo que hoy conocemos como "e-mail" o "correo electrónico". Lo hizo mientras trabajaba en BBN [antes de trabajar en [Arpanet](#)], a partir de los programas SNDMSG y CYPNET. El primero de ellos permitía enviar mensajes a distintas usuarias dentro de la misma máquina y el segundo permitía enviar mensajes a otras máquinas. Aunque su superior le decía que lo que hacía no servía de nada, en 1973, el 75% del tráfico de ARPANET ya era correo electrónico. Hoy en día, este tipo de intercambio de mensajes a través de máquinas conectadas en red es una práctica habitual para toda usuaria de Internet.

Las implicaciones sociopolíticas de esta popular herramienta es lo que interesa al proyecto BlogMail. En especial, deseamos cuestionar las lógicas que han instituido al correo electrónico como una forma de comunicación privada. Junto con la correspondencia postal, la conferencia telefónica y la conversación cara a cara, el e-mail puede considerarse como parte de los medios de comunicación individuales. Tradicionalmente, se asume que éstos ponen en relación individuos determinados entre sí [Beneyto, 1973], por lo cual se distinguen de los instrumentos para la comunicación con núcleos previamente calificados por una adscripción o adhesión

["medios de comunicación grupal o colectiva", como los son las ponencias en centros científicos o congresos] o para transmitir mensajes de manera indirecta y unilateral a un público anónimo, sin discriminación alguna ["comunicación multitudinaria" o "de masas", como las conferencias sin invitación nominativa y los mítines] [Beneyto, 1973].

Así pues, los correos electrónicos, como los postales, son privados en principio y no están hechos para salir inmediatamente a la luz. Se escriben para una sola persona, o para algunas pocas, es decir, para aquellas a quienes van dirigidos, sin intención de que sean leídos por otras que no sean explícitamente sus destinatarias. Nosotras estamos convencidas de que esta concepción no es inocente y comporta una seria limitación del potencial creativo de la comunicación cotidiana. En pocas palabras, entendemos que la privatización del e-mail lo que hace es privar de poder político a la vida privada de las personas.

A primera vista, podría pensarse que el carácter privado del e-mail es una herencia del correo postal. Sin embargo, la cuestión es un poco más compleja. Existen diferentes fenómenos que han favorecido la privatización de tales mensajes electrónicos. Básicamente, podemos mencionar cuatro:

- La intervención de las empresas, a partir de la década de los 80, que esperaban ofrecer comercialmente el acceso a Internet y sus servicios. Para dichas entidades, ha resultado mucho más beneficioso vender paquetes individualizados en los que, por ejemplo, el correo electrónico aparece como una solución de uso personal. Además, el correo público requiere también de una web donde quedase publicado y eso ahora mismo se está vendiendo por separado. Las empresas venden más capacidad de poder⁴ más caro, pero en general no supone un encarecimiento de costes⁵;
- El surgimiento del spam en 1994, que volvió problemática la difusión pública de la dirección de correo electrónico;
- La fundación de programas como Echelon o Carnivore, que buscan un control poblacional a través de la vigilancia de la información electrónica;
- El intento sistemático de desprestigiar el hacking en los medios de comunicación, dibujándolo como una acción orientada al aprovechamiento indiscriminado o malintencionado de los servicios informáticos [incluido el e-mail].

⁴ Bajo el nombre de ancho de banda, IPs fijas, y cuestiones técnicas que proveen agencia al *cliente*.

⁵ De hecho, por ejemplo, los servidores que se encargan de mantener IPs dinámicas provocan que sea más costoso que mantener IPs fijas, ya que estas no necesitan de servidores

Cada uno de estos fenómenos ha convertido en necesidad -en ocasiones, en imperativo- asegurar la privacidad del correo electrónico. Para conseguir mayores ganancias a través de la venta de servicios en red, las empresas han diseñado y vendido el e-mail como una herramienta de carácter individual. Adicionalmente, para evitar ser víctima del espionaje industrial, de los envíos masivos de correo electrónico con carácter comercial, de la vigilancia gubernamental o de cualquier otra mirada curiosa, los movimientos sociales y asociaciones de ciberderechos han adelantado esfuerzos para delimitar y defender la vida privada en la esfera electrónica.

Ahora bien, el panorama en torno a la controversia por la privatización de la información en Internet estaría incompleto si no se mira la otra cara de la moneda. Estas iniciativas, tienen un carácter antagónico: se enfrentan de manera directa o indirecta a los sistemas de vigilancia gubernamental, comercial o individual. Sin embargo, no se preocupan por cuestionar la lógica que sustenta dicha controversia. Dejan intactos los modelos de producción de información, de riqueza y de subjetividad en la sociedad contemporánea.

En esta dirección han venido trabajando diferentes colectivos interesados en hacer circular libremente la información. Un ejemplo paradigmático es el trabajo realizado por colectivos de contra-información como Indymedia, Pangea, SinDominio y Nodo50 . Estas redes de activistas y periodistas favorecen la visibilización de las agendas, las actividades y los logros de los movimientos sociales, en especial de lo que se ha venido a llamar movimiento anti-globalización o altermundista. Pero, fundamentalmente, se oponen a la centralización de los medios de comunicación a escala global, a su modelo de comunicación centralizada y unidireccional, así como a sus vínculos con el poder establecido y con sus intereses económicos.

Ahora bien, a pesar de la importancia de su trabajo en lo que tiene que ver con la "libertad de expresión", los colectivos de contra-información no problematizan la existencia de la "vida privada" en Internet. En tal dirección existen otro tipo de experiencias. Las mismas tienen que ver con la ética hacker [Himanen, 2001] y su modelo de producción de conocimiento, que funciona a partir de la acción técnica cooperativa y de la distribución libre de sus productos, a través de la red. Las comunidades de software libre son un claro ejemplo de esta cuestión. BlogMail se enmarca dentro de tales experiencias.

Lo que aquí proponemos es llevar a cabo un servicio de correo electrónico público. Nos vamos a performar en una suerte de etnografía activista para cambiar la herramienta de creación de correo electrónico por una que nos permita llevar a cabo el cambio social que queremos que se produzca, y diseñar y construir las

herramientas tecnológicas y/o sociales que propiciarán este cambio. Para ello armamos el grupo de investigación, intervención e ingeniería social Blogx Populi.

Para nosotras, la existencia de una esfera de "lo privado" en Internet es un síntoma de lo lejos que ha llegado la limitación de las libertades en la sociedad contemporánea. La diferenciación entre información pública y privada tiene implicaciones políticas que no pueden ser pasadas por alto.

El origen de la palabra "privado" viene de la antigüedad griega; significa "estar privado de la política". Más recientemente, diferentes autores han recaído en esta cuestión y han afirmado lo siguiente:

'¿De qué está privada la vida privada? Simplemente de vida, cruelmente ausente. La gente está tan privada de comunicación y de realización de sí misma como resulta posible. Debería decir: de hacer personalmente su propia historia.' [Debord, 1961, p. 45]

'El software privativo mantiene a los usuarios en un estado de división e impotencia. División porque cada usuario tiene prohibido ayudar a otros, distribuir copias; e impotencia porque el usuario no tiene la posibilidad de cambiar el programa ni de averiguar qué hace.' [Stallman, 2004, p. 78]

Con base en lo anterior, afirmamos que la producción y distribución de información "privada" tiene un carácter político que ha sido expulsado de la esfera privada. De esta manera, sólo los intercambios colectivos o masivos pueden tener poder político. Actualmente, el ámbito de lo personal se relega a la esfera privada. Se le pretende "privar" de poder político, pero, como decían las lesbianas feministas en los 70: "Lo personal es político"⁶.

⁶ No es posible atribuir esta frase a una única autora. Ya a finales de los cuarenta hay producciones teóricas que de alguna manera remiten a esta cuestión, pero es durante la década de los setenta donde aparecerá en multitud de textos, sobre todo a partir de la publicación en 1969 del ensayo de Carol Hanisch precisamente titulado "The personal is political" en la Redstockings collection "Feminist Revolution". En él, hablando de su experiencia con grupos de mujeres durante más de un año en New York y Gainesville, Hanisch declara: "Una de las primeras cosas que descubrimos en estos grupos es que los problemas personales son problemas políticos. No existen pues, soluciones personales".

El texto original de Hanisch se puede encontrar en: <http://scholar.alexanderstreet.com/download/attachments/2259/Personal+Is+Pol.pdf>

Por una liberación del software y los servicios que dan soporte a la web social

Mucho se ha hablado desde que en el año 2004 O'Reilly presentara un artículo hablando de las novedades que por aquel entonces estaban surgiendo en el mundo de internet en torno al intercambio constante de contenido basado en relaciones sociales. La llamada Web social o con el nombre mucho más comercial Web 2.0 fue la forma de comenzar a llamar a todos esos servicios principalmente que ponían a la web como principal interfaz y que estaban basados en páginas participativas y/o dinámicas.

El título del artículo de O'Reilly fue en la dirección comercial: Qué es web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software, y presentaba la Web 2.0 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de personas usuarias y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías. Según O'Reilly la Web 2.0 fomenta la colaboración y el intercambio ágil de información entre las personas que la utilizan.

Por otro lado, voces reacias a la nueva denominación argumentaban que se trataba simplemente de una estrategia comercial para dar publicidad a unas determinadas compañías y no de un estudio en profundidad de la realidad en internet y que no se había dado un salto cualitativo en el espacio web.

Lo cierto es que el cambio fue gradual y que por fechas del 2004 la mayoría de servicios se basaban en una estructura de la ahora llamada Web 1.0: páginas estáticas que no se actualizaban frecuentemente y que no permitían interacción con las usuarias.

Ya sea como reflejo de una realidad o ya sea impulsado por el artículo y conferencias de O'Reilly y los millones de personas que acuñaron este término [una búsqueda en Internet por Web 2.0 resuelve millones de resultados] que usemos las tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo nuestras relaciones sociales es una realidad en el llamado primer mundo. Llámelo Web 2.0, llámelo Web Social, no se lo llame. Ahora leemos en la web informaciones escritas por usuarias como nosotras, a las cuales podemos colaborar, rectificar o subscribirnos. Al texto e imagen fija de la Web 1.0 se le ha sumado audio y vídeo, páginas que se actualizan sin recargarse, mapas que se mueven,... y es una plataforma cultural y artística para millones de fotógrafos, videoartistas, músicos y artistas en general en todo el mundo que han visto en la Web 2.0 una plataforma

para darse a conocer y poder interactuar con lo que hasta ahora era llamado público y ahora se convierte en feedback constante.

Quien abrió la puerta de la comunicación social en Internet fue el correo electrónico allá por 1971, y al correo le siguieron chats y foros en un primer momento, y luego un aluvión de servicios de mensajería instantánea, telefonía sobre IP y, con la llamada Web 2.0: blogs, video a la carta, wikis, emisoras de radio. Algunos de esos servicios son libres, como la popular Wikipedia o el popular Menéame o algunos otros no tan populares. Pero muchos de éxito popular son basados en software privativo [ver tabla de Web 2.0].

Si nos fijamos en el título del artículo de O'Reilly hablaba de *la siguiente generación del software* y no hablaba simplemente de los servicios de internet vía web. Es reconocido, pues, que el modelo de negocio está basado en ofrecer un servicio directo sobre el software y no ofrecer el software en sí, ni siquiera una licencia del software en sí, pero que el software existe y es la base de la Web 2.0. Por el otro lado en el artículo de O'Reilly trata el carácter eminentemente social de los servicios vinculados al software. Tratemos ambos puntos por separado:

La interfaz web

En un principio la comunicación social mediada por redes cibernéticas era multiprotocolo es decir se podía acceder de múltiples formas, por ejemplo el correo electrónico tiene sus varios protocolos de comunicación [SMTP, POP, IMAP,...] siendo la comunicación vía web [webmail] tan sólo una opción más que surgió algún tiempo después.

Ahora el hecho de que la mayoría de servicios proponga su única interfaz de comunicación a través de la web propone la ventaja de que son accesibles desde cualquier ordenador que tenga un cliente web, pero en un subfondo hace que el usuario no tenga control sobre el software que es ejecutado en una máquina remota y del cual sólo le llega el html procesado, perdiéndose ya no sólo el código fuente del programa con el que está interactuando, si no también no pudiendo acceder al binario.

El carácter social del software

Proyectos como la Wikipedia han puesto de manifiesto que la mejor forma de construir conocimiento es cuando se lleva a cabo de forma colaborativa. Proyectos como delicious o delirious ponen de manifiesto que se puede categorizar la World Wide Web, si hay alguien que lo hace, claro.

Este modelo de categorización e indexación de la web, es llamado modelo en folcsonomías, lo cual requiere la participación constante de las usuarias. En lo que algunas voces han venido a llamar Web 3.0, esto pretendidamente ya no será así, el modelo a seguir es basado en folcsonomías. Es la llamada Web Semántica. Es decir, hasta que no sea posible tecnológicamente una clasificación automática, será necesaria que sea la propia comunidad de usuarias quienes la completen. Llevar a cabo trabajo descentralizado no remunerado. Hay quien ha empezado a decir que se trata de un abuso.

Existe un mecanismo social y legal para proteger las libertades de las usuarias cuando el software corre sobre una red:

La Licencia Pública General Affero

La Licencia Pública General de Affero [en inglés Affero General Public License, conocida también como **Affero GPL**, **AGPL** o, popularmente como **Licencia Affero** o simplemente **la Affero**] es una licencia libre con copyleft basada en la GPL tanto en la versión 2 [GNU GPLv2] como en la versión 3. Es incompatible con la versión 2, lo cual hace que dos piezas de software licenciadas una con GPLv2 y Affero GPL no puedan ser unidas en una sola.

La AGPL fue diseñada para cerrar la evasión de los proveedores de servicios de aplicación a la licencia GPL ordinaria, que no obliga la distribución del código fuente cuando el software licenciado con GPL sea usado para dar un servicio [típicamente aplicaciones web]. Así añade una cláusula nueva, la sección 2[d], la cual establece la obligación de distribuir el software si éste se ejecuta para ofrecer servicios a través de una red de ordenadores.

Este mecanismo no asegura que la Web sea libre, puesto que sólo se encarga del software que provee la interfaz y no el de los servidores ni establece que se pueda acceder libremente a la gestión organizativa del sitio web ni que utilice protocolos y formatos abiertos, ni que el contenido sea libre, pero asegura que se puede hacer –sobre otras máquinas– una instalación idéntica al software que se está corriendo sobre la web social que estamos utilizando.

El contenido de este artículo está bajo licencias cc-by-sa y GNU-FDL

0y1y



**CIBERFEMINISMO DE INVESTIGACIÓN. EL
CASO DE DONESTECH**

**Núria Vergés Bosch, Eva Cruells López
y Alex Hache**



Resumen

Presentamos aquí la investigación ciberfeminista "Código LeLa" impulsada por el colectivo Donestech. En este artículo, partimos de una introducción de lo que entendemos por ciberfeminismo y por investigación probando de determinar en qué sentido los identificamos con el nacimiento y evolución de nuestro colectivo. Pasamos consiguientemente a presentar los orígenes y motivaciones detrás de su constitución detallando porque y como surge el dispositivo de investigación Código LeLa. Finalmente, explicitamos las varias áreas de actuación desarrolladas mostrando la heterogeneidad y diversidad implicadas dentro de las prácticas ciberfeministas.

Probamos, por lo tanto, de destapar de vuelta la caja negra de nuestra investigación y profundizar esta vez en los vínculos existentes entre feminismos, investigación y prácticas ciberfeministas. Relatamos los modos bajo los cuales estas se imbrican, relacionan y auto-alimentan mientras se producen nuevos conocimientos situados, se generan experimentaciones con tecnologías y al mismo tiempo se visibilizan, fomentan y crean redes sociales que empoderan las mujeres y contribuyen a la transformación de la sociedad en su conjunto. Bienvenidas dentro del Código LeLa, un relato acerca del día que nos enrollamos con las tecnologías...

DONESTECH nace el 2006 con el objetivo de conocer las relaciones de las mujeres con las tecnologías, visibilizarlas y crear redes. El colectivo experimenta y utiliza las TIC de forma intensiva como instrumento y finalidad, tanto para trabajar como para experimentar, crear, conectar y redistribuir.

1. o ¿QUÉ ENTENDEMOS POR CIBERFEMINISMO?

Intentar definir el Ciberfeminismo puede ser una ardua aunque apasionante tarea ya que desde sus inicios, las ciberfeministas han rechazado ser definidas¹ y se han ido presentando en una evolución creciente y cambiante. Brevemente se puede decir que el ciberfeminismo conforma un conjunto de teorías y prácticas feministas de la tecnología que surgen a partir de los años 90 [Sunden y Sveningsson: 2007] y que su nacimiento viene propiciado por la expansión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación [NTIC] y la influencia de la tercera ola feminista, especialmente de Donna Haraway [1991]. Inspiradas por su Cyborg, las primeras en definirse expresamente como ciberfeministas fueron el grupo de artistas australianas VNS Matrix que declararon su existencia con un manifiesto² intitulado "*cyberfeminist manifesto for the 21st century*" [1991].

