

## **Los géneros de la red: los ciberfeminismos**

Ana de Miguel, Universidad de A Coruña

Montserrat Boix, Mujeres en Red

### **INTRODUCCIÓN**

No vivimos en una sociedad en que la pertenencia a un género determinado –femenino o masculino- sea irrelevante. De hecho y a pesar de los notables avances de las mujeres en algunas partes del mundo, para muchas otras todavía es dramáticamente cierta la máxima “sexo es destino”. En medio de esta situación asistimos a los comienzos de una nueva era, la era de la información. A velocidad de vértigo, y entre otros cambios igualmente significativos, se constituye la comunidad virtual interconectada por un nuevo medio de comunicación: Internet. Información-interpretación-comunicación son la tríada a partir de la cual es posible transformar nuestras propias condiciones de vida e imprimir sentido a las mismas<sup>1</sup>. Por eso, ante las promesas de cambio que anidan en la nueva sociedad virtual es imprescindible preguntarse por cómo pueden afectar a las mujeres, a esos seres que están comenzando a dejar atrás una larga historia de opresión. Y lo haremos desde la perspectiva teórica del género. Los estudios de género parten de la constatación de la desigualdad sexual para formular machaconamente un crucial interrogante a la realidad, y por supuesto, también a la realidad virtual. Este interrogante puede sintetizarse en una pregunta elemental: “¿qué hay de las mujeres?”

En la primera parte de este texto plantearemos algunas de las esperanzas que ha suscitado la realidad virtual para trascender las rígidas y opresivas determinaciones de los géneros. Internet podría convertirse entonces en un instrumento de cambio y un espacio de libertad, sin embargo existen muchos interrogantes e inquietudes que hay que tener en cuenta para que esta transformación no sea una mera liberación simbólica, de aquellas que consisten en que *todo cambie para que todo pueda seguir igual*. En la segunda parte, seguramente más optimista, se dibuja un mapa que nos habla de la diversidad de ciberfeminismos –sociales, lúdicos, desafiantes- y se constata la importante utilización de la red por parte de los movimientos sociales como forma de influir en la definición del mundo real. Internet se ha convertido en un elemento esencial para difundir información, intercambiar opiniones, coordinar estrategias y realizar acciones en el empeño de construir un mundo más justo e igualitario. Y, el feminismo, que tiene mucho que aportar en este terreno, ya es consciente de ello

### **I. LOS GÉNEROS DE LA RED, ESTEREOTIPOS Y REALIDADES**

#### **De las cavernas a la red: las mujeres y la tecnología**

La filósofa Celia Amorós, autora de la ya clásica obra *Hacia una crítica de la razón patriarcal*<sup>2</sup> ha puesto de manifiesto que el pensamiento patriarcal consiste, en buena medida

<sup>1</sup> Cfr. M. Castells (1997-8) *La era de la Información* (3 vols.), Madrid, Alianza y J.L. Cebrián (1998) *La Red*, Madrid, Taurus.

<sup>2</sup> C. Amorós (1985): *Hacia una crítica de la razón patriarcal*, Barcelona, Anthropos.

en el *no pensamiento* acerca de las mujeres. Es decir, bajo la supuesta universalidad, objetividad y neutralidad valorativa que reclaman para sí los discursos científicos, desde los estudios de género se ha mostrado que, en general y hasta el momento, el objeto real de estudio de las ciencias tanto humanas como sociales y naturales ha sido, lisa y llanamente la mitad de la especie, la mitad de la sociedad. Además la ciencia y la técnica se han representado siempre como acciones específicamente masculinas. De hecho, incluso en las representaciones sexistas de la vida cotidiana las mujeres no podrían ni colgar un cuadro o arreglar un enchufe, y, lo que resultaría más grave de cara al tema que nos ocupa, ni programar el vídeo. Y..., ¿cómo estos seres que no saben programar un video van a acceder a la ciencia, a la tecnología con mayúsculas, al mundo virtual?