Para las Ciberfeministas las Tecnologías de Información y Comunicación [TIC] implican no sólo la subversión de la identidad masculina, sino una multiplicidad de subjetividades innovadoras dónde las tecnologías pueden transformar, no sólo la sociedad y la misma tecnología, sino también los roles de género convencionales. En ese sentido, las teorías y prácticas ciberfeministas retan las relaciones de poder jerárquicas entre hombres y mujeres en las TIC, exploran las relaciones entre las mujeres y las tecnologías digitales, investigan cómo éstas las afectan, así como apuntan hacia la creación de redes y la conquista de territorios como el ciberespacio

¹ Ver 1º Encuentro Internacional Ciberfeminista [EIC] en Documenta Kassel en 1997, las "100 Antitesis" que definen lo que el ciberfeminismo NO es: <http://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>

² http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/cyberfeminist.html

a partir del desarrollo de nuevas formas de participación en ellos [Hawthorne y Klein, 1999; Flanagan y Booth, 2002; Sunden y Sveningsson, 2007].

Las ciberfeministas teóricas de la primera ola consideraron de forma extremadamente optimista que las redes difusas, horizontales y flexibles propias del ciberespacio eran más afines a ciertos valores y formas de actuar de las mujeres, estableciendo una relación íntima entre estas y las tecnologías digitales que les otorgaban subjetividad y la posibilidad de agenciamiento entre ellas [Plant, 1997]. Aunque el ciberfeminismo de la segunda ola se muestra mucho más crítico y menos esencialista, las ciberfeministas siguen creyendo en las potencialidades de actuación feminista en los espacios TIC y las transformaciones de género a través de éstas [Hawthorne y Klein, 1999; Fernandez and Wilding, 2003]. *Según Rosi Braidotti en un "Ciberfeminismo diferente"³, la estrategia más efectiva para las mujeres es la de utilizar la tecnología para liberar nuestra imaginación colectiva del falo y sus valores accesorios como son el dinero, la exclusión, la dominación, la femineidad icónica y la violencia sistematizada. Donna Haraway [1991] enuncia que no se trata de ir contra la ciencia y tecnología sino de "codificar de nuevo la inteligencia y la comunicación para subvertir el comendamiento y el control".*

La práctica ciberfeminista artística utiliza el ciberespacio como espacio de exposición y difusión, y como conjunto de recursos [in]materiales y técnicas para el desarrollo de sus prácticas artísticas. A través de la interconexión, colaboración, permeabilización, experimentación y la tendencia hacia la transformación cuestionan las identidades de género y la cultura establecida [Salas, 2008]. El ciberfeminismo artístico, a su vez, desarrolla una multitud de estrategias, como la deconstrucción, la ironía, el juego y la parodia, la performatividad, la visibilidad, la exageración y sobre-identificación como recursos que se retroalimentan con la teoría [Zafra: 2005].

De forma similar, la práctica ciberfeminista activista resulta mucho más politizada y preocupada por las desigualdades y diferencias entre mujeres y hombres en el acceso a las TIC [Sunden y Sveningsson, 2007]. Su práctica se relaciona sobre todo con el empoderamiento, la creación de redes y espacios de mujeres con la intención de conectarlas y visibilizarlas desde diversos campos [Flanagan y Both, 2002].

Partiendo de estos presupuestos y conscientes del carácter no neutral de la tecnología y de su valor político, Donestech comparte con las ciberfeministas la convicción de que las TIC implican nuevas oportunidades para las mujeres, así como que permiten retar las relaciones de poder entre géneros. Donestech se inspira en el

³ <http://www.estudiosonline.net/texts/diferente.html>

ciberfeminismo activista en su intencionalidad de generar espacios y redes que doten de autonomía y empoderen las mujeres. A su vez abraza el ciberfeminismo artístico experimentando con nuevos formatos y creaciones artísticas además de explotar algunas de sus estrategias y metodologías más comunes. ParaLeLamente, y a través de la Investigación, Donestech pretende contribuir al desarrollo del Ciberfeminismo teórico más cercano a la segunda ola y por lo tanto más consciente de la persistencia de discriminaciones hacia las mujeres y de la necesidad de la acción política. Internet y las TIC nos permiten conectar el pasado con el futuro pero, sobre todo, vivir en un presente situado.

2. o ¿QUÉ ENTENDEMOS POR INVESTIGACIÓN?

Hablar de investigación presupone situar sus orígenes dentro de un conjunto de prácticas de empoderamiento a través de la creación colectiva y horizontal de conocimientos desde las mismas participantes y sujetas de la investigación. Estas prácticas se remontan a movimientos sociales variados como el movimiento obrero, autonomista, anarquista, anti-imperialista, así como un sinfín de colectivos que han practicado su disidencia desde la crítica cultural y la experimentación con nuevas metodologías de acción para generar transformación dentro de los imaginarios y las relaciones de poder generadas por los sistemas productivos capitalistas.

Así cuando hablamos de investigación nos referimos a una "investigación activista" tal y como ha sido desarrollada desde las encuestas obreras, la psicogeografía, la recherche action, las universidades nómadas y anómalas del pueblo, las cartografías ciudadanas, el teatro del oprimido, algunas investigaciones participativas y numerosos otros métodos que permiten generar tecnologías "íntimas, del yo, del día a día". Un conocimiento y transformación que acontece desde ámbitos no académicos para la creación de una "expertise" [conocimiento situado] generada libremente desde los movimientos sociales y otros colectivos disidentes.

El colectivo informal Investigació⁴ nos dice que "la Investigación Activista puede ser uno de los instrumentos de transformación crítica de la realidad actual. Queremos que nuestras investigaciones generen cambios, den visibilidad a conflictos y se sumen como un elemento más en la movilización social. Hacemos explícito nuestro compromiso político con el actual ciclo de protestas". Investigació se sitúa "más allá de las disciplinas académicas. El ámbito académico institucional es, a nuestro parecer, un espacio en el que se reproducen las relaciones de poder que

⁴ Este colectivo se creó en Barcelona en 2003 para la organización de las jornadas internacionales "Movimientos sociales e investigación activista"

pretendemos romper. Pensamos que es necesario superar la división de los conocimientos entre disciplinas como si fueran compartimentos cerrados. Queremos generar conocimientos desde nuestras propias subjetividades [en contraposición a la pretendida objetividad científica], sin limitaciones ni jerarquías” y para ello llaman a la “producción colectiva y a los conocimientos compartidos. Consideramos necesario crear espacios y mecanismos de producción, intercambio y reflexión colectiva alrededor de los conocimientos. Denunciamos la mercantilización y privatización de los conocimientos como una de las causas de la exclusión social. Queremos romper con la lógica del conocimiento impuesto y hacer de los procesos de investigación instrumentos emancipatorios de producción colectiva y conocimientos compartidos”⁵.

Donestech comparte estos fundamentos íntegramente y por ello siempre hemos creído que en un proceso de investigación activista como código LeLa, tanto la selección de las temáticas a tratar como los procedimientos y metodologías de búsqueda acontecen acciones que, en sí mismas, intentan propiciar la transformación social y la mejora de la sociedad en su conjunto.

Por ello, la aplicación de las características propias a la investigación activista como el énfasis en la subjetividad, el fomento de la participación, la tendencia a la horizontalidad, la práctica de la colaboración, el compartimiento del conocimiento generado toman relevancia dentro de esta investigación.

Creemos que la combinación de técnicas y metodologías cualitativas y cuantitativas enriquece la investigación, permitiendo integrar diferentes niveles de análisis y, finalmente, conduciendo a la creación de un gran volumen de información adicional e innovadora. Las sujetas de análisis de nuestra investigación han sido las mujeres que participan en el mundo de las tecnologías y entre las cuales nos incluimos. Tanto la definición de mujer, como la definición de las tecnologías, se han entendido desde un sentido amplio de la palabra y sin prefijarlos en un momento inicial, de forma que se ha permitido que emanara de las mujeres y del mismo proceso de investigación y, por lo tanto, se han incluido todas aquellas informaciones consideradas como pertinentes desde las personas protagonistas del estudio. Con respecto al ámbito territorial se ha tratado, sobre todo, el ámbito local porque también hemos querido contribuir a un debate global desde nuestras experiencias más localizadas y ámbitos de estudio más reducidos, aun cuando, evidentemente, no se han descartado referencias a nivel internacional, sobre todo, afín de posibilitar un análisis más comparativo si en algunas cuestiones se ha creído relevante, y afín de contribuir a la visibilización de las prácticas ciberfeministas cociéndose más allá y como no, en el mismo cyberespacio.

⁵ <http://www.investigaccio.org/>

3.0 EL CASO DE DONESTECH COMO PRÁCTICA CIBERFEMINISTA DE INVESTIGACIÓN

En Junio de 2006, tres investigadoras tecnosociales nos propusimos realizar una investigación para elucidar las relaciones que existían entre las mujeres y las tecnologías, sobre todo queríamos entender como las mujeres tecnólogas habíamos accedido a ellas, como las usábamos y qué queríamos cambiar de las tecnologías y/o de nuestra relación con ellas. Así nació el colectivo informal Donestech. Tal y como dice nuestro manifiesto, nos hemos ido enredando, más y más y más...de modo que el proyecto Código LeLa, se ha convertido en un teraproyecto de lo relacionado, y que relaciona, las mujeres con las tecnologías.

Nos hemos obstinado en descifrar el código LeLa para acceder a las llaves que permitan: Aumentar el número de mujeres en las tecnologías, sobre todo en las de software libre; Mejorar sus condiciones de participación en ellas; Denunciar su discriminación y formas de exclusión directa o indirecta; Visibilizar su rol y contribuciones en el universo tecnológico; Aportar una reflexión entre mujeres y hombres sobre cómo influyen los roles y estereotipos de género en el trabajo colectivo e identificar qué acciones se pueden poner en marcha para romper con estos roles impuestos.

3.1 INICIOS: ORIGEN, CONTEXTO, RETOS, MANIFIESTO Y COCINA INTERNA

3.1.1 Orígenes y contexto: una combinación de tecnoactivismo y experiencia previa de investigación social

El contexto de Barcelona tuvo su importancia en la gestación de Donestech ya que éramos muchas las mujeres *participando de diferentes proyectos colectivos autogestionados desde redes feministas como Les Penélopes.org o radiopaca.net, proyectos mediactivistas como Indymedia Barcelona o Okupem les Ones y también hacklabs como riereta.net, KAOXX o Infoespai. Varios foros de encuentro y discusión como "Jocs Fractals" en el que cuestionaban cómo potenciar la presencia de más mujeres en espacios de socialización tecnológica como los hacklabs [febrero 2005], el Ier encuentro de ciberfeminismo en Barcelona "Enredadas" [marzo 2006]*⁶,

⁶ <http://ptqkblogzine.blogia.com/2006/022701-programa-enre-dades.php>

y el Ier Encuentro Internacional de Feminismos y activismos "Femact" [Julio 2006]⁷ apuntaron hacia un conjunto de cuestiones y campos de acción en los cuales actuar.

Nuestro encuentro radica también en la participación a la organización de jornadas como "Investigació: Movimientos sociales e investigación activista"⁸ [2004], así como a un proyecto europeo acerca de la memoria colectiva de los foros sociales europeos al cual contribuimos con el desarrollo de "visualizaciones y cartografías" con software libre⁹. Ambos proyectos proponían nuevas formas de crear y socializar el conocimiento de manera más participativa y colaborativa, y a su vez poder emprender estas investigaciones desde nuestras propias subjetividades. Por todo ello, Donestech parte de nuestras preocupaciones y motivaciones diversas que entrelazan y atraviesan disciplinas para poder cuestionar nuestra realidad y lo establecido afín de poder propiciar la emergencia del conflicto y de dinámicas de cambio transformadoras y emancipadoras.

Esta encrucijada de preguntas, de prácticas políticas y de investigación nos propulsó a entrelazar cada vez con más fuerza las palabras ciber y feminismo, conscientes de que la tecnología devenía nuestro medio principal de producción, de representación, de distribución, de producción, trabajo e investigación, así como de acción, difusión y multiplicación de las resistencias y disidencias...

3.1.2 ¿Por qué Lela?: de lo que nos dicen que somos a su apropiación subversiva

Consideramos que género y tecnología son mutuamente constitutivos y que son procesos culturales que pueden ser negociados y transformados. Por ello creamos un dispositivo irónico-emergente para descifrar el código LeLa. Optamos por identificarnos con LeLa... y ¿por qué? ... "Pues...porque te quedas LeLa tras estar mucho rato ante del ordenador...y también porque LeLa no es una cosa pura, es una mezcla de tonta y de loca, a veces más loca que tonta, a veces más tonta que loca...y también porque LeLa y sus letras permiten mucho juego y cambios...y también porque es un estado transitorio, dices "estás LeLa" más que "eres LeLa", no es permanente...y también porque si la Haraway usa el recurso del sarcasmo para ensanchar el acceso al saber pues nosotras utilizamos los recursos de la curiosidad, la pasión, la inocencia y partimos de algunos grandes desconocimientos...y también porque en buena parte nos identifica con las participantes, todas tenemos una parte

⁷ <http://ptqkblogzine.blogia.com/2006/062401-femact.php>

⁸ <http://www.investigaccio.org/>

⁹ <http://www.fse-esf.org/spip.php?rubrique66>

de LeLa...y también porque muchas veces nos hemos hecho las LeLas como recurso de aprendizaje...y también porque un día salió y nos gustó...y también porqué...”

Nos presentamos a través de este personaje femenino, desnudo y multiforme, insinuador e inocente, con elementos del pasado y elementos de futuro, un dibujo de estilo cómic que se mueve en medio de circuitos tecnológicos. LELA puede representar cualquier mujer interesada en las tecnologías, por ello buscamos una complicidad e identificación con esta figura. La LELA puede ser gorda, delgada, joven, vieja, guapa, fea, contenta o mal humorada pero todas están desnudas. La simbología que acompaña esta desnudez se relaciona con un cierto atrevimiento, pero también sencillez y naturalidad. LELA ha desgranado en nosotras una actitud que ha ido impregnando nuestro recorrido, nuestra práctica y nuestra abnegación constante en intentar descifrar su código, el Código LeLa ... En el mundo LELA hemos combinado realidad y ficción, un avatar, una [anti]heroína sencilla que nos transporta a diferentes estados y situaciones con las tecnologías. Un universo donde todas podemos decir: “Yo también estoy LELA!!”.

Es así como las LeLas tomamos posición y establecemos nuestros objetivos y modus operandi, nuestras maneras de hacer y cooperar entre nosotras.

3.1.1 Manifiesto Lela: ¿por qué y cómo nos hemos comprometido?

...una investigación que surge del deseo por elucidar ciertas preguntas afín de transformar la investigación en una reserva de conocimientos útiles para las personas preocupadas por las desigualdades de género y, también, para las personas orientadas hacia la transformación social y política...

...un espacio para repensar la tecnología y sus representaciones, su vinculación con los cuerpos y las subjetividades así como sus relaciones con las nuevas formas de producción, de trabajo, afectos, identidades, conocimientos, deseos, sentimientos y acciones...

...un estudio que parte del análisis de los datos, informaciones y investigaciones existentes a nivel internacional para acercarse a las prácticas reales y cotidianas...

...una investigación que quiere hacerse eco de los proyectos, iniciativas y prácticas personales y colectivas en relación con las tecnologías, pero sobre todo de las mujeres que participan y desarrollan actualmente las herramientas y tecnologías de la información y comunicación...

...una actitud crítica porque queremos conocer y acceder al funcionamiento y mecanismos de las herramientas con las cuales trabajamos. Por ello, optamos para utilizar software libre, herramientas abiertas que faciliten el aprendizaje colectivo y doten de más autonomía en el trabajo cooperativo con las máquinas...

...unas creaciones que se difunden bajo licencias libres porque creemos que compartir y distribuir libremente la información y el conocimiento facilita la transformación social y política...

...un interés para identificar actitudes, representaciones y prácticas que discriminan las mujeres en el mundo de las Tic [tecnologías de información y comunicación] desde las experiencias de mujeres que han conseguido sobrepasar estas desigualdades...

...un recorrido visual, sonoro y cartográfico a las trayectorias, acciones, miradas y relatos como forma de trabajo políticamente activa...

...otra manera de enredarse más... más.... y más...

3.1.4 Cocina interna: nuestras recetas de organización, decisión y trabajo.

Desde sus inicios Donestech se constituye como un colectivo informal lo que nos permite liberarnos del corsé de las estructuras rígidas, formales e impuestas por las entidades e instituciones jurídicas y, posibilitar a su vez, un asociacionismo flexible, adaptable y variable entre distintas personas, entidades e instituciones según el tipo de acciones que se quieran llevar a cabo.