Y, sin embargo, esta es una visión sesgada de la realidad. Las mujeres, aun habiendo sido siempre excluidas del saber oficial, reconocido –y etiquetadas como *brujas*, cuando persistían en conocer y experimentar– siempre se han relacionado con la técnica. Algunas autoras han sostenido que las probables contribuciones al desarrollo científico y técnico de las mujeres han sido silenciadas e ignoradas, al mismo tiempo que se ha magnificado el papel de los hombres... ¡hasta en la evolución misma de nuestra especie! Efectivamente en los relatos sobre nuestros orígenes más remotos los paleontólogos, antropólogos y arqueólogos han transmitido con eficacia lo que la antropología feminista ha denominado *el mito del varón cazador*<sup>3</sup>. Según éste mito patriarcal mientras los activos, aventureros y creativos varones se dedicaban a la importante tarea de la caza, las mujeres, pasivas, indefensas e impedidas por su biología, estarían refugiadas en sus cavernas, dedicándose a “sus labores”, concebidas éstas como las propias de un ama de casa actual. Frente a esta visión, la teórica rusa Alejandra Kollontai ya sostenía a principios del siglo XX que en la evolución de la humanidad, las mujeres desempeñaron un papel mucho más importante de lo que la Historia de la Ciencia ha pretendido y dedica varias páginas a analizar la especial relevancia de su contribución, en sus palabras: “La historia de Eva, que cogió el fruto del árbol del conocimiento y que por eso tuvo que parir con dolor”<sup>4</sup>.

Según su análisis el hecho de que las mujeres fuesen las reproductoras de la especie les tuvo que llevar a jugar un papel decisivo en la historia de la humanidad. Probablemente se convirtieron en las protagonistas del proceso de producción. A causa de su maternidad, las mujeres no salían con las partidas de caza de las tribus, sino que permanecían en un lugar estable con sus hijos. Cuando se les agotaban las provisiones, las mujeres se convertían en las únicas proveedoras del alimento por lo que, según Kollontai desarrollaron notablemente facultades como la observación y la reflexión. Es muy probable que por medio de la experiencia y la reflexión fuesen ellas quienes concibieran la idea de la agricultura y quienes empezaran a trabajar la tierra. De igual forma es probable suponer que fueran quienes construyeron las primeras chozas para proteger a sus hijos; las primeras en practicar la artesanía: la alfarería y el hilado; al decorar sus vasijas habrían sido las protagonistas de las primeras tendencias artísticas de la humanidad. Aprendieron a conocer las propiedades de las hierbas, con lo que fueron las primeras médicas y farmacéuticas. En definitiva y por razones materiales concretas “el saber” era patrimonio de las mujeres de las sociedades primitivas<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Cfr. S. Harding (1996): *Ciencia y feminismo*, Madrid, Eds. Morata.

<sup>4</sup> A. de Miguel (2001): *Alejandra Kollontai*, Madrid, Eds. del Orto, Biblioteca de Mujeres.

Hoy el mito del varón cazador sigue gozando de plena actualidad en los libros de texto infantiles y en el imaginario colectivo: por un lado se mantiene que el varón representa al ser humano neutro de la especie, pero la realidad es que se constituye en el protagonista de todo lo que sea producto de la cultura y la creación y las mujeres se representan como seres específicos, sexualizados, determinados por su naturaleza reproductora. Y, si esta es la imagen de nuestro pasado, ¿qué hay de nuestro futuro? ¿no son acaso masculinos los simpáticos robots de la guerra de las galaxias? Y es que en el imaginario colectivo un robot femenino no sería ya un robot, ¿qué sería pues?, pues, exactamente eso, un robot femenino o hembra. Del mismo modo que por un lado está la Historia (neutra), y por otro la Historia de las Mujeres, por un lado el fútbol (neutro), y por otro el fútbol femenino, etc, etc, etc. Ante la evidencia del solapamiento de lo masculino con el ser humano neutral, universal, nuestro objetivo es el de rescatar del olvido a la mitad de la especie, y con ella, a todas las tareas que de forma invisible siguen realizando las mujeres en la esfera privada. Para ello abordaremos las tres dimensiones que según Harding presenta el género<sup>6</sup>. En primer lugar, la dimensión simbólica, en que trataremos el tema de si en la nueva sociedad de la información está efectivamente en marcha un proceso de construcción de nuevas subjetividades, nuevas formas de ser personas, más allá de las presiones binarias de lo masculino-femenino y potencialmente liberadoras para [tod@s](mailto:tod@s). En segundo lugar, dos cuestiones de carácter más sociológico en que se aborda cómo afectan estos cambios a nivel simbólico en la dimensión estructural del género, es decir, en la división sexual del trabajo y, finalmente, en los procesos de socialización y reproducción de la identidad individual.