Por otra parte, nuestra práctica activista previa nos había acostumbrado a procesos deliberativos y fórmulas de toma de decisiones basadas en el consenso entre las partes implicadas. Por ello, la indagación en las motivaciones de las propuestas, la apertura a propuestas inesperadas, la distribución del poder en las decisiones, y la consideración de propuestas minoritarias se han llevado a cabo. Nuestras acciones surgen con la agregación de intereses y deseos de las personas participantes y no se dan desde una imposición por parte de personas o colectivos.

De acuerdo con ello aplicamos una forma de trabajo distribuido lo que implica que trabajamos en red, de forma descentralizada, con nodos autónomos y variables que cooperan y se comunican a través de un uso intensivo de las TIC para la realización de determinados proyectos y acciones. En este sentido, buena parte de la producción que se genera en Donestech se produce on-line, aunque no por ello se

ha eliminado la producción off-line necesaria no sólo para producir, sino para generar confianzas, establecer nuevas afinidades y estimular nuevas oportunidades.

Todo ello nos convierte en un colectivo todo-terreno ya que podemos movernos por una gran diversidad de disciplinas y campos, pero también podemos adaptarnos a unas realidades, herramientas y necesidades diversas. Ello nos permite saltar la precariedad absoluta a través de la búsqueda de soportes técnicos y económicos varios que explícitamente no puedan socavar nuestra independencia. Pero, sobre todo, nos permite adentrarnos en lugares y subjetividades raramente exploradas y valoradas que constituyen, a nuestro entender, las bases y la génesis para transformaciones futuras.

3.2 DESARROLLO DEL PROYECTO: INVESTIGACIÓN, EXPERIMENTACIÓN, CREACIÓN DE REDES Y VISIBILIZACIÓN

3.2.1 Generar conocimiento a través de la investigación

Donestech inició su trabajo colectivo desde un punto de partida que quiso dar un giro a las perspectivas desarrolladas por la mayoría de estudios precedentes sobre mujeres y tecnologías. En este sentido intentamos evitar una aproximación inicial de "¿porqué las mujeres no participan?" para insistir en la identificación y visibilización de "las mujeres que participan, cuestionan y contribuyen" en lo tecnológico.

A partir de esa primera investigación, otras investigaciones específicas sobre mujeres y tecnologías se han ido generando a partir de unas bases comunes de investigación¹⁰.

¹⁰ *Investigación y análisis:*

Investigación y Análisis de los accesos, usos y deseos de las tecnólogas en Catalunya

Investigación y Análisis de los accesos, usos y deseos de las tecnólogas en el Estado Español.

Investigación y Análisis Alfabeta: mujeres inmigrantes, usos y TIC.

Investigación y Análisis Donestech/memoriahistorica: Mujeres tecnólogas durante el Franquismo y la transición.

Investigación y análisis sobre las tecnólogas del mundo del arte en Catalunya.

Publicación de artículos género y tecnologías

Como sujetas implicadas y contextualizadas nuestra propia práctica nos mostraba que ya había muchas mujeres participando del uso y del desarrollo de las tecnologías. Contrariamente a ello, la gran mayoría de datos e informaciones públicas mostraban una baja participación de las mujeres en las tecnologías y una constante desigualdad de género poco esperanzadora. Ahora bien, algunas investigaciones y publicaciones, en particular las que provienen del constructivismo feminista, habían hecho un esfuerzo considerable por salir de los paradigmas establecidos y señalar otras tecnologías y otros usos tecnológicos dónde las mujeres son presentes en porcentajes mucho más elevados como la telefonía, el teletrabajo, el sector audiovisual y, como no, las tecnologías domésticas.

Partiendo de la constatación de que existen muchas mujeres tecnólogas en los "otros" ámbitos tecnológicos nos llevó a sacar a flote aquellas participaciones poco visibilizadas, así como nos ha llevado a crear nuestros propios datos e informaciones para equilibrar las carencias existentes y poder experimentar ya que consideramos la producción de información como una práctica performativa de empoderamiento entre mujeres. El proceso de descifrar el "Código LeLa" parte por lo tanto de un "state of the art" de lo existente, y prueba elucidar y experimentar con otros caminos de acceso y uso de las tecnologías por parte de las mujeres, desarrollando entre todas un dispositivo para la experimentación, el aprendizaje colectivo y la generación de conocimiento.

En acuerdo con éstas siempre hemos partido de las propias mujeres como sujeto transformador y generador de conocimiento. De este modo, sus trayectorias, experiencias y deseos han sido la base y el contenido de análisis y para la construcción del conocimiento colectivo. Por ello hemos realizado cuestionarios a mujeres tecnólogas, entrevistas en profundidad y grupos de discusión entre ellas. La información y conocimiento generado parte desde la base, pero también se orienta hacia la base, para devenir un conocimiento útil y transformador para las mismas mujeres participantes, para otras mujeres en situaciones similares y para cualquier otra persona, entidad o institución que reconozca su valor como agentes de cambio.

Para facilitar el trasvase de información entre las personas participantes e interesadas, el proceso de investigación se mantiene abierto desde el inicio. En este sentido las informaciones generadas se comparten mientras se van elaborando además de como resultados finales que, a su vez, se comparten a través de la utilización de licencias libres. De igual manera, la investigación adquiere un carácter performativo pues permite el cambio durante el proceso, pero sobre todo, deja los procesos abiertos para ser intervenidos, recuperados o ampliados en el futuro.

Todos los estudios se pueden consultar en: http://www.Donestech.net/ca/resultats_recerca

Por todo ello la investigación se ha orientado a la reflexión y a la acción. Ello se hace posible a través de generar materiales con diferentes formatos, flexibles, reutilizables y sencillos que permiten una fácil difusión y su apropiación para nuevas investigaciones.

3.2.2 Experimentar con las TIC para empoderarnos y genderizarlas

Nuestro posicionamiento crítico con las TIC también se realiza desde su misma exploración, uso, experimentación y desarrollo. De esta manera tratamos de incidir en las mismas tecnologías, tanto en su aplicación como en su diseño, con la finalidad de cambiar la imagen de lo tecnológico, genderizarlas y romper con la división tradicional de quién diseña la tecnología [hombres] y quién la consume [hombres y mujeres].

Por un lado, la utilización de las TIC nos ha permitido fomentar la sostenibilidad del proyecto, así como una mejor distribución de la información, del trabajo e incluso, del control y el poder que se deriva de ello. Por el otro, la experimentación con las TIC ha potenciado y estimulado nuestra imaginación para trabajar con una mayor diversidad de formatos que, a su vez, han posibilitado nuevas formas de aprendizaje, de trabajo, de expresión y difusión.

Todo ello se ha llevado a cabo privilegiando las tecnologías de tipo FLOSS, open source o de código abierto, dotando de coherencia nuestra práctica investigadora respeto a nuestro compromiso activista de transformación. La posibilidad de modificación del código, del contenido y de los formatos nos permite adecuar lo que se quiere estudiar con la apropiación de la misma herramienta, la participación y el compartir el conocimiento, y, también contribuye al fomento del uso de las tecnologías libres entre las mujeres. Tal y como dice la Ciberfeminista Laurence Rassel en una entrevista en Donestech: *"en francés sistema operativo se llama "système d'exploitation", así que lo mínimo de lo mínimo es ser dueñas de nuestro propio sistema de explotación!"*

De esta manera hemos construido nuestra plataforma web basada en Drupal y la hemos orientado a la investigación social en materia tecnológica. Ello nos ha permitido la participación distribuida en los proyectos y dar visibilidad a nuestros resultados, además de otras informaciones relevantes que se han redistribuido. Más allá de la web hemos desarrollado visualizaciones informáticas, hemos organizado y estimulado la realización de talleres de formación, experimentación e intercambio de

herramientas y aplicaciones tecnológicas, hemos desarrollado creaciones audiovisuales y un largo etcétera que sigue activo¹¹.

Para todo ello, hemos probado facilitar la combinación del “Do it yourself” con el “Do it together”, porque no todas las mujeres disponen del tiempo para leer manuales y ejercitar la prueba-error, potenciando entornos y redes de aprendizaje colectivo que responden a intereses y necesidades de formación que, en la mayoría de los casos, no son cubiertas por instituciones formales de aprendizaje.

Finalmente, la práctica concreta con las tecnologías nos hace tomar conciencia de hasta qué punto han sido mitificadas por las instancias de poder y de dominación. Por ello, la voluntad de compartir conocimientos también ha ido acompañada de la de documentar lo que hacemos mientras usamos y experimentamos las herramientas TIC, así también como elaborar recetas que pueden ser aplicables para personas con necesidades y voluntades similares. Todo ello porque ponemos el énfasis en la accesibilidad, usabilidad y apropiación social de lo tecnológico, haciendo una tarea de diálogo con la comunidad FLOSS para que las herramientas puedan leerse de manera sencilla, se acerquen más a la vida cotidiana de las personas y faciliten el empoderamiento y la autonomía real de las mujeres.

¹¹ Experiencias con TIC:

La creación y mantenimiento de la web: www.Donestech.net

Visualizaciones y Cartografías varias sobre las primeras memorias, aprendizajes, los resultados de nuestras investigaciones, eventos relativos y los grupos de discusión realizados.

Creación y mantenimiento de la visualización Femicidios en AREA: Visualización informática para el análisis de los femicidios en España desde el 2000.

La creación y producción del documental audiovisual “Descifrando el Código LeLa” sobre las relaciones de las mujeres con las tecnologías

Creación y producción del documental Audiovisual DocuLeLart: sobre las tecnólogas artísticas y su relación con las tecnologías

Creación del Cómic LeLa: Un cómic didáctico, transgresor, entretenido y artístico para mostrar y aprender de las tecnologías a través de la LeLa.

Creación de la Cápsula LeLa. Una animación para mostrar e incentivar el interés por las mujeres y las TIC.

Elaboración de la Guía didáctica para personas dinamizadoras de Telecentros: Alfabetización TIC en perspectiva de género e interculturalidad.

Organización y realización de talleres de capacitación tecnológica con perspectiva de género.

Organización y formación de talleres de creación audiovisual para plataformas digitales: surt.tv.

3.2.3 Visibilizando y creando redes

El dispositivo código LeLa al probar de descifrar las claves de acceso y participación de las mujeres en las tecnologías a través de la investigación ha buscado permanentemente el visibilizar las experiencias y prácticas de las mujeres con las tecnologías para provocar reflexión sobre género y tecnologías y así poder generar cambios en la representaciones asociadas y/o impuestas. Para ello, hemos desarrollado o contribuido a numerosas presentaciones, audiovisuales, encuentros y publicaciones¹², así como hemos probado de estimular varios encuentros off-line para fomentar el aprendizaje entre todas. Para ello hemos considerado el hacer red como un área que requería cuidados, dedicaciones y herramientas específicas.

Código LeLa ha buscado potenciar los usos de las TIC que facilitaran esas conexiones que contribuyen a visibilizar cuestiones y armar redes de conversación y de producción de conocimiento disponibles en la red para su circulación y para la alteración de los panoramas mediático-obsoletos patriarcales. Consideramos que los núcleos componiendo estas redes son las mujeres y los hombres interesados en las transformaciones de género y en explorar prácticas alternativas de relacionarnos con las tecnologías.

En ese sentido creemos que el dispositivo emergente-irónico código LeLa ha contribuido activamente a la creación de redes sociales y telemáticas con la multitud conectada, fomentando arquitecturas rizomáticas que tienden hacia la autonomía y empoderamiento de sus partes participantes.

¹² La lista de estos eventos y encuentros pueden consultarse aquí:

. Encuentros LeLa: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/22/9>

. Eventos y espacios en los cuales código LeLa ha hecho difusión: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/23/9>

. Encuentros mujeres y tecnologías: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/9/9>

. Talleres y formaciones: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/12/9>

. Congresos: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/11/9>

. Campañas: <http://donestech.net/ca/taxonomy/term/10/9>

. Publicaciones LeLa: http://www.donestech.net/ca/articles_donestech_codiLeLa y http://www.donestech.net/ca/resultats_recerca

4.0 CONCLUSIONES COMO *WORK IN PROGRESS*

El código LeLa se puede considerar como un dispositivo emergente porque ha permitido transformar unas preguntas iniciales en un conjunto de proyectos en quehacer constante que generan redes sociales y unos conocimientos dinámicos, performativos, nómadas. Esta sería una de las especificidades del dispositivo Código LeLa: descifrar recetas y metodologías que han funcionado para nuestras mujeres e intentar redistribuirlas teniendo en cuenta las especificidades locales y contextuales, para conseguir una mayor justicia e igualdad de género. Por todo ello creemos que las prácticas ciberfeministas orientadas hacia la transformación social y política deben tener en cuenta los siguientes ingredientes a la hora de armar sus propias máquinas de lucha:

Explorar los mismos conceptos, contextos, teorías y prácticas desde otras miradas.

Privilegiar el conjunto de vías formales e informales de acceso y aprendizaje a las TIC;

Entender el trabajo colaborativo y su producción desde una óptica de bazar y no de catedral;

Enfatizar en el cuidado constante de las redes sociales y telemáticas;

Fomentar la "ciudadanía"¹³ para luchar activamente contra la precariedad y la auto-explotación;

Crear y visibilizar el conocimiento desde la base para la base;

Tender hacia el uso de programas, licencias y formatos libres porque las "herramientas del amo nunca desmontaran la casa del amo";

Estimular encuentros y redes de conversación que sean espacios-tiempos en los cuales las participantes puedan aprender y hacer juntas porque el roce hace el cariño y porque este nos permite seguir enredándonos más y más y más....

¹³ Noción que superpone los cuidados y la ciudadanía como conjunto de prácticas de desarrollo de los cuidados desde todxs para todxs.

Bibliografía:

Fernandez, M; Wilding, F [2003] Situar los Ciberfeminismos. En *domain Errors! Cyberfeminist practices*. Wilding, F, Fernandez, M and Wright, M. M [ed.] Autonomedia. New York.

Flanagan, M; Booth, A [2002] *Reload. Rethinking women + cyberculture*. MIT. Massachussets.

Haraway, D [1991] *Simians, Cyborgs and Women*. Routledge. Nova York.

Hawthorne S; Klein, R [1999] *Cyberfeminism. Connectivity, Critique + Creativity*. Spinifex. Australia.

Investigació [2005]. Recerca Activista i Moviments Socials *El Viejo Topo*. Barcelona

X0y1



**PANOPTICUM EROTICUM DIGITALE:
TAXONOMÍAS PORNOGRÁFICAS EN RED**

Emilio J. Gallardo Saborido

Carmen Serrano Murillo

Resumen: Asumiendo un enfoque socio-constructivista, el texto ofrece una primera aproximación tentativa al fenómeno del *streaming* pornográfico online. En concreto, se indaga en cómo dos páginas webs [con enfoques heterosexual y homosexual, respectivamente] categorizan los vídeos colgados en ellas. De este modo, se perfilan las asunciones epistemológicas de los productores, es decir, los administradores de las páginas. El objetivo es deconstruir las estructuras taxonómicas para poder entender el papel que este tipo de medios online juegan en la permanencia o la ruptura de la doxa genérica establecida en buena parte de las sociedades occidentales.

Palabras clave: *Porn Studies*, ciberporno, taxonomía, etnocentrismo, heterocentrismo, BDSM, homosexualidad, hiperrealidad.

Es difícil hablar de obscenidad.

O bien la gente tiene miedo de escandalizarse

o bien lo tiene de no escandalizarse.

George Orwell

Divide y gozarás: introducción

La ventana pornográfica del ciberespacio se abre ante nosotros de par en par con la sencillez de un simple clic, con la flexibilidad inaudita de un *fisting* doble. La capacidad ilimitada que la red nos ofrece hoy en día para acceder a prácticamente cualquier tipo de práctica sexual realizada por objetos de deseo servidos a la carta ha obligado a los productores y difusores a parcelar su oferta, creando una serie de categorías a las que el consumidor puede acudir rápidamente para seleccionar los parámetros [qué, quién/quienes, cómo, con qué, etc.] que han de llevarlo al frenesí erótico¹⁴.

Por un lado, ese gesto de parcelar reta al retraso y a la frustración a los que se refería Patterson [2004: 107], acarreados por las dificultades para acceder a los contenidos por diversas causas [hallazgo del contenido deseado, procesos de registro en las páginas, velocidad de conexión, otros requisitos técnicos varios, etc.]. Además, téngase en cuenta que al incremento del ancho de banda digital se ha unido la gratuidad de muchos de los sitios web dedicados al ciberporno, por lo que la facilidad de acceso se ha incrementado notoriamente.