### **¿Hacia una nueva subjetividad desgenerizada?**

Es posible afirmar que detrás de toda política, cultura o incluso civilización subyace una ontología, es decir una concepción determinada de quien o quienes son sujeto de la misma. Así, por ejemplo, para algunas religiones monoteístas sólo son sujetos de derechos o deberes los fieles o creyentes de dicha religión. Pero no es sólo una cuestión de religiones: la valorada cuna ateniense de la democracia sólo consideraba sujetos, es decir, ciudadanos, a un grupo reducido de varones. Las mujeres, todas las mujeres, y los varones esclavos o extranjeros no llegaban a la categoría de seres humanos. La Revolución Francesa y la Ilustración se presentaron a sí mismas como un momento fundacional de un nuevo orden social basado por primera vez en la universalidad de los derechos, y, por tanto en la universalidad del ser humano sujeto de esos derechos consagrados por *La Declaración de Derechos del Hombre y el Ciudadano*. Y, sin embargo, esta supuesta universalidad también tendría consecuencias excluyentes para las mujeres, consecuencias que aún hoy no han sido superadas. En este contexto, y para valorar correctamente la posibilidad de que surjan nuevas identidades más plurales, no jerarquizadas y no excluyentes es del todo necesario detenerse en analizar la configuración actual de las identidades de género.

---

<sup>5</sup> Para seguir este debate en la actualidad recomendamos acudir a las obras de las antropólogas feministas; entre otras H. L. Moore *Antropología y feminismo*, Madrid, Cátedra.

<sup>6</sup> S. Harding, *Ciencia y feminismo*, op. cit.

Dentro de la diversidad de enfoques de la perspectiva del género<sup>7</sup> existe un consenso bastante generalizado en afirmar que en la teoría social y política modernas, la constitución de lo público, tanto a nivel simbólico como material, se habría realizado gracias a la exclusión de las mujeres y a su inclusión “a tiempo completo” en las tareas de la reproducción social –la crianza y los cuidados–, en el ámbito privado y doméstico. Efectivamente, en la modernidad las dos esferas se constituyen con lógicas y simbólicas contrapuestas<sup>8</sup>. La pública es la esfera de la universalidad y la imparcialidad, de la ciencia y la técnica, el derecho, la política y la moral. En consecuencia está regida de acuerdo con la razón tanto teórica como práctica. La razón, con su capacidad de abstracción, neutraliza las particularidades y los afectos o sentimientos –pasiones si llega el caso– que entorpecerían las reglas formales previamente pactadas y consensuadas. De esta forma la esfera de lo público abandona el reino de la necesidad, de la naturaleza, para erigirse como el reino de la cultura y la libertad, de la creación humana. Las mujeres permanecen al cuidado de la esfera privada y doméstica, esfera que se caracterizará de forma opuesta a su complementaria. Es el ámbito de lo particular y la parcialidad, de los afectos y las pasiones. El cuerpo, la naturaleza, la necesidad en forma de descanso, comida y sexo encuentran aquí su lugar de refugio, al abrigo de la mirada pública. El hombre, nunca mejor dicho (es decir, el varón) puede a partir de ahora transitar de una esfera a otra; de la lucha por la existencia al reposo del guerrero. Las mujeres definidas esencialmente como cuerpos cumplen material y simbólicamente una doble función: como cuerpos con brazos, piernas y otros es la artífice material –física y afectiva– de lo doméstico, como cuerpo ornamentado se constituye en un símbolo material más del estatus del marido. El discurso teórico de la modernidad y las nuevas producciones científicas se encargarán de legitimar este orden social. La ideología de la naturaleza diferente y complementaria de los sexos se convirtió, tanto en la filosofía como en las ciencias, en la ideología legitimadora de los dos espacios y las dos identidades. Esta teoría se concretó en dos discursos aparentemente contrapuestos pero de similares consecuencias excluyentes para las mujeres: el de la inferioridad y el de la excelencia. Según el discurso de la inferioridad la debilidad, el infantilismo, la maldad o, en definitiva, la precariedad de cualidades físicas, intelectuales y morales de las mujeres hace necesario que tengan que estar tuteladas por y sometidas a los varones, varones que, naturalmente, poseen en dosis elevadas las cualidades de las que carecen las mujeres. Para el discurso de la excelencia las mujeres albergan cualidades extraordinarias, específicamente femeninas y fundamentales para el orden y el progreso

---

<sup>7</sup> Consideramos que, en la práctica, *enfoque de género y teoría feminista* están siendo utilizados como sinónimos. Para un mapa con el que introducirse en de la diversidad de teorías feministas, tanto pasadas como actuales véase A. de Miguel ‘Feminismos’, en C. Amorós (dir.) (1995): *Diez palabras clave de mujer*, Pamplona, Verbo Divino.

<sup>8</sup> Cfr. C. Pateman (1988): *The Sexual Contract*, Cambridge, Polity Press y C. Molina (1994): *Dialéctica feminista de la Ilustración*, Barcelona, Anthropos. Por otro lado, mantener que la opresión de las mujeres se relaciona con su adscripción a lo privado no significa, ni mucho menos, desconocer que en la modernidad, y especialmente en los planteamientos liberales, lo “privado” adquiere connotaciones claramente positivas. Efectivamente, aunque lo privado sigue connotando el reino de la necesidad y la naturaleza, tal y como sucedía en la antigüedad griega o romana, también se convierte ahora en el valioso espacio donde despliega su soberanía e individualidad el yo. Lo privado se convierte en un derecho y un límite frente al poder del Estado, es el lugar de la propiedad privada y de lo “propio” frente a lo social entendido a veces como lo común y uniforme, incluso como la “tiranía de la opinión pública”. De aquí que algunas autoras diferencien explícitamente entre lo doméstico y lo privado (S. Murillo (1996): *El mito de la vida privada*, Madrid, Siglo XXI).

sociales. Entre estas encontramos cualidades intelectuales como la intuición, cierto apego al pensamiento concreto –frente al varón especulador y metafísico– y la fluidez verbal, pero sobre todo destacan las excelsas cualidades morales, todas ellas resumibles en su capacidad ilimitada de entrega a los otros: abnegación, sacrificio, compasión, piedad, dulzura. Ahora bien, si nos preguntamos cuál es la traducción de tanta excelencia en términos de participación en la vida social y política la respuesta es que ninguna. Las mujeres se convierten en patrimonio o reserva moral de la humanidad en su conjunto y de cada varón en particular. Y para no corromper cualidades tan necesarias al bienestar y progreso sociales *la mujer* queda enclaustrada en la esfera de lo privado, velando la santidad de su familia<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> En las precisas palabras de John Stuart Mill “..que la mujer es mejor que el hombre, continuamente nos lo repiten los mismos que están totalmente en contra de tratarla como si en realidad fuera así, de manera que esta confesión ha llegado a convertirse en una fastidiosa fórmula de hipocresía” (*The Subjection of Women*, 1869).

**Tabla 1 La configuración de los espacios público y privado en la modernidad.**

ESFERA PUBLICA	ESFERA PRIVADA
Masculino	Femenino
Universalidad-neutralidad	Particularidad-parcialidad
Cultura-ciencia-técnica	Naturaleza
Libertad	Necesidad
mente-producción de ideas	Cuerpo-producción de cuerpos
razón-entendimiento	Pasión-sentimientos
ética de la justicia	Ética del cuidado
Competitividad	Caridad-beneficencia
Hacer	Ser
Productividad-trabajo asalariado	Improductividad-“no trabajo”
“los iguales”: individuos-ciudadanos	“las idénticas”: madres-esposas <sup>10</sup>