Pero, en segunda instancia, la vocación taxonómica conlleva una producción de conocimiento, conformando paquetes de información que encierran dentro de sí una armazón gnoseológica y unas relaciones de poder. En efecto, acotar y clasificar son acciones que en este caso valen tanto como construir discursos, puesto que las divisiones no se establecen aleatoriamente sino que siguen una lógica interna que puede permitirse ser excluyente, etnocéntrica o, por ejemplo, masculinista, pero no

¹⁴ Patterson ha reflexionado sobre este asunto apuntando: «The massive metasites of cyberporn are organized to provide a near instantaneous mass mediation and dissemination of sexual representation. In theory, this wealth of images would seem to offer a truly emancipatory scenario allowing subjects to project their virtual selves into a seemingly endless variety of scenarios and environments, and to embody an infinite variety of freely chosen subject positions, roles, and desires. Yet, in reality, what cyberporn tends to offer –especially with a rapidly consolidating market– is an environment in which desire and subject position are produced as “truths” of the self through a discourse of categorization and classification. [...] Part of the captivation of cyberporn is that it allows images to be managed and categorized so readily, allowing the subject to assimilate and emulate a particular subject position while retaining the hallucinatory promise of fluidity» [Patterson, 2004: 106-107].

inútil, inoperante. Al otro lado de la pantalla siempre habrá alguien exigiendo ansiosamente que se le ofrezcan las pistas correctas, es decir, el mapa que le permita moverse por el laberinto de cuerpos jadeantes del porno online. Consideremos por demás que estas claves han de ser reconocibles con la mayor brevedad posible puesto que se supone que el espectador actúa impelido por la urgencia de colmar sus deseos.

El *streaming* online pornográfico consiste en ofrecer en determinados sitios web acceso gratuito o en diversas modalidades de pago [por minutos –*Video on Demand* [VOD], *Pay-per-view*–, por membresía] a vídeos pornográficos que se cargan en la misma página, sin necesidad de ser descargados o comprados en cualquiera de los formatos físicos existentes en el mercado. No obstante, también se suele ofrecer la posibilidad de descargar los vídeos una vez que se ha pagado por ello. Dado que la oferta audiovisual suele ser bastante extensa, resulta habitual poner a disposición de los usuarios diversos métodos para que estos indiquen sus apetencias fílmicas:

1. En un primer nivel de indagación, el usuario normalmente puede recurrir a una barra de búsqueda del tipo que usan los motores de búsqueda generales. De este modo, la página nos proporcionará una serie de vídeos de acuerdo a los criterios de búsqueda [*tags*] establecidos. Al mismo tiempo, al seleccionar uno de los vídeos, puede ser que nos indique el resto de criterios que pueden conducir al vídeo que estamos viendo. Pongamos un ejemplo: al establecer como criterio los términos *big tits* en www.pornhub.com se nos presentan 11512 vídeos [01/10/2009]. Si pinchamos en el primero, titulado “Hot big tits pornstar takes a big dick in the ass”, notaremos que también podríamos haber llegado hasta allí al introducir otros criterios como *cumshot*, *blowjob* o *doggystyle*.

Este tipo de exploración por *tags* puede ser perfilada en esta misma página web a través de un servicio de búsqueda avanzada, donde podremos elegir, por ejemplo, el tipo de producción del vídeo [casero, profesional, ambos] o tener en cuenta los actores y actrices que aparecerán en las imágenes.

1. Sin embargo, la opción de búsqueda que más nos interesa ahora es aquella que viene dada por las categorías que las propias páginas establecen para guiar a los usuarios. En www.pornhub.com, a estas divisiones se accede a través de la pestaña *categories*. Una vez allí, se nos muestran las diferentes opciones que hemos agrupado en la tabla reproducida más abajo teniendo en cuenta criterios heterogéneos como “fenotipos”, “estereotipos femeninos”, “prácticas”, “edad”, “orientaciones sexuales”, “partes corporales”, “estilos y técnicas fílmicas”. Por supuesto, esta parcelación ofrece más bien un entramado taxonómico permeable que una serie de cajones estancos. Por ejemplo, el taxón *MILF* [“Mom I would like to

fuck”]¹⁵ podría encuadrarse tanto en la categoría de edad como en la de estereotipos femeninos. Este punto se evidencia más aún si tenemos en cuenta que la clasificación establecida por la propia página web no resulta cerrada y exacta, pudiéndose encontrar los mismos vídeos en, por ejemplo, las categorías de *bondage* y *fetish/BDSM*.

www.pornhub.com

Ahora bien, ¿qué se esconde detrás de la parcelación que nos ofrecen en www.pornhub.com? ¿Cuáles son las asunciones que el sujeto emisor de este discurso categorizador considera propias, denotando la construcción de su particular “otredad”? Ésta se recrea parapetándose detrás de una serie de distanciamientos presentes en varios niveles:

a) Etnocentrismo: aunque no se explicita, entendemos que el productor asume los rasgos fenotípicos calificados como “blancos” como los no marcados o neutros. Esto se hace evidente cuando contrastamos que dentro de la supracategoría “fenotipos” se insertan taxones con una clara referencia étnica o poblacional [*Asian, Ebony, Latina*] y otros que son, por decirlo así, de segundo grado, es decir, que se refieren básicamente al color del cabello de las actrices [*brunette, blonde, redhead*]. Éstas, por su parte, representan al que podríamos considerar, teniendo en cuenta los parámetros con los que opera el clasificador, como el componente poblacional blanco. Como se puede observar, aunque las seis categorías se caracterizan por resaltar determinados rasgos corporales de las actrices, una parte de ellos da por supuesto que el nivel de detalle sólo puede ser empleado a partir de la filiación poblacional no marcada [blanca], relegando a las otras opciones poblacionales a un nivel mucho más general.

Por otro lado, las categorías poblacionales o étnicas [en realidad, el clasificador opera con el concepto de *race* inglés] se basan en la *doxa* establecida en buena parte del mundo occidental. Las divisiones recurren a estereotipos “raciales” totalizadores, que borran las diferencias propias de los colectivos agrupados. Se trata de un saber que se ofrece con unos límites precisos, ajeno a las críticas del

¹⁵ Este acrónimo se popularizó gracias a la película *American Pie* [Paul Weitz 1999]. En español ha sido traducido por “MQMF”, esto es, “madre a la que me follaría”. El subgénero MILF se ha constituido en un producto en alza dentro del porno actual, conectándose recientemente con un fenómeno parecido, el denominado *cougar* [literalmente, “puma”]. Bajo esta denominación se conoce a las mujeres de más de cuarenta años que buscan seducir a parejas sensiblemente más jóvenes. Para más detalles, véase el artículo de *The Observer* del domingo 27 de septiembre de 2009 titulado «Femalie “cougars” are on the prowl. Or are they just a male fantasy» [<http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2009/sep/27/cougar-courtney-cox-older-women>, 04/10/2009].

constructivismo social. Desde esta postura, la etnicidad se enfoca poniendo en valor otros parámetros como pueden ser los conceptos de frontera, procesos o diversidad [«to social constructionist approaches that argue that “race” and ethnicity involve socially produced, heterogeneous and dynamic *processes* of being and becoming», Gunaratnam, 2003: 3-4].

Otro aspecto que evidencia la asunción de la *doxa*, en este caso particularmente anglófona, es el uso del término *interracial* para referirse a prácticas sexuales protagonizadas, sobre todo, por individuos negros y blancos. El uso inglés de *racess* y el español de “razas”, en plural, para denominar a distintos grupos poblacionales no es sólo genéticamente inexacto [puesto que tan sólo existe una única raza humana], sino que puede ser considerado racista¹⁶. No obstante, parece que el uso de “raza” está decayendo en países como España, donde es cada vez más frecuente escuchar que tal o cual noticia la protagonizan individuos de “etnia” [y no raza] “gitana”¹⁷; o, donde encontramos ejemplos, de re-conceptualización del espacio

¹⁶ « “Conceptually, “race” is not a scientific category. The differences attributable to “race” within a population are as great as that between racially defined populations. “Race” is a political and social construct a system of socio-economic power, exploitation and exclusion –i.e., racism. However, as a discursive practice, racism has its own “logic” [Hall, 1990]. It claims to ground the social and cultural differences which legitimize racialized exclusion in genetic and biological differences: i.e., in Nature. This “naturalizing effect” appears to make racial difference a fixed, scientific “fact”, unresponsive to change or reformist social engineering.

[...] “Ethnicity” by contrast, generates a discourse where difference is grounded in *culture and religious* features ... [however] ... the articulation of difference with Nature [biology and the genetic] is present, but displaced *through kinship and inter-marriage* [Hall, 2000: 222-3, emphasis in original]» [citado en Gunaratnam, 2003: 4].

Aunque en el mundo angloparlante se haya considerado que la línea que divide las nociones de *race* y *ethnicity* pasa por atribuir una referencia biológica y genética a la primera, y por ligar la segunda con diferencias culturales, religiosas o de sistemas de parentesco, esta distinción está siendo actualmente repensada y retada: “Stuart Hall has argued convincingly that contemporary diasporic ways of life, and multiculturalism in particular, have served to disrupt the binary opposition between the biological and the cultural in the meanings of ‘race’ and ethnicity” [Gunaratnam, 2003: 4].

En cuanto a los peligros de la categorización “racial”, Gunaratnam apunta: “In recognizing the historical contingency in the meanings and use of racial categories, I want to foreground what I see as a fundamental political and methodological danger of an unproblematized reliance upon categorical approaches to ‘race’ and ethnicity in qualitative research. This danger relates to how categorical approaches can serve to reify ‘race’ and ethnicity as entities that individuals are born into and inhabit, and that are then brought to life in the social world, rather than ‘recognizing’ race and ethnicity as dynamic and emergent processes of being and becoming. The conceptual ‘fixing’ of ‘race’ and ethnicity is dangerous in terms of the limitations that it can place upon analysis, and because it can serve to produce and reproduce wider forms of essentialism, stereotyping and racism” [Gunaratnam, 2003: 19].

¹⁷ Curiosamente, nunca hemos tenido la oportunidad de escuchar cómo se especificaba en los medios de información que una noticia haya sido protagonizada por alguien de “etnia paya”.

urbano y el imaginario que éste proyecta en ciudades como Sevilla, donde recientemente se ha renombrado la "Avenida de la Raza" por "Avenida de las Razas", que, aunque demuestra una preocupación por alejarse de la herencia franquista, no deja de ser una solución parcialmente satisfactoria al problema por los motivos acabados de mencionar.

b) Heterocentrismo: el deseo heterosexual prima sobre otras opciones como la homosexualidad o la bisexualidad. La página web estudiada está enfocada básicamente a un público heterosexual, aunque no deja de incluir dos secciones de tendencia homosexual [*gay* y *lesbian*]. No obstante, no se ha de perder de vista la diferente consideración que se suele tener de ambas orientaciones sexuales en el mundo heterosexual masculino: "El lesbianismo se interpreta como juego erótico y la homosexualidad como tabú" [Barba y Montes, 2007: 42]. Por otra parte, la inclusión de la categoría *gay* no deja de ser testimonial dado que el número de vídeos incluido en ella [11, a fecha de 05/10/2009] contrasta vivamente con el de otras categorías: *lesbian* [2292], *blonde* [3661], *big tits* [7208], por ejemplo.

c) Masculinismo¹⁸: asistimos a la exaltación del deseo heterosexual masculino. La mayoría de las grabaciones concluyen con la satisfacción orgásmica del varón, con el *cumshot* percutido en las más diversas partes de sus *partenaires*. La mayoría de los vídeos se dedican a exponer la consecución del placer masculino. Gran parte de las categorías describen las cualidades físicas o estereotípicas de las actrices, ofreciendo al varón heterosexual un amplio surtido de objetos de deseo con los que aliviar su pesada carga. Tan sólo encontramos un par de referencias a los

¹⁸ No quisiéramos dejar de notar que somos conscientes de las limitaciones e imprecisiones que acarrea el uso de parejas dicotómicas como "homosexual/heterosexual" o "masculino/femenino" y que tan a menudo han sido criticadas por enfoques constructivistas como la teoría queer. Como ejemplo, véanse las siguientes citas de Judith Butler y Monique Wittig:

«Si se refuta el carácter invariable del sexo, quizás esta construcción denominada "sexo" esté tan culturalmente construida como el género; de hecho, quizás siempre fue género, con el resultado de que la distinción entre sexo y género no existe como tal». [Butler, 2007: 55]

"El concepto de diferencia de sexos, por ejemplo, constituye ontológicamente a las mujeres en otros/diferentes. Los hombres, por su parte, no son diferentes. Los blancos tampoco son diferentes, ni los señores, diferentes son los esclavos y los negros". [Wittig, 2006: 53]

No obstante, a lo largo del texto recurriremos al uso de estas distinciones establecidas por dos motivos: primero, porque con ellas operan las páginas web que analizamos [se trata de etnocategorías forjadas por nuestra propia cultura]; y, segundo, por las características de este trabajo, que pretende ser más una primera aproximación al fenómeno de la taxonomía del *streaming* online que una contribución conclusa, debiendo ser perfilada en futuras aproximaciones, donde uno de sus principales retos vendrá representado por el enfrentamiento a este tipo de problemas epistemológicos.

atributos de los actores, esto es: *big dicks* e *interracial*. Cabría argüir que en categorías como *fisting*, *toys* o *lesbian* la obtención del placer femenino se vuelve axial, pero en todas ellas se produce una fetichización [el puño, los dildos y sus variantes, el cuerpo de la otra mujer] que remite a la consecución del placer masculino a través del disfrute femenino. Además se ha de considerar que buena parte de los vídeos de estas categorías están protagonizados o por actrices solas o por varias mujeres, privando así a la mujer heterosexual del disfrute del cuerpo masculino.

Todo esto nos puede conducir a la peliaguda cuestión del machismo del porno. En "El pensamiento heterosexual", Monique Wittig nos hablaba de una polémica con determinados semiólogos sobre la visión machista en el porno:

El discurso pornográfico forma parte de las estrategias de violencia que se ejercen sobre nuestro entorno, humilla, degrada, es un crimen contra nuestra "humanidad". Como táctica de hostigamiento tiene otra función, la de una advertencia: nos ordena permanecer en fila, marca el paso a aquellas que tuvieran tendencia a olvidar lo que son, apela al miedo. Estos mismos expertos en semiótica de los que hablábamos más arriba nos reprochan confundir, cuando nos manifestamos contra la pornografía, los discursos con la realidad. No ven que este discurso es la realidad para nosotras, una de las facetas de la realidad de nuestra opresión, creen que nos equivocamos en el nivel de análisis. [Wittig, 2006: 50]

Evidentemente, el porno al tiempo que representa, ficcionaliza, pero a la vez ofrece roles genéricos interactuando en diversas relaciones de poder. ¿Han de ser consideradas estas relaciones como mediaciones del mundo real o han de ser tenidas por fantasías lúdicas que buscan satisfacer determinados apetitos sexuales? Pongamos un par de ejemplos para intentar dilucidar esta cuestión:

Si intentásemos acceder a la página web www.maxhardcore.com, encontraríamos la siguiente notificación del Departamento de Justicia de los Estados Unidos sobre el cierre de la misma: «This website has been forfeited to the Unites [sic] States Government pursuant to the conviction of Paul F. Little, a.k.a. "Max Hardcore" and Max World Entertainment for violations of 18 United States Code §§ 1461 and 1465» [datos tomados a fecha de 5 de octubre de 2009]. Las leyes citadas se refieren a "Mailing obscene or crime-inciting matter" [§ 1461] y a "Production and transportation of obscene matters for sale or distribution" [§1465]. En concreto, los cargos que han hecho que el productor porno Max Hardcore sea condenado a 46 meses de arresto y al pago de una cuantiosa multa son los de distribuir films "obscenos" a través del servicio postal estadounidense y por difundir cinco video clips

“obscenos” a través de Internet. Estos vídeos eran *trailers* promocionales de películas de larga duración disponibles a través de Max World Entertainment Inc¹⁹.

En otra nota de prensa del Departamento de Justicia se caracteriza a Max Hardcore –cuyo nombre real es Paul F. Little– como director, productor y actor de películas en las que aparece realizando actos de penetración anal, lluvias doradas, inserción de una mano completa en una vagina o ano, vómitos y grave violencia contra las actrices²⁰. Este caso resulta ilustrativo para plantearnos los límites de la libertad de expresión y la consideración punible de ciertos actos considerados legalmente como “obscenos”. Cualquiera que haya visto alguna de las producciones propias de Max Hardcore sabe que en ellas los personajes²¹ que interpretan las actrices juegan habitualmente un rol en una clara inferioridad de poder con respecto al protagonista masculino.

Ahora, enfoquemos el asunto desde otro punto de vista. Dentro de las prácticas BDSM [“bondage, disciplina, dominación, sumisión, sadismo y masoquismo”] encontramos el *femdom*, vocablo proveniente de la fusión entre *female* y *domination*, y usado para referirse a experiencias sexuales en las que una ama o dómina[trix] ejerce el rol dominante subsumiendo bajo su voluntad a aquellos que juegan el papel de esclavos, ya sean masculinos o femeninos. En este tipo de prácticas es común que se produzcan acciones basadas en la subversión de las relaciones de poder de género. De este modo, el esclavo [masculino en este caso] se ve sometido a una amplia gama de prácticas destinadas a demostrar su inferioridad. Sirvan de ejemplo el CBT [*cock and ball torture*], el *facesitting* [la dómina se sienta en la cara del esclavo obligándole a practicarle sexo oral o ahogándolo] o el *pegging* [penetraciones anales realizadas por mujeres que se sirven de arneses –*strap-on dildos*–].