Como consecuencia de este análisis que define la esfera privada como la condición necesaria de la existencia de la pública, tanto material como simbólicamente, resulta lógico plantearse que la inclusión de las mujeres en el espacio público no supone solamente su inclusión –la extensión de derechos civiles, políticos y sociales– sino que, inevitablemente, lleva a transformar el ámbito privado, y, finalmente, a cuestionar las relaciones público-privado (Tabla 1). La capacidad de dar cuenta de estos realineamientos y transformaciones supone la búsqueda de nuevas teorías y conceptos capaces de dar cuenta de una realidad cambiante. Y supone también la necesidad de crear nuevos mitos y metáforas en que ser mujer, ser hombre tenga significados nuevos o permita no ser forzosamente lo uno o lo otro. Ahí estaría el potencial liberador del sujeto híbrido, el *cyborg*. El *cyborg* es, en palabras de Haraway, un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. El *cyborg*, la imaginería del *cyborg*, nos sugiere la posibilidad de un nuevo sujeto ontológico y político que supere los dualismos que subyacen a la lógica de la dominación: mujer-hombre, naturaleza-técnica, físico-intelectual, esclavo-amor.

La célebre identidad femenina es ante todo una identidad impuesta a las mujeres reales, de carne y hueso, mujeres potencialmente diversas, personas. Es, en palabras de Amelia Valcárcel una heterodesignación<sup>11</sup>, y las primeras actuaciones históricas del feminismo pronto se orientaron al rechazo de la definición tradicional del ser mujer. En consecuencia, la identidad política del feminismo implica un proceso de des-identificación y, desde cierta perspectiva propicia, casi por pura lógica, la generación de nuevas identidades, múltiples identidades como un proceso liberador. En este contexto algunas

<sup>10</sup> Tomo la expresión del artículo de C. Amorós (1987): “Espacio de los iguales, espacio de las idénticas. Notas sobre poder y principio de individuación”, *Arbor*.

<sup>11</sup> A. Valcárcel (1991): *Sexo y filosofía*, Barcelona, Antrhopos.

autoras han descubierto el mundo virtual como una nueva posibilidad, un nuevo espacio –más allá o más acá de los espacios público-privado/doméstico– en que por fin los géneros queden desarticulados y desactivados, y las personas liberadas de los rígidos corsés de una masculinidad y feminidad empobrecedora y alienante. Tal es el caso de las relaciones a través de la red, en que el género se puede relativizar, olvidar o incluso falsear, al igual por cierto que la edad y otras características individuales. Además estas autoras enfatizan la importancia de lo simbólico, los mitos y los relatos fundacionales para legitimar y reproducir un orden social determinado. Entre ellas cabe destacar la voz de Donna Haraway, que ha postulado con vehemencia la necesidad de cambiar de metáforas: “necesitamos el poder de las teorías críticas modernas sobre cómo son creados los significados y los cuerpos, no para negar los significados y los cuerpos, sino para vivir en significados y en cuerpos que tengan una oportunidad en el futuro”<sup>12</sup>.

En este mismo contexto de búsqueda de relatos fundacionales, metáforas y subjetividades no excluyentes Rosi Braidotti ha señalado los peligros que acechan a la imagen descorporeizada del ser humano en Internet. Entre ellos el de que otra vez se obvie la dimensión reproductiva del ser humano con las consecuencias negativas que esto ha entrañado para las mujeres, condenadas a los trabajos de la reproducción sin reconocimiento alguno. También ha llamado la atención sobre la omnipresencia del tema de la reproducción en la literatura de ciencia-ficción, donde la imaginería oscila entre dos polos: de las imágenes asépticas del laboratorio y la reproducción en probetas, a las madres más bien monstruosas, tipo Alien, que ponen huevos sin parar a la par que supuran sustancias viscosas y poco agradables. Braidotti recoge la idea de que los hombres siguen fantaseando con la idea de ser capaces de reproducir a la especie sin mediaciones<sup>13</sup>. Pero sin salir de la ciencia ficción hay que recordar que fue Mary Shelley, cuya madre murió en el parto, quien concibió la idea de Frankenstein, un varón creado por otro varón. Y lo imaginó como un ser tan desvalido como cruel que acaba destruyendo la vida de la niña que, sin mayores problemas para aceptar la diversidad, estaba charlando con él<sup>14</sup>.