He aquí los dos ejemplos. En ambos se llevan a cabo prácticas violentas contra miembros del género opuesto²². Sin embargo, las críticas feministas se han

¹⁹ Para más detalles, visítase la web www.maxhardcore.com donde se encuentra un link a la nota de prensa oficial de donde han sido extraídos estos datos.

²⁰ El texto completo se titula “Producer Paul Little Indicted on Obscenity Charges” y se encuentra disponible en http://www.usdoj.gov/opa/pr/2007/May/07_crm_393.html [05/10/2009].

²¹ Nótese cómo se produce en este punto una notable paradoja: el actor o la actriz porno representan, pero su deber es dar entender que no fingen, o, para decirlo con palabras de Barba y Montes: “El actor porno no debe fingir: estrictamente hablando no debe ser actor. Al actor porno, como al actor Nó, se le pide que sea títere: que no sea consciente” [Barba y Montes, 2007: 115].

²² Por supuesto, se parte siempre de que los actores comprometidos en estas filmaciones han dado su consentimiento explícito y que son mayores de edad, así como el público que los visiona. Aunque, más allá de esta premisa, no estaría de más reflexionar sobre las motivaciones que han llevado,

concentrado en las filmaciones tipo Max Hardcore. El ejemplo de este director está escogido a posta como un tipo de producciones altamente *hardcore*, pero no deja de remitir a un amplio número de filmaciones donde los roles femeninos quedan a merced de los deseos de sus *partenaires* masculinos.

Por supuesto, el estatus de partida de ambos géneros no es el mismo ni mucho menos. Digamos que lo que para los hombres puede ser un juego sexual, para las mujeres puede verse como una exacerbación palmaria de su discriminación secular. Otras diferencias entre ambos tipos de producciones pueden ser:

1. Su difusión: la segunda categoría queda encuadrada dentro del mundo del fetichismo, es decir, de un subgénero pornográfico. En cambio, el porno comercial suele ser en buena parte heterofalocéntrico, sobrentendiéndose que el destinatario mayoritario es un varón heterosexual, de ahí que se intenten cumplir sus deseos.

2. En el *femdom* se presupone que el varón heterosexual que ejerce el rol de víctima experimenta un placer masoquista gracias a ello. Sin embargo, en el porno más generalizado asistimos a actos que sitúan a la mujer en un rol pasivo, por no decir, victimario, que se escapan fuera del marco sadomasoquista y su puesta en escena [vestimentas de cueros, determinados juguetes y escenarios, empleo de ciertas fórmulas lingüísticas, etc.]. Más bien, volvemos a comprobar que es el varón heterosexual el que experimenta placer al vejarla a ella.

Todas estas cuestiones hacen que nos planteemos una serie de preguntas: ¿El ciberporno constituye discurso o realidad, o un discurso realista? ¿La minusvaloración femenina en el porno comercial ha de ser considerada como una humillación machista o debemos entenderla dentro de un contexto genérico particular con sus códigos y normas, y que tiene por objetivo básico colmar los deseos de un determinado público que sus productores entienden como mayoritario? ¿Qué pasaría si a esos actores los vistiéramos de cuero y los envolviéramos en la tramoya del subgénero BDSM/fetish? ¿El juego sadomasoquista haría [más] tolerable esas humillaciones?

El sadomasoquismo practicado sin la mediación de un pacto contractual, monetario, para su filmación o reproducción en público en general se basa en un acuerdo interpersonal, donde todas las partes implicadas aceptan realizar

sobre todo, a las actrices a protagonizar las escenas porque puede darse que una serie de condicionamientos de clase junto con diversas exclusiones sociales las hayan impelido a buscar esa salida profesional. De este modo, se problematizaría el consentimiento explícito y el libre albedrío que dan un estatus legal a este tipo de producciones. En este caso, estaríamos ante ejemplos de explotación implícita, puesto que, aunque no se contravenga la legalidad [explotación explícita], los productores se estarían aprovechando de la situación de debilidad e indefensión de los intérpretes.

determinadas prácticas estableciendo ciertos límites [suele haber palabras claves para detener la acción inmediatamente, por ejemplo]²³. Sin embargo, una película con escenas sadomasoquistas se basa en un acuerdo contractual, donde los intérpretes [nótese la importancia de la palabra] relegan su placer personal a un segundo término, siendo lo primario la ganancia económica obtenida por su actuación. Precisamente es ese “como si”, ese simulacro de la experiencia sexual que ofrece la pornografía lo que problematiza establecer un juicio de valor sobre la discriminación femenina en las escenas sadomasoquistas donde ellas ejercen el rol de víctima. Consideramos que una de las claves ha de ser buscada en el marco genérico. El sadomasoquismo basado en un acuerdo interpersonal no remunerable exporta su estética y hasta cierto punto sus normas a su hermano comercial. Visionar una de estas películas es situarnos ante el doble simulacro de la representación sadomasoquista y el de la mediación fílmica, es decir, pecuniaria. [Por supuesto, en el caso de que estemos ante casos de explotación explícita o implícita todo este razonamiento carecería de validez].

Sin embargo, lo que se ha considerado más peligroso para el estatus femenino es establecer como grado cero de la escritura pornográfica la sumisión al varón. Ofrecer como “normal” una relación de poderes desequilibrada en contra de ellas. Una relación que no intenta hacer referencia a un marco meta-representativo como es el del sadomasoquismo, sino que, al contrario, consideraría como paradigmática la desigualdad. No obstante, el porno en sí siempre constituye un marco hiperreal, puesto que su transposición de la sexualidad puede ser casi de todo menos real²⁴.

Ante este tipo de problemas cabría ofrecer varias soluciones:

²³ Dentro de la historia del movimiento BDSM dos acrónimos han hecho fortuna para referirse a los distintos pactos establecidos entre los practicantes comprometidos en este tipo de sexualidad. Primeramente, apareció la sigla SSC [“Safe, Sane and Consensual”]. Ésta fue criticada y sustituida por algunos por RACK [literalmente, “potro de tortura”], que abrevia los vocablos “Risk-Aware Consensual Kink”. Para más información sobre ambos, vid. los artículos recogidos en la bibliografía de Stein y Switch.

²⁴ Se podría contraponer a esta reflexión el fenómeno de la pornografía casera, amateur. Sin embargo, aunque esto pueda ser verdad en parte, se han de tener en cuenta al menos dos fenómenos que inciden en el alejamiento de la mimesis sexual en estas producciones:

a) El contagio que los protagonistas no profesionales de estos vídeos hayan sufrido del porno profesional.

b) La apropiación del porno profesional del fenómeno del porno casero, convirtiéndolo en un subgénero comercial más. Para más detalles sobre esta fagocitación, cfr. Patterson, 2004: 110-111, y el capítulo “El amateurismo: lo real como utopía” de Barba y Montes, 2007: 147-169.

1. Hacer un porno más inclusivo y equilibrado, donde se persiga ofrecer satisfacción sexual a, por lo menos, mujeres y hombres heterosexuales.

2. Si es verdad que las mujeres heterosexuales o una parte de ellas prefieren un tipo de porno totalmente distinto, aumentar la producción y la distribución de estos productos concretos.

3. Aceptar que el discurso pornográfico tiene sus propias reglas que están condicionadas primariamente por su funcionalidad: ha de satisfacer los requerimientos sexuales de sus espectadores. Para ello entra en juego [nunca mejor dicho] una compleja casuística, donde se combinan prácticas con corporalidades y roles, dando lugar a discursos que tienen como base su ficcionalidad, su representatividad, y como *non plus ultra* el pacto explícito entre ciudadanos libres, comprometidos en la exposición sexual por diversos motivos, aunque, básicamente, económicos. [No por casualidad se conoce como *money shot* a la eyaculación del actor].

Si se opta por esta respuesta, las acusaciones contra el porno por sexista o por inductor a la violencia contra las mujeres carecerían de sentido puesto que serían inadecuadas para juzgar moralmente una actividad consentida libremente por sus productores y sus receptores, y porque en ella opera una lógica basada en el *ludus* [de "ceremonia del porno" hablan Barba y Montes], alejada de la propia de la realidad cotidiana²⁵. Ahora bien, también cabe formular la siguiente pregunta ante esta argumentación: ¿qué ocurre con esos receptores [adultos] que no están capacitados para realizar este deslinde entre hiperrealidad lúdica y vida real?²⁶

²⁵ Barba y Montes apuntan en este sentido: «'La actriz porno', dice Baudry en *La Pornographie et ses images*, "no goza: es el gozo". El espectador es muy consciente de ello, pero su condición de máscara no sólo no imposibilita su excitación sino que forma parte de ella y la refuerza. La máscara no ha reducido a cosa a la mujer [lo que ha constituido el caballo de batalla feminista por excelencia], sino a *estado*, que es bien distinto. La naturaleza narrativa de la pornografía exige a la actriz destruirse radicalmente como conciencia haciéndole esperar un renacer en el estado que personificará. El movimiento representativo no es hacia el *hacerse* sino hacia el *deshacerse para envestirse y manifestarse*» [Barba y Montes, 2007: 102-103].

²⁶ [13] Otra crítica que cabría sostenerse contra este punto de vista es que: si se admite la violencia de género en el porno, o, para no ser tan drásticos necesariamente, el mantenimiento de estructuras de poder disparejas, sin calificarlos de discriminación machista, ¿por qué resulta intolerable, por ejemplo, la exaltación de la violencia racista en la pantalla? De nuevo, creemos vital aquí el concepto de *ludus* propio de la sexualidad humana, que permite experimentar con las más variadas formas de satisfacer el deseo sin incurrir en el delito. La sexualidad se ubica así dentro del marco del juego, que posibilita la creación de una realidad paralela, donde imperan unas normas propias que han de ser respetadas por los participantes para no romper la ilusión de realidad. Johan Huizinga, en su clásico *Homo ludens* [1954], se refería a las capacidades liberadoras y de creación de espacios autónomos propias del juego: "Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego" [Huizinga, 2005: 20]; y más

www.instant-gay-videos.com

Esta página está enfocada a un público homosexual masculino. Mientras que www.pornhub.com ofrece un servicio de visionado de vídeos gratuitos como oferta básica que puede complementarse al pagar una cuota, obteniendo así beneficios extra como el acceso a vídeos en alta definición o la posibilidad de descargarlos, www.instant-gay-videos.com combina un sistema de pago por minutos con otros sistemas para acceder a las películas completas como el alquiler, la descarga o la copia online. No obstante, se permite al usuario tener acceso gratuito a escenas sueltas de modo que pueda comprobar hasta qué punto le interesa el producto.

En esta ocasión, las 32 categorías ofrecidas han sido recogidas en 6 suprataxones tal y como se muestra en la siguiente tabla:

De nuevo, volvemos a encontrarnos con etiquetas que son susceptibles de ser encuadradas en varios taxones. Sirva de ejemplo el taxón *European*. Si bien con él se hace referencia a un diluido concepto étnico, también puede aludir a un tipo de producciones fílmicas y, hasta cierto punto, a un estereotipo.

Por otro lado, evidentemente, estamos ante una página homocentrista y masculinista, pues acota mucho más abiertamente el público objetivo al que va dirigida que www.pornhub.com. Existen dos referencias a otras orientaciones sexuales: La primera la constituye la categoría *bisexual*, que conduce a vídeos donde sí podemos encontrar la participación de mujeres. En cuanto al taxón *straight guys* ["chicos hetero"] alude más bien a una fantasía gay que a una realidad comprobable. En cualquier caso, estos supuestos "chicos hetero" no se presentan actuando con mujeres, sino masturbándose en soledad o con otros *partenaires* masculinos.

En cuanto a la cuestión del etnocentrismo, en este caso podríamos suscribir lo dicho con anterioridad para www.pornhub.com, añadiendo además el énfasis en la categoría *European*, que ofrece una otredad fenotípica, pero también cinematográfica.

Si bien el enfoque heterosexual no se planteaba la cuestión de los riesgos de infección de enfermedades venéreas, aquí vemos cómo se especifica una categoría [*bareback*] para referirse a las prácticas sin preservativo. No obstante, esto no quiere decir que en el resto de categorías toda la actividad sexual se lleve a cabo con condón. La denominación *bareback* procede del mundo ecuestre [literalmente, "a pelo", usado en la expresión "to ride bareback", es decir, "montar a pelo"]. El

adelante, continuaba: «El juego no es la vida "corriente" o la vida "propriadamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia» [Huizinga, 2005: 21].

barebacking se ha convertido en una subcultura gay, conectándose con prácticas más extremas como las llevadas a cabo por los *bug chasers* y los *gift givers*, homosexuales que buscan ser infectados por el VIH y portadores seropositivos que lo contagian. El *bugchasing* fue abordado por Louis Hogarth en su documental *The Gift* [2001]²⁷.

Por último, en comparación con los estereotipos femeninos que apreciábamos en www.pornhub.com [básicamente, *BBW*, *MILF* y *pornstar*], notamos cómo los estereotipos gays forman un conjunto mucho complejo, compuesto por subculturas gays con una importante tradición y noción de sí mismas [*bear* o *leather*], pero también por nociones que remiten a diversas combinaciones corporales y de edad [*twinks*, *fratboys*, *jocks*, *muscles*, *daddies*, *mature*]. Finalmente, también se alude a roles profesionales [*military*, *uniforms* – policías, bomberos, marineros, constructores–] que han trascendido sus referentes reales para pasar a convertirse en roles fetichizados, conformados básicamente por una apariencia exterior concreta, pero también por una serie de nociones que enriquecen sus puestas en escena en fantasías de roles [autoridad, virilidad, fortaleza, etc., aunque también juventud, servicio –estudiantes, botones–].

Deconstruir el ciberporno: conclusiones

El *streaming* pornográfico construye una serie de discursos paradójicos con respecto a la *doxa* genérica, étnica y sexual [sexo/sexualidad] occidental. De tal modo que algunos de los aspectos destacados serían:

1. Por un lado, opera como un agente conservador y simplificador manteniendo categorías consagradas como se ha podido comprobar al abordar la cuestión del etnocentrismo. Quienes piensen que juega un papel destacado en la perpetuación de la sumisión femenina, podrán añadir sus propios argumentos a esta conclusión.
2. Sin embargo, al mismo tiempo ayuda a visualizar otras configuraciones sexuales, otras sexualidades y “terceras opciones genéricas” que fuerzan la constricciones dicotómicas varón/hembra, masculino/femenino, heterosexual/homosexual. Este es el caso de la aparición de la categoría *bisex*, pero también de la incorporación del taxón *shemale* para referirse, sobre todo, a películas protagonizadas por individuos MTF [*male-to-female*]

²⁷ El artículo de Gregory A. Freeman “In Search of Death”, aparecido en *Rolling Stone*, contribuyó decisivamente a que este fenómeno saltase a la luz pública. Se puede consultar en http://www.rollingstone.com/news/story/5939950/bug_chasers [02/10/2009].

que mantienen relaciones sexuales con hombres y/o mujeres. Aunque en esta ocasión no hemos hecho referencia con detalle a ella, en la web www.lupaland.com vemos cómo se inserta la categoría *shemale*. Esta página tiene la particularidad de ofrecer los vídeos encuadrados en cada una de sus clasificaciones como si se trataran de diferentes canales de televisión, que se emiten continuamente.

3. Contribuye a reconfigurar estereotipos de género en permanente debate. Pensemos, por ejemplo, en la visión que se ofrece de las lesbianas en buena parte de las producciones porno comentadas. El lesbianismo no se percibe como una frontera insalvable para el varón heterosexual –al menos para el considerado como público objetivo de buena parte de la pornografía actual–, antes bien como un complemento perfecto para su disfrute sexual, dado que las actrices tienden a ser consideradas y a actuar como bisexuales. De hecho, resulta significativo que en los perfiles de la Wikipedia de las actrices porno se indique por separado su orientación sexual real y la mostrada en la pantalla.
4. Actúa como una enciclopedia sexual virtual, dando a conocer prácticas de lo más variado e influyendo en los receptores y, seguramente, modificando los propios hábitos sexuales de estos. En este sentido, sería interesante indagar hasta qué punto ha incidido en la mayor aceptación de ciertos tabúes como puede ser el *squirting* o eyaculación femenina, popularizado desde hace unos años por la industria pornográfica; o a la hora de configurar redes de intercambio sexual [*swinging*].

En fin, como se aprecia, el estudio de este campo de investigación promete representar una interesante herramienta a través de la que acercarse a cuestiones tan candentes en los debates de las teorías de género actuales como la sumisión femenina, la construcción de otredades genéricas o el cambio en los hábitos sexuales de los componentes de una determinada sociedad.

Bibliografía

Barba, Andrés y Montes, Javier: *La ceremonia del porno*, Anagrama, Barcelona, 2007.

Butler, Judith: *El género en disputa*, Paidós, Barcelona, 2007.

Freeman, Gregory A.: "In Search of Death", *Rolling Stone*, en

http://www.rollingstone.com/news/story/5939950/bug_chasers [02/10/2009].

Gunaratnam, Yasmin: *Researching Race and Ethnicity. Methods, Knowledge and Power*, SAGE Publications, London, 2003.

Harris, Paul y Asthana, Anushka: «Female "cougars" are on the prowl. Or are they just a male fantasy», *The Observer*, 27 de septiembre de 2009, <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2009/sep/27/cougar-courtney-cox-older-women> [04/10/2009].

Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Alianza/Emecé, Madrid, 2005.

Kosofsky Segwick, Eve: *Epistemología del armario*, Ediciones de la Tempestad, Barcelona, 1998.

Morton, Donald: "El nacimiento de lo *ciberqueer*", en Mérida Jiménez, Rafael M. [ed.]: *Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer*, Icaria, Barcelona, 2002.

Patterson, Zabet: "Going On-Line: Consuming Pornography in the Digital Era", en Williams, Linda [ed.]: *Porn Studies*, Duke University Press, Durham and London, 2004, pp. 104-123.

Stein, David: « "Safe Sane Consensual". The Making of a Shibboleth»,

<http://www.boybear.us/history.htm> [05/10/2009].

Switch, Gary: "SM Origin of RACK: RACK vs. SSC",

http://www.vancouverleather.com/bdsm/ssc_rack.html [05/10/2009].

Wittig, Monique: *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*, Egales, Madrid, 2006.

Sitios web

<http://www.instant-gay-videos.com/>

<http://www.lupaland.com/>

<http://www.maxhardcore.com/>

<http://www.pornhub.com/>

x1y0



MAS ALLÁ DE LA MONOGAMIA: una mirada a los sitios de contacto swinger en Argentina

Milagros Belgrano Rawson

En este texto proponemos una reflexión sobre las prácticas de las parejas swingers usuarias de la plataforma argentina del sitio de Internet "Contactos Sex" (www.contactossex.com). A medida que los movimientos GLTTBI ven aumentar su grado de legitimidad en la sociedad argentina, la cultura swinger continúa siendo minoritaria y con frecuencia ridiculizada por los medios de comunicación locales. En este país, la ciencia social no se ha interesado aún por las prácticas plurisexuales y la escasa información disponible proviene precisamente de la prensa popular. Ante el creciente número de casos de VIH/Sida en Argentina, sobre todo entre la población femenina¹, consideramos que vale la pena abrir líneas de investigación en torno a las prácticas swinger, sobre todo porque, después del uso inyectable compartido de drogas, la principal causa de contagio en este país se atribuye al sexo heterosexual sin protección -31% de los casos-². Por otro lado, si bien no existen estudios sobre la población swinger argentina, investigaciones estadounidenses como la de Tevlin

¹ Según Onusida, en Argentina, Brasil, Perú y Uruguay el número de mujeres infectadas ha aumentado en los últimos años. En la Argentina, actualmente hay 120.000 personas con VIH. Unas 32.000 son mujeres.

² Cifras de la Fundación Huesped.

(1996) demuestran que en ese país, las personas que practican el intercambio de parejas no siempre utilizan el preservativo.

Nuestro objeto de estudio son las prácticas de las parejas swingers en Internet. En este sentido, el ciberespacio proporciona un ambiente sin riesgos y anónimo donde las parejas pueden contactarse para luego encontrarse cara a cara. Concretamente, nos proponemos reflexionar sobre las maneras en que se relacionan el género, las prácticas sexuales y un soporte tecnológico masculino como Internet. Cabe recordar que el usuario promedio de esta gran red es un hombre joven, blanco y educado y que el principal uso de Internet sigue siendo el acceso a la pornografía, designada para un público mayoritariamente masculino (UNDP, 1999). Si bien en las últimas décadas se asiste a un creciente empoderamiento de las argentinas, consideramos que a pesar de que las mujeres swingers manifiestan ser autónomas y libres en materia de sexualidad, en la realidad sus prácticas suelen estar definidas por las expectativas de sus parejas hombres (maridos y novios). A pesar de que discursivamente se presenta como una práctica conyugal igualitaria e innovadora, el swinging no rompería con la dominación masculina sino que la reorganizaría (Welzer-Lang, 2001).

Un poco de historia

El Mayo francés y, más tarde, el regreso de la democracia (1983) posibilitaron cambios en la sexualidad de los hombres y mujeres argentinos. Estos cambios ocurrieron en el marco de la introducción de políticas y legislación que, de forma tardía -y aún incompleta-, en las últimas décadas han tendido a considerar la igualdad jurídica de hombres y mujeres, el respeto a la diversidad sexual y a los derechos reproductivos. En este sentido, cabe recordar que recién en 1987 este país aprobó la ley de divorcio vincular, mientras que hasta 1995, cuando se derogó el artículo 118, el Código Penal argentino aún castigaba el adulterio, aunque de forma distinta según se tratara de un hombre o una mujer³. En el 2002, la Ciudad de Buenos Aires aprobó la Unión Civil, cuyos integrantes -parejas heterosexuales y del mismo sexo- tienen los mismos derechos y beneficios que la Ciudad otorga a los cónyuges casados⁴. Por otro lado, la legislación argentina no reconoce aún el derecho de las mujeres a interrumpir un embarazo: el Código Penal tipifica al aborto como un

³ Aunque en la práctica, ya no se juzgaba a los hombres y mujeres acusados de adulterio, hasta 1995 la ley estipulaba que para que un hombre fuera condenado por infidelidad, debía probarse que mantenía una amante fuera del domicilio conyugal. Para la mujer, en cambio, bastaba un único acto de infidelidad para dar por probado el adulterio.

⁴ Cabe aclarar que los derechos que emanan de la institución matrimonial, de jurisdicción nacional, por ejemplo en materia económica, migratoria, adopción, etc. no se contemplan en la unión civil.

delito contra la vida, con sanciones para quien lo practica y para la mujer que lo induzca o consienta. Si bien la gran deuda para con las argentinas es la legalización del aborto, con todos los cambios que esta conquista implicaría para su autonomía sexual, en los últimos años muchas de ellas han comenzado a reivindicar su derecho a rechazar la institución matrimonial, a controlar su fecundidad y a vivir su sexualidad fuera de los cánones heterosexuales. El sexo sin amor y/o fuera del matrimonio ha ido perdiendo, para hombres y mujeres su carácter transgresor, mientras que el ideal de amor monógamo empieza a ser cuestionado. En ese contexto, algunas parejas heterosexuales han optado por formas de sexualidad alternativa como el "swinging" (en inglés "oscilar"). También llamado intercambio de parejas o sexo co-marital, su principal característica es el acuerdo entre el hombre y la mujer comprometidos afectivamente para tener relaciones sexuales con otras personas –del mismo sexo, del sexo opuesto y, en menor medida, con personas transgénero y crossdressers-, pero en contextos en los cuales ambos realizan esta práctica simultáneamente y en el mismo lugar.

El swinging surgió entre los años 40 y 50 en Estados Unidos. A fines de los años 60, la ciencia social de ese país comenzó a interesarse por los "estilos de vida alternativos", término con el que algunos autores denominaron a aquellas formas de convivencia no tradicionales que incluían a las familias monoparentales, familias ensambladas, relaciones homosexuales y lésbicas, matrimonios abiertos y swinging. En estos estudios, que no incluían la perspectiva de género, no se discutían las relaciones de poder que se construían entre los hombres y mujeres que participaban en los encuentros swinger. Allí se concluía que la plurisexualidad proporcionaba a hombres y mujeres casados la posibilidad de "salir de la rutina" y descubrir el erotismo del matrimonio sin ponerlo en riesgo, al tiempo que se expandía el círculo de amistades de la pareja y se generaba una sensación de bienestar general entre los cónyuges (Lindenstein Walshok, 1971).

El impulso que entre los años 60 y 70 tuvieron los estudios sobre los estilos de vida alternativos se redujo paulatinamente hasta desaparecer en la década del 80. Según Roger Rubin (2004), la aparición del Sida fue una de las razones de esta pérdida de interés. A partir de entonces, las poblaciones de riesgo, la homosexualidad y las uniones entre personas del mismo sexo monopolizarían el interés académico.

Credo swinger

Los "swinger" rechazan la rigidez de roles y la jerarquía y celebran, en cambio, la confianza mutua, la honestidad y la igualdad de género –en el marco de una serie de reglas a respetar, tanto ellas como ellos tienen, en teoría, el derecho a tener sexo con los/las que deseen-. A diferencia de los adeptos al matrimonio abierto, no cuestionan esta institución sino que, por el contrario, recurren a esta práctica para resguardarla, luchar contra la rutina erótica y finalmente consolidar la pareja. El sociólogo francés Daniel Welzer-Lang, el primero en estudiar estas prácticas en su país, define al *échangisme* ("intercambio" en francés) como una "gestión polígama de un amor socialmente monógamo" (Welzer-Lang, 2001).

"Los *échangistes* matan dos pájaros de un tiro", escribe Zigmunt Bauman. "Aflojan el cepo del compromiso marital gracias a un acuerdo que hace de la incertidumbre generada por su oscuridad endémica, algo menos temible". Otra ventaja de esta práctica por sobre "las camas de un noche" es que nadie resulta traicionado (Bauman, 2002: 76). Además, mientras que la mayor parte de los adúlteros -hombres en su mayoría- no desea que su esposa siga su comportamiento, el swinging acordaría a la mujer "privilegios iguales" (Murstein, 1981: 146).

En el 2003, la Asociación Swinger Argentina, presidida por Daniel Bracamonte, logró trascendencia mediática luego de su paso por la Justicia. Por entonces, la Cámara Civil de la Ciudad de Buenos Aires negó personería jurídica a la agrupación al considerar que esa práctica era contraria a las buenas costumbres y "violatoria de la fidelidad que los miembros de un matrimonio se deben entre sí" (Carbajal, 2003). Para Bracamonte, este estilo de vida, que algunos psiquiatras califican de "higiénico", "previsible" y hasta "puritano" (Drouet, 2001), es en cambio, una «vacuna contra la infidelidad» (Chávez, 2008).

El swinging se practica en Argentina desde mediados de los años 80. En sus comienzos, los encuentros se organizaban en casas particulares al abrigo de miradas indiscretas. Recién a fines de los 90, se inauguró un tímido circuito comercial dedicado a este público: bares, discotecas, revistas y sitios web han ido proliferando desde entonces hasta convertirse en un lucrativo comercio que según algunos autores incluso compite con la prostitución (Welzer-Lang, 2001).

La prensa local suele ilustrar un supuesto auge del movimiento swinger con estadísticas que en general son proporcionadas por promotores de este estilo de vida o dueños de discotecas SW. No existen estudios que avalen o desmientan esta aserción, pero cabe recordar que en Francia, la población *échangiste* no ha crecido ni disminuido sino que se ha mantenido estable en las últimas décadas (Bozon, 2008).

Tampoco hay cifras oficiales sobre los argentinos que *swinguean* y la

cobertura periodística del tema es con frecuencia ridiculizante. En cada artículo que se consagra a esta práctica, Bracamonte, autoerigido como activista de este «movimiento», aparece semidesnudo y junto a su esposa, sexagenaria y también casi sin ropa, lo que exagera el tono burlón de la prensa cuando trata este tema, como ocurre con el caso del nudismo en esta parte del mundo.

Tal como lo revela el libro de la fotógrafa neoyorquina Naomi Harris, que durante años se dedicó a fotografiar a las comunidades swingers de Estados Unidos⁵, los argentinos que, como Bracamonte reivindican su identidad swinger –la mayoría, sin embargo, oculta su condición- suelen mostrarse con ciertos atributos físicos que se reiteran de forma casi teatral –desnudez, ausencia de erotismo y sensualidad, exhibición sin complejos de sus genitales y cuerpos imperfectos-.

Como indica Judith Butler, “la parodia por sí sola no es subversiva” (2007: 270). En el caso de los swingers, estos atributos estilísticos que, de forma paródica, los definen como tales, no subvierten ni intentan cuestionar siquiera el matrimonio heterosexual. A pesar de su aparente carácter transgresor, la práctica swinger, ejercitada en un lapso de tiempo limitado, no busca eliminar sino, por el contrario, fijar ciertos valores vinculados al matrimonio burgués.

Swingers 2.0

Contra lo que podría pensarse, para ser swinger hay que ser metódico y organizado. En la mayoría de los casos, las orgías no surgen espontáneamente entre un grupo de amigos. Las parejas SW mantienen su condición en secreto y, en muchos casos, sobre todo las que viven en ciudades chicas, recorren largas distancias para asistir a este tipo de fiestas.

Las revistas swingers fueron durante años el único medio para que las parejas se contactaran. A fines de los años 90, con la aparición de Internet, estas publicaciones pasaron a ser utilizadas casi exclusivamente por matrimonios de mediana edad, en general reacios a las nuevas tecnologías. Con la masificación de la red y la llegada de la web 2.0, donde el usuario toma protagonismo como productor, consumidor y difusor de contenidos, este medio resulta ya fundamental para acceder al «ambiente» swinger.

El sitio web que estudiamos (www.contactosex.com) se presenta en su página de inicio como “una comunidad sexual sin tabúes”. Funciona en varios países de Latinoamérica (Argentina, México, Chile, Venezuela, Paraguay y Uruguay) y

⁵ Harris, N., *America Swings*, Taschen, 2008.

España y es accesible a toda persona mayor de edad, sin límite de edad y de cualquier género o identidad sexual. Actualmente tiene 448.063 usuarios registrados, cifra nada desdeñable si se considera que el sitio web de *Clarín*, el mayor diario argentino, cuenta con un promedio de 700.000 lectores diarios. Aunque no es un sitio exclusivamente swinger, según las parejas entrevistadas, se trata del más utilizado por la comunidad SW argentina. No todos sus usuarios practican el intercambio y es difícil estimar cuántos son ya que el total de personas registradas comprende personas que se identifican como hombres, mujeres, crossdressers y transexuales y parejas heterosexuales. Por otro lado, si bien la mayoría de los usuarios son argentinos (el dominio del sitio está registrado en Argentina y Estados Unidos) en la misma base de datos figuran miembros de otros países.

Más allá de lo estadístico, nuestro trabajo consistió en analizar los perfiles de unas 50 parejas SW argentinas inscriptas en el sitio. También realizamos entrevistas con 15 parejas que a través de su perfil accedieron a responder nuestras preguntas, personalmente y/o por e-mail.

Reales, de carne y hueso

Para registrarse en este sitio web, una pareja debe poseer una cuenta de e-mail. Cada pareja elige un nombre y, por pudor y deseo de anonimato, muy pocas dan el verdadero. Una vez abierta una cuenta en el sitio, cada pareja arma su perfil, donde puede colgar fotos, videos y relatos eróticos. Allí también funciona un sistema de correo, donde los usuarios intercambian correspondencia. En el perfil, la pareja escribe un texto en forma de anuncio donde explicita sus deseos, gustos y expectativas. La mayoría busca «intercambio cruzado» -el hombre de una pareja con la mujer del otro y al revés- y encuentros «bi» (bisexuales) entre las mujeres de una y otra pareja.

En el mundo SW un gran axioma parece ser “toda mujer es bisexual por naturaleza, salvo que diga lo contrario”. Sin embargo, la «figurita difícil» es dar con una mujer dispuesta a integrar un trío MHM (mujer, hombre, mujer), con una pareja ya consolidada. Mientras existen parejas que han logrado concretar esta fantasía y lo publican en sus perfiles con cierto orgullo, para algunas swingers, el hecho de que escaseen las mujeres solas dispuestas a enredarse con una pareja responde a motivos puramente sentimentales: «A nadie le gusta ser la tercera. Las mujeres quieren enamorarse o por lo menos que las contengan cuando todo terminó y la tercera se queda sola, es desgarrador”, declaraba hace unos años la esposa de Bracamonte, Beatriz Musachio (Dillon, 1999). Sin embargo, algunas parejas entrevistadas aludieron, en cambio, a la preocupación por la seguridad: es frecuente que las mujeres solas desconfíen de la persona con la cual están chateando. En

muchos casos, se teme que los que se dicen pareja sean en realidad uno o varios hombres que navegan por Internet en busca de sexo.

En el ciberespacio swinger, la preocupación por la «realidad» y la solidez de la pareja que está del otro lado del ordenador es una constante. «Somos pareja real, estable», se presentan Martu y Juan en su perfil, que al igual que la mayoría de los entrevistados tienen varios años de casados (Una minoría -el 25 % aproximadamente- convive o son novios de larga data). En general, a los swingers les gusta estar con parejas consolidadas y no con duplas de hombre y mujer que carezcan de un fuerte vínculo afectivo. «Hay algo de morbo, si querés llamarlo así», explica Sergio, 38 años y casado con Loli. «Pensas ´me estoy cogiendo [follando] a la mujer de este tipo, que hace diez años que se la *coge* ´... Cosas que no sentís con una pareja que recién se conoce», cuenta. Además, saber que se trata de una pareja estable constituye una especie de reaseguro para los cuatro. Por más que esa noche, cada cónyuge se haya enredado con otras y otros, al día siguiente, la fidelidad que juró respetar ante el oficial de justicia que los casó, se reestablece de forma tranquilizadora y «todo sigue igual», dice Sergio. El swinging sería entonces un medio de canalizar el adulterio, de «neutralizarlo». Fuera de esta práctica, la pareja se jura fidelidad absoluta y así, los valores tradicionales de la pareja, así como los roles de cada cónyuge, quedan protegidos (Chaumier, 1998).