Y, sin embargo, y por necesario que sea el debate social y virtual en torno a la reproducción de la especie, como repetidamente señala Amorós, hay que ser muy prudentes con la reivindicación de las representaciones maternas de las mujeres, y más aún con la demanda de una ciudadanía diferenciada<sup>15</sup>, pues, volvemos a tener un sujeto que se define en relación a los otros, que no es nada sustancial en sí mismo, por no señalar la evidencia de que ni todas las mujeres son madres, ni lo son durante toda su vida. ¿Qué serían

---

<sup>12</sup> D.J. Haraway (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid, Cátedra, p. 322.

<sup>13</sup> R. Braidotti (2001): *Cyberfeminism with a difference*, [http://www.let.uu.nl/womens\\_studies/rosi/cyberfem.htm](http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm)

<sup>14</sup> La figura de Mary Shelley es un buen ejemplo para ilustrar otras contribuciones históricas de las mujeres al tema que nos ocupa. Su madre fue Mary Wollstonecraft, ilustrada y feminista que publicó en 1792 *Vindicación de los derechos de la mujer*. Murió al traer al mundo a su hija Mary, que tomaría su apellido del celebrado poeta inglés. Los Shelley tenían en su círculo de amistades a Lord Byron, cuya hija Ada, sería una notable precursora de la computación, hoy recordada por el lenguaje de programación que lleva su nombre, Ada.

<sup>15</sup> Para seguir este debate véase las obras de C. Amorós (1997): *Tiempo de feminismo*, Madrid, Cátedra; Iris. M. Young (2000): *La justicia y la política de la diferencia*, Madrid, Cátedra y M.L. Femeninas (2000): *Sobre sujeto y género*, Buenos Aires, Catálogos.

entonces las jóvenes?, ¿pre-madres? Concluiremos este apartado citando a Hölderlin, pues, cada vez nos resulta más cierto que allí donde está el peligro está también la posibilidad de salvación. Las mujeres tenemos, por tanto, que acceder e implicarnos activamente en la construcción de los nuevos sueños tecnológicos, porque si algo puede enseñarnos la historia, y más en concreto la historia de las ciencias y la técnica es que primero el ser humano sueña y fantasea, imagina posibilidades que, en su día son sueños tan visionarios como volar, descubrir nuevos mundos o lograr la inmortalidad y algún día lejano todos ellos comienzan a hacerse realidad. En este sentido, las mujeres, a quienes también se cercenó la posibilidad de soñar con otros mundos –para que atendieran mejor las demandas de la reproducción y los cuidados en éste– y que ahora están bastante ocupadas en luchar por vivir un poco mejor es este mundo aún tan terrenal, no pueden de ninguna manera ignorar el desafío del futuro mundo virtual. Siempre y cuando soñar el futuro no lleve a olvidar los problemas del presente.

### **La división sexual del trabajo y la socialización en la red**

#### ***¿Y los hogares electrónicos?***

¿Resultará demasiado aguafiestas, poco posmoderno, nada cibernético, preguntarse por quien o quienes van a hacer las cenas de los ocupados miembros de la comunidad virtual? Y quien dice las cenas dice también comidas y desayunos, platos lavados y recogidos, casas barridas y fregadas. Hace ya más de dos décadas que desde diferentes ámbitos –desde los académicos hasta libros de divulgación y auténticos *best-sellers* como *La tercera ola* de Alvin Toffler– se comenzó a presentar el tele-trabajo como la presunta solución al dilema de las mujeres que tenían que elegir entre el trabajo en el mercado asalariado y el cuidado a sus familias. La solución era lo que se denominó el hogar electrónico: las mujeres podían conectarse al mercado del trabajo asalariado desde sus felices hogares, mientras, los bebés, dormían tranquilamente en el cuarto de al lado. El autor de estas idílicas páginas no conoce bien las imperiosas y continuas demandas de atención y cuidados de los niños. Porque esa concepción del tiempo de las mujeres dentro del hogar es falaz, el suyo