Una vez que una pareja se contacta con otra, el próximo paso es chequear que los cuatro sean «reales». El sitio dispone de un «mensajero» instantáneo y «videochat» con el que las parejas que están online pueden chatear y verse por cámara, pero la mayoría elige crear una cuenta de MSN y continuar la conversación por ese medio. Allí conectan la webcam, que la mayoría tiene instalada en su ordenador y que sirve para pasar el test de "realidad". Muchos no aceptan encontrarse cara a cara con otra pareja sin previo paso por la webcam. Luego, si hay química entre los cuatro, lo más probable es que se citen en una discoteca o un bar.

«La última palabra la tiene mi mujer», dice Sergio, dando a entender que el hombre propone y la mujer dispone. Si a ella no le gusta la mujer o el marido de la otra pareja, lo más probable es que el encuentro no se realice. Pero de la entrevista con Enamorados, seudónimo de Lucho y Cynthia, surge que si bien a ella no le gustaba cierta pareja que habían conocido, las insistencias de su marido la hicieron finalmente cambiar de idea y acceder a tener relaciones con ese matrimonio. Para Welzer-Lang (2001), lejos de ser un acuerdo entre dos adultos que deciden con igual margen de autonomía, el intercambio de parejas se realiza con frecuencia bajo presiones a la cónyuge mujer, que termina por aceptar para complacer a su marido. En el caso de 2inlove, pareja con «poca experiencia en intercambio», como aclara en su perfil, fue también él quien propuso «sacudir la rutina» matrimonial mediante el

swinging. Recién dos años más tarde, concretaron un intercambio cruzado con otra pareja a la que no han vuelto a ver.

La mayoría de los entrevistados coincide en que «es difícil pero no imposible» encontrar una pareja que le guste a los dos cónyuges. De «cada 30 parejas con las que hemos chateado, digamos que sólo con cuatro o cinco nos hemos encontrado a tomar algo y sólo con una hemos tenido intercambio», cuenta Silvana, mujer de Lucki. Distinta ha sido la experiencia de Luli&Alex: la primera vez que chatearon en el sitio concretaron cita con una pareja a la que siguen viendo regularmente. Pero saben que su suerte de principiante no es frecuente.

Es difícil que coincidan los gustos de cuatro personas a la vez y en muchos casos, las discrepancias se resuelven con una solución de compromiso: salir con la pareja «menos peor», «la más potable», como dice Antonio, esposo de Susy, de 50 años los dos. Sin embargo, en el caso de Cami y Robert, él admitió no estar «demasiado convencido» con la elección de una pareja que le gustaba a su esposa. De todas formas, accedió a estar con la otra mujer para «darle el gusto, porque se lo debo».

En este punto, cabe preguntarse si tantos esfuerzos invertidos en la pesca de una pareja para hacer lo que el resto de los matrimonios hace a solas realmente vale la pena. Aparentemente, al menos para los swingers entrevistados, un buen «casting» de parejas tiene sus recompensas. «Después de estar toda la noche teniendo sexo con mi mujer y otras parejas me siento lleno de energía, atractivo, ganador», dice Migue, un ejecutivo de 34 años. «Puede parecer soberbio lo que te voy a decir, pero yo miro a mis amigos, que obviamente no son swingers, que tienen crisis de pareja, están aburridos y encima sin buen sexo, y yo en cambio me siento con la autoestima por las nubes», relata.

En el ambiente swinger existe una especie de ritual de iniciación que todo hombre primerizo debe sortear: un varón no es lo suficientemente «macho» si no ha visto a su mujer teniendo sexo con otro. Para Fran, 33 años, el encanto radica en «ver que tu mujer sea penetrada por otro, que otro hombre desee a tu mujer, que la disfrute igual que vos, pero que al final del día, esa mujer se queda con vos. Además está el placer de ver a tu mujer gozar y divertirse, liberándose y sintiéndose más mujer, lo que la vuelve más atractiva aún». Todo eso, sumado a los celos que admite sentir y al hecho de compartir la misma habitación con otra pareja «arma un cóctel mortal», concluye.

Pocos niegan sentir celos al ver a su cónyuge con otra persona, pero a diferencia de los matrimonios que no *swingean*, aquí este sentimiento, en vez de enfriar un encuentro sexual y propiciar una pelea, por el contrario, parece avivar el

deseo en la pareja. «Por supuesto que me da celos verlo con otra, pero también me excita mucho la situación», explica Cora, pareja de Iván, con el que tiene un niño de tres años. Por su parte, Carla, esposa de Tommy, dice: «Cero celos, nada, te lo juro. Pero unos segundos antes de que empiece todo siento una mezcla de adrenalina, nervios y excitación».

Gente como uno

En su perfil, muchas parejas responden el cuestionario que el sitio propone. Las preguntas van desde la edad, nivel de estudios, ocupación, estado civil, y número de hijos (en caso afirmativo, se les pregunta si éstos viven con la pareja) hasta contextura corporal, color de cabello, piel y ojos. También se les pregunta por la orientación sexual y el «rol sexual» que prefieren jugar y si les gusta el *cybersexo*. Antes de conocerse personalmente, muchas parejas participan en sesiones de sexo virtual, a través del videochat. A veces, esos encuentros se repiten por este medio sin que haya jamás una cita real.

En el cuestionario a ellos se les interroga por su «dotación» y a ellas por las medidas corporales. También si fuman, consumen alcohol o drogas. La mayoría contesta que bebe «ocasionalmente» o que directamente es abstemia. En muchos perfiles se explicita que no admiten parejas que se «embriaguen» o se droguen. Algunos piensan que la gente alcoholizada «no funciona» en la cama, pero otros directamente no aceptan «gente rara». La mayoría se presenta como «un matrimonio normal», «gente como uno», lo que refleja un deseo de normalidad en medio de una práctica no convencional. Cabe destacar que la literatura sociológica norteamericana que entre los 60 y 70 se dedicó a estudiar este estilo de vida lo describe como propio de parejas heterosexuales blancas, casadas, con edades que oscilan entre los 30 y 50 años, que viven en zonas suburbanas y pertenecen a clase media, son políticamente conservadoras (incluso reaccionarias en algunos casos) y provenientes de hogares tradicionales y con estilos de vida que, fuera del orden sexual, son altamente convencionales (Bartell, 1971; Walshok, 1971). Según el francés Serge Chaumier (1998), los swingers a veces se muestran intolerantes con “los hippies, los drogadictos y los homosexuales”. De las entrevistas que mantuvimos durante este trabajo surge que en general las parejas adhieren a partidos políticos de centroderecha, aunque en materia sexual se declaran «liberales», en algunos casos adeptos al nudismo y proabortistas.

Damas gratis

Antes de encontrarse personalmente, las parejas intercambian sus números de teléfono móvil. Son los hombres los encargados de gestionar las conversaciones: ellos hablan por teléfono, se envían mensajes de texto y «arman» la salida previa consulta con sus mujeres por horarios, fechas y lugares. Cuando se organizan encuentros de más de dos parejas, por una cuestión probabilística, con frecuencia algún matrimonio no puede participar porque la mujer está con la regla. El espíritu democrático del swinging se pone en evidencia cuando, en estos casos, el marido de la mujer que no puede participar tampoco está autorizado a unirse a la fiesta (Murstein, 1981: 146).

Si bien la mayoría busca intercambio cruzado, muchas parejas se contentan con que «ellas jueguen entre sí» o con sexo voyeur. «Busco chicas o pareja donde ella sea *bi*. Estoy en pareja pero él no participa, sólo me acompaña y me observa», dice Linda en su perfil. Algunas mujeres entrevistadas dicen haber encontrado un espacio de placer y disfrute en sus encuentros con mujeres. Paradójicamente, al acceder a concretar las fantasías de sus compañeros, descubrieron una forma de sexualidad donde no están directamente expuestas a los deseos masculinos.

Si en el mundo swinger las relaciones bisexuales entre mujeres no sólo son toleradas sino alentadas para activar las fantasías de sus respectivos maridos, la bisexualidad masculina es tabú, o al menos invisible. No obstante, Daniel Welzer-Lang estima que uno de cada tres hombres swinger tiene prácticas bisexuales (2001).

De todas formas, hay excepciones. De hecho, algunas parejas inscriptas en el sitio de Contactossex.com alientan las relaciones entre los cónyuges hombres, o «lo que surja entre ellos», como declara el perfil de «Acaramelados», una pareja bisexual de la Ciudad de Buenos Aires. “El swinging es una invención de los hombres, para que estos se encuentren entre sí e intercambien mujeres, sin llegar al acto sexual entre ellos”, indica al respecto la francesa Catherine Millet, autora de *La vida sexual de Catherine M*, relato autobiográfico donde la periodista narra con precisión quirúrgica los centenares de encuentros que mantuvo en sus épocas de *échangiste*. Así, Millet considera que el swinging «es una forma de homosexualidad reprimida. En una situación de intercambio, siempre hay una mujer que hace de nexo entre dos hombres» (Belgrano Rawson, 2009). Claro que muy pocos hombres SW admitirían la plausibilidad de esta hipótesis –al menos ninguno de nuestros entrevistados lo hizo-. Ante la pregunta de por qué entre los swingers el sexo entre mujeres está bien visto mientras que la homosexualidad masculina es tabú, Migue, pareja de Jenny, contestó: «Hay un poco de machismo, no lo niego, pero para mí es más estético ver

a dos mujeres besarse que a dos hombres juntos. De todos modos, en el *ambiente*, el tema homosexual no se habla».

Si en el sitio web, las mujeres solas son «la figurita difícil», los hombres sueltos abundan, incluso más que las parejas heterosexuales. Esta ventaja numérica recuerda que el swinging no es sólo una práctica de parejas, sino de hombres solos (Welzer-Lang, 2001). Algunas parejas entrevistadas reconocieron, con una mezcla de vergüenza y orgullo a la vez, que algunos hombres solos los habían contactado por el mensajero del sitio para tener sexo con la mujer a cambio de una retribución monetaria. Sin embargo, en su reglamento, el sitio Contactossex.com declara que entre los motivos de eliminación de un perfil figura el pedir dinero a cambio de sexo (el sistema alienta a “colaborar” denunciando a los que violen el reglamento de uso).

La mayoría de las parejas anuncia en sus perfiles que no contesta mensajes de «hombres solos». La razón es simple: «No los buscamos porque abundan, es demasiado fácil», responden Carla y Tommy, en concubinato desde hace seis años. «Parejas y solas son bienvenidas. Solos: los buscamos nosotros cada vez que a *ella* se le ocurra»⁶, dice el perfil de Pareja en Rosario, donde ella es presentada como una devoradora de hombres que su marido trata de procurarle. Mientras tanto, Rubia y Ricky aclaran en su perfil que «por gusto de la dama» sólo están dispuestos a salir con hombres si y sólo si éstos están «muy dotados». A continuación, indican el «grosor» mínimo -6 cm- y la edad -no más de 35 años-. Esto lleva a pensar que la tradicional percepción de las diferencias en la sexualidad de hombres y mujeres ha cambiado. El contraste entre una sexualidad masculina pulsional, agresiva e inmediata y una sexualidad femenina, percibida como más afectiva y pasiva, parece atenuada.

Si el hombre solo no responde a estas características, «por favor no molestes», pide el perfil de esta pareja de forma poco amistosa. «Al considerar a los otros como objetos sexuales y no como personas, se evita toda relación afectiva y toda amenaza al matrimonio», indica Bernard Murstein (1981:147). A diferencia del resto de las parejas heterosexuales, el swinger, ya sea hombre o mujer, parece capaz de dissociar amor y sexualidad.

Entrar por los ojos

Muchas parejas se presentan como “educadas” o “con alto nivel cultural”, pero si bien algunos matrimonios entablan vínculos de amistad que exceden la esfera sexual -viajes, cenas, salidas, etc-, cuando se trata de buscar candidatos para ir a la

⁶ Las comillas son nuestras.

cama, el aspecto físico es lo que cuenta. Junto con el anuncio, las fotos y videos que se postean pueden significar una mejor «performance» a la hora de atraer otras parejas. Se trata, claro, de venderse lo mejor posible y ahí es donde las parejas se convierten en productoras de contenidos pornográficos. La mayoría cuelga fotos caseras, con los rostros *pixelados* o en sombras, de contenido explícito, «fisiológicas», las describen BibiyPablo, que en su perfil indican su desagrado por este tipo de fotos que con frecuencia terminan reproduciendo el tono paródico con el que muchos swingers se representan ante los demás. De hecho, muy pocas parejas eligen colgar imágenes eróticas o «soft». Tal vez por inexperiencia en el mundo swinger o por impericia informática, algunas parejas -las que detectamos eran mayores de 40, según lo declarado en sus perfiles- publican sus fotos sin *pixelar*, con lo que resulta fácil identificarlos.

La mayoría de las parejas exige “limpieza e higiene” y mientras a ellos no se les pide que estén depilados, a ellas se les reclama un bikini brasileño total. El capital estético de la pareja y, fundamentalmente el de la mujer, es crucial a la hora de atraer a otros matrimonios. En este sentido, el desequilibrio entre los géneros es evidente: mientras la mayoría de las mujeres entrevistadas son delgadas, cuidadosas en su aspecto y hasta con cirugías plásticas -el aumento de pechos es muy común entre las mujeres SW- en general, sus compañeros no hacen el mismo esfuerzo. “Porfa, en los perfiles de pareja, ¿qué pasa con las fotos de él? ¿Tan desapareja es la pareja?”, pone el perfil de Joan aludiendo a la desprolija apariencia de los hombres inscriptos cuyas fotos se encuentran publicadas en el sitio.

Por otro lado, si bien la práctica swinger estimula los encuentros sexuales entre mujeres, estas se identifican como “bien *feme*” (de “femme”, mujer en francés, o “femenina”), como indica Flor, pareja de Gustavo. Las mujeres swingers presentan cuerpos y vestuario que cumplen con los cánones de feminidad heterosexual y que excluyen el aspecto andrógino o “butch”, es decir, cualquier significante que remita a la identidad lesbiana masculina y que, en consecuencia, escape al orden sexual hegemónico -hombre y mujer-.

De amor, de sexo y de muerte

En el cuestionario, se pregunta a la pareja con qué frecuencia practica el sexo seguro. Casi todos responden “Siempre”. Todos los entrevistados aseguraron utilizar preservativo, aunque les cuesta admitir que no lo usan en el sexo oral (tanto hombres como mujeres). Ninguna de las parejas entrevistadas, que por otro lado se definieron como “sanas” en sus perfiles, quiso siquiera abordar la cuestión del VIH/Sida. “¿Para qué ligar sexo y muerte?”, dicen los swingers entrevistados por un diario argentino (Dillon, 1999).

Etiqueta swinger

Casi todas las parejas se declaran enemigas de la violencia. "Nunca, por ningún motivo, ejercerás presión sobre nadie para obligarlo a swingear", dicen los "códigos" SW que Somosdos pone en su perfil y que ilustran los valores que muchos swingers dicen abrazar. Otro principio es tratar con respeto a las "damas swingers, que aunque liberales y de amplio criterio son ante todo, damas", declara. Somosdos también indica en su decálogo de buenos modales que "hay una zona emocional que únicamente le pertenece al cónyuge de esa persona. No invadas territorios que no te corresponden". Y para que el asunto quede claro, recuerda el que quizá sea uno de los pocos pecados capitales que existen en el mundillo swinger -que evidentemente no incluyen la lujuria-. "No romperás un matrimonio", escribe sugestivamente Somosdos, dejando al lector con la intriga. ¿Acaso hubo matrimonios deshechos a causa del intercambio? En todo caso, el investigador estadounidense Brian Gilmartin afirmaba, en base a su trabajo de campo realizado en los años 70 en comunidades swinger de Los Angeles, que ningún divorcio se produce luego de que una mujer o un hombre haya mantenido relaciones sexuales comaritales con otra persona. "El divorcio precede la iniciativa de un intercambio de parejas, no la sigue" (Gilmartin, 1974: 316).

Varios entrevistados manifestaron su impaciencia por los matrimonios "vuelteros", los que "la piensan demasiado" o "cafeteros", como se llama en la jerga SW a los que se encuentran varias veces a tomar un café con otra pareja sin decidirse a "concretar". Algunas parejas se quejan de que existen matrimonios que acceden a chatear o incluso a encontrarse personalmente para "histeriquear", probar que gustan a otras parejas, ponerle "pimienta" a la noche o jugar entre ellos, sin tener en realidad el propósito firme de pasar a la acción.

Madre, esposa, puta

Cuando dos parejas proceden a encontrarse, son ellos los que monopolizan la comunicación y logística necesaria para concretar el encuentro, que puede realizarse en un cuarto de hotel o una casa particular. Una vez allí, por lo general es el hombre el que controla el intercambio y acceso a su mujer. Varios entrevistados se refirieron a sus cónyuges mujeres con orgullo y cierto espíritu de "venta". Algunos se esforzaron por mostrar que su esposa reunía en una sola persona a una madre, una esposa y una "puta". El intercambio de parejas constituiría entonces una tentativa por superar la tradicional dicotomía que organiza el deseo masculino, esto es, entre la sexualidad conyugal reproductora y una sexualidad libidinal extramatrimonial (Welzer-Lang, 2001:18).

En la mayoría de los casos la iniciativa para “entrar” en el intercambio es masculina. Con mayor o menor predisposición, según el caso, la mayoría de las mujeres acepta el rol que la práctica propone y se convierten en expertas amantes, como “despertando” de un supuesto letargo sexual impuesto por la monogamia. “Cuando la conocí, Sonia era una mujer *poco gozada*. Ahora no sabés las cosas que hace [en la cama]”, dice Luis, un ingeniero de 40 años y buena posición económica que inició a su segunda esposa en el intercambio y que sin embargo no oculta cierta sorpresa por los talentos que su compañera despliega con otros varones. «Los hombres creen que el potencial sexual de sus mujeres es el que muestran con ellos», declaraba Bracamonte en una nota periodística (Dillon, 1999). En ese sentido, junto con el capital estético, el capital sexual de la mujer es un bien que los hombres swingers explotan al máximo. Sin embargo, ese capital o experticia sexual podría ser un efecto de la “performatividad” del género de la que habla Judith Butler (2006). Prácticas performativas que en, en el caso del swinging, parecen ir a contramano de los comportamientos socialmente aceptables y que, sin embargo, integran el cuerpo de normas que rige la práctica swinger. Se dicen transgresoras, pero estas prácticas y normas terminan dictando lo que se espera que haga una mujer swinger durante una sesión de intercambio, reforzando así el orden sexual tradicional. Es cierto que muchas mujeres entrevistadas manifiestan haber descubierto otras formas de placer sexual mediante la práctica swinger. Sin embargo, como indica Welzer-Lang (2001), en muchos casos, esto no significa que experimenten el deseo en los mismos términos y condiciones que sus compañeros hombres.

A modo de conclusión

A medio camino entre el comercio de sexo y la utopía (Chaumin, 1998), a pesar de su aparente ruptura con los comportamientos socialmente aceptados, el swinging se encuentra anclado en una institución tradicional como el matrimonio. Al no ocuparse de este tema, la ciencia social argentina limita el debate sobre el matrimonio, que a pesar de los cambios en la moral y las costumbres sigue siendo el modo de organización exclusivo de la sexualidad y la parentalidad. Mientras, los estudios que se han hecho en el extranjero sobre plurisexualidad no han integrado el ciberespacio, el medio donde precisamente hoy transcurren gran parte de las prácticas que integran el swinging y que se revela como un terreno rico para futuras investigaciones.

A diferencia de aquellos, como escribe Butler, que viven fuera del modelo conyugal y que, junto con sus amores y prácticas sexuales, son considerados como “irreales” (Butler, 2006: 41), los swingers viven en las márgenes de este modelo aunque sin llegar jamás a abandonarlo. No lo cuestionan ni intentan transformarlo

sino que, por el contrario, terminan reforzándolo. Por otro lado, en vez de propiciar la autonomía y libertad sexual de hombres y mujeres, como afirman los mismos swingers, el intercambio de parejas reduciría a la mujer a un rol de objeto sexual fortaleciendo así la dominación masculina. De este modo, mientras esa experiencia política que llamamos matrimonio continúa siendo, para muchas mujeres, "la mejor carrera" posible (Delphy, 1998: 138), consideramos que allí donde confluyen el género, la institución matrimonial y las prácticas sexuales no convencionales se inauguran vías de investigación que merecen ser exploradas.

Bibliografía

Bartell, G., *Group sex: An eyewitness report on the American way of swinging*, New York, Wyden, 1971.

Bauman, Z., *El amor líquido*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003.

Belgrano Rawson, M, Entrevista a Catherine Millet, de próxima publicación en el *Suplemento Las 12, Diario Página 12*.

Bassani, L., "Te invito a mi fiestita: viaje al mundo de las orgías argentinas", Buenos Aires, *Clarín digital*, 13 de junio de 2005.

Bozon, M., «Pratiques et rencontres sexuelles: un répertoire qui s'élargit», in *Enquête sur la sexualité en France. Pratiques, genre et santé*. Paris, La Découverte, 2008.

Butler, J, *Defaire le genre*, Paris, Editions Amsterdam, 2006.

— *El género en disputa*, Barcelona, Paidós, 2007.

Carbajal, Mariana, "Los swingers abrieron un debate jurídico cruzado", Buenos Aires, *Diario Página 12*, 9 de mayo de 2003.

Chaumier, S., « Le double visage de l'orgie ou l'échangisme comme exemple de gestion spécifique du rapport au tiers », in *Entre commerce du sexe et utopie: l'échangisme*, sous la dir. de D. Welzer-Lang. Actes du séminaire européen Sexe et Utopie, Presses de l'Université de Toulouse le Mirail, Toulouse, 19-21 mars 1998, pp. 135-150.

Chávez, V. «Se multiplica en el país el movimiento swinger», Buenos Aires, *Infobae*, edición del 01-03-08.

Dillon, M; "1+2+3+4", Buenos Aires, *Suplemento Las 12*, 25 de junio de 1999.

Drouet, J., « Echanger n'est pas tromper », *Psychologies*, Paris, junio de 2001.

Delphy, C., *L'ennemi principal. Economie politique du patriarcat*, Syllepse, Paris, 1998.

Gilmartin, B.G, "Sexual Deviance and Social Networks: A Study of Social, Family, and Marital Interaction Patterns Among Co-marital Sex Participants", in Smith J and Smith L.C; (eds.), *Beyond Monogamy*, Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press, 1974.

Lindenstien Walshok, M., "The emergence of middle-class deviant subcultures: the case of swingers", *Social Problems*, Vol. 18, 1971, pp. 488-495.

Millet, C. *La vie sexuelle de Catherine M.*, Paris, Seuil, 2001.

Murstein, B., "L'échangisme", in Murstein Bernard (ed), *Styles de vie intime*, Bruxelles, Pierre Mardaga, 1981.

Rubin, R., "Alternative Lifestyles Today: Off the Family Studies Screen." *Handbook of Contemporary Families*, 2004.

Tevlin, J., « The swing set », *Twin Cities Reader* vol. 22 (1996, March 13). pp. 12-17.

UNDP, *Human Development Report* (NewYork: United Nations, 1999).

Welzer-Lang, D., «L'échangisme: une multisexualité commerciale a forte domination masculine», *Sociétés Contemporaines* (2001) n° 41-42 (p. 111-131).

01xy



M A N I F I E S T O

::equis0y1::

no es un proyecto dirigido sólo a quienes habitan en las yemas de sus dedos y en sus pantallas. Ni sólo a quienes odian los reduccionismos binómicos. No es aquí un problema llamarse María J. o J. María. ::equis0y1:: no es un proyecto sólo para quienes se consideren muchos, para quienes sientan que A H O R A ya son distintos a "ahora"; ni sólo para quienes tengan clarísimo lo que son y lo que desean. ::equis0y1:: no está orientado sólo a quienes vivan como mujeres, ni sólo a quienes se piensen trans, ni a quienes se crean hombres. No es contexto sólo para urbanitas, ni exclusivamente para quienes viven en pueblos o a medio camino, o en constante camino. Para ser criatura ::equis0y1:: no es condición tener color verde, llamarse artista, ni tampoco tener 25 años. No es aquí imprescindible haberse descargado las últimas versiones. No será necesario sentirse muy de "aquí" [dondequiera que ese "aquí" señale un lado u otro de una frontera]; ::equis0y1:: es, pero no sólo, para quien salte de wiki a post y tire twitter porque le toca...

::equis0y1::

es un proyecto abierto a quienes quieran reflexionar sobre las dinámicas mediante las que Internet metamorfosea y sostiene las identidades sociales. ::equis0y1:: no es

un espacio para hablar de tecnologías digitales, sino para pensar sobre sus prácticas y usos sociales, sobre cómo las tecnologías nos construyen. ::equis0y1:: quiere ser un escenario para incentivar producciones creativas e investigaciones sobre las nuevas formas de activación y desactivación política de la colectividad conectada a Internet, las formas de presentación y de representación identitaria y sus efectos para las vidas y deseos de las personas.

::equis0y1::

no es una ecuación incompleta ni tampoco una quiniela, aunque nos intriga el azar, lo arbitrario, los tags y las prácticas de orden y organización. Tampoco es una XXL, si bien nos incumben los cuerpos, las ropas y las tallas culturales.

::equis0y1::

no es exactamente un proyecto artístico para pensar[nos] cyborgs, con los que afectar reflexiva y políticamente a la repetición de las identidades estereotipadas en las industrias digitales contemporáneas... pero podría serlo.

[Suenan una voz anónima: ¡Construiremos un circo al que vendrán todos los monstruos, será tan grande que "todo" será circo y todos los monstruos ya no seremos monstruos!].

::equis0y1::

susurra:

nos gusta la creatividad y la experimentación, no tememos por tanto al error y a la incertidumbre, estamos dispuestos a estimular ideas, a equivocarnos, incluso a acertar. Nos gusta el arte pero también nos gusta la ciencia [incluso la ficción] y la tecnología, las confluencias productivas. En ::equis0y1:: no todos somos nativos de la red, ni manipulamos máquinas en nuestra infancia, tampoco todos tuvimos muñecas. En ::equis0y1:: queremos construir conocimiento en los espacios compartidos, en nuestros cuartos propios, allí donde captamos una wi-fi, en los espacios de tránsito, en nuestras vidas en red, incluso allí donde la Red no llega. Pero allí-aquí pensamos que los espacios y objetos culturales con los que se construyen nuestras relaciones con la tecnología no son inocentes y contribuyen a construirnos como sujetos, biopolíticamente, denostando, frivolisando o ponderando los vínculos, según el caso, según la identidad.

::equis0y1::

es un rostro vacío, un arco de ceja, un codo, una uña, una voz que deviene proyecto, no con el consenso y la homogeneización, sino con la reflexión, la empatía, la solidaridad, el conocimiento y la imaginación.

::equis0y1::

no es una plataforma sobre economía, pero sí reclama lecturas sobre las nuevas economías digitales, en tanto regulan las vigentes formas de reciprocidad en la articulación identitaria colectiva. Bajo la percepción de que, cada vez más, la producción económica en la red coincide con la producción de colectividad social –de identidad comunitaria-. ::equis0y1:: se pregunta: ¿cómo se regulan las isomorfías entre lo que se da y lo que se recibe en Internet?, ¿cómo los intercambios de intimidad y aprecio constituyen vínculos comunitarios en las redes sociales?, ¿cómo se regulan las nuevas prácticas de consumo de lo que nosotros mismos producimos y donamos, como prosumidores, en el ciberespacio?, ¿dónde quedan los vínculos morales en los intercambios en red?, ¿cómo se codifica nuestra circulación e intercambio como agentes y "contenido" de las redes [en las que cada vez más nos identificamos afectiva, profesional, individual y grupalmente]?

::equis0y1::

es sensible al cambio y a la complejidad del escenario Red, donde las identidades tanto fluyen volátiles en la multiplicidad post-corpórea, como se refuerzan en su estatus 2.0 -hábitat blog o redes sociales pueden ser ilustrativos del triunfo del "yo" físico y real en el mundo virtual-. Tanto operan en multitudes de personas unidas por una afición o grupos de edad, como se posicionan en la singularidad y la "diferencia". ::equis0y1:: no elude una lectura crítica de esta clave política, coincidiendo con el descubrimiento que el capitalismo hace de la rentabilidad económica de la "diferencia" y su tendencia a la espectacularización.

::equis0y1::

no es un congreso para conseguir certificados, ni un lugar que hacen otros por ti. ::equis0y1:: quiere generar las condiciones para que tus historias y reflexiones tengan lugar.

::equis0y1::

es una plataforma que pretende darnos un tiempo en un mundo acelerado, propiciar tiempos de reflexión y experimentación sobre la cultura digital. Entiendan por publicado el siguiente anuncio: "SE BUSCAN oportunidades para estimular que historias creativas y críticas acontezcan. Se busca tiempo para pensar juntos".

::equis0y1::

invita a las industrias creativas tecnológicas, a los grandes productores de imágenes y a los grandes mediadores de conocimiento. . Confiamos en poder pensar[nos] juntos. Pero sobre todo ::equis0y1:: invita a quienes como creadores tengan una actitud crítica frente a los modelos a veces simplificadores que se ocultan bajo lo más nuevo e inocente en Internet, bajo la reiteración de modelos simbólicos identitarios que amplifican clichés y sentencian subjetividades. ::equis0y1:: se pregunta cuándo vale la pena trabajar formalmente en la visibilidad de lo que existe y de lo que [invisible] parece no existir.

::equis0y1::

quiere aproximarse a los procesos que llevan a construir los nuevos sistemas de valor en la Red, las formas de poder alrededor de las que se organizan las identidades, los deseos y las posibilidades de "ser en el mundo" "estando en Internet".

::equis0y1::

se interesa por la experimentación, percepción y producción de las representaciones identitarias en las redes, por la multiplicidad y la máscara de la primera época-red y por la revalorización del yo propia de la última época. A ::equis0y1:: le gustan las nuevas figuraciones políticas -potencialmente revolucionarias-, las experimentales que operan como nuevos agentes de dicción, como figuras de humanidad. Aquellas que, como apuntaba Haraway, nos permiten enfrentarnos a la figuración literal; figuras de resistencia capaces de estallar "en enérgicos nuevos tropos", "nuevos términos de posibilidad histórica" donde la tecnología no sea algo diferenciado de lo humano.

::equis0y1::

opera como posible escenario para oradores extáticos, allí donde "todos los tropos

vuelven a girar". Será que la resistencia política no puede obviar la fuerza productora y creativa que sigue operando en lo que somos y en lo que podemos ser. Si, como para Foucault, entendemos que la resistencia política no puede ser entendida sólo como rechazo, sino como articulación de nuevas formas de vida, afirmativas, para analizar e interpretar la posible activación política identitaria en las redes, precisamos valorar la energía transformadora e imaginativa de las nuevas figuraciones, infinitas combinaciones X0y1. Estas formas alternativas precisan de la interacción simbólica e imaginativa, y nos hablan de figuraciones, no sólo como posibles agentes autónomos ajenos a nosotros [robots, avatares ya programados en metaversos, autómatas y otros] sino como lo que ya somos cada uno de nosotros bajo los efectos culturales de la tecnología, ahora amplificadas por las redes y las políticas de la virtualidad.

::equis0y1::

se pregunta si la interfaz-red condiciona biopolíticamente que el internauta sea en mayor medida una persona "sola" e, incluso admitiendo que existan miles de internautas conectados al mismo tiempo, al mismo lugar, habitualmente seamos varios miles de individuos, de personas solas frente a nuestro ordenador, sujetos que viven al lado de sus representaciones y las de sus interlocutores. En ese contexto ::equis0y1:: se cuestiona ¿en qué medida ese magma de representaciones que nos registra en Internet nos sostiene o nos metaformosea?, ¿acaso la intensidad que se introduce en la identificación intersubjetiva no difiere, si el cuerpo que ata la idea del yo no está presente, si su fisicidad no es condición para aquellos que se pronuncian y habitan la red? ¿En la soledad frente a las pantallas, cómo nos ensamblamos con nuestras representaciones en el ciberespacio? ¿Cómo experimentamos on line -si lo hacemos- todas aquellas identidades que vienen adelantadas en la imagen del cuerpo en el mundo al otro lado de la pantalla?, ¿llegó la hora real del cyborg y los post-cuerpos o su eficacia política queda limitada a la práctica artística y, como efecto, potencialmente neutralizada? ¿Cómo vivimos al lado de "nosotros mismos"?, ¿cómo y para qué activamos un "nosotros" en Internet?

::equis0y1::

ama la vida, la parodia, la ironía y el sentido del humor, aunque hay días que no estaremos de humor, sabrán entenderlo.

::equis0y1::

es un nombre-identidad y todo nombre, como cualquier forma simbólica, comienza

*teniendo algo de arbitrario hasta que reiterado, colectivizado, termina por construir aquello que nombra. Este nombre podría haber sido otro o tener otra disposición, o varias disposiciones de códigos genéticos y digitales. Como todo lo facticio, lo codificado puede ser recodificado. De manera que, por mucho que *::equis0y1::* diga de sí mismo una u otra cosa, lo que puede ser *::equis0y1::* dependerá de su función social, de que pueda valernos para pensarnos, ora como máscara, ora como escenario de pensamiento crítico. Inevitablemente este proyecto, este nombre-identidad, puede mutar, como nosotros también cambiamos. De momento, le llamaremos *::equis0y1::* y es reapropiable para todo uso político, crítico y creativo.*

XOy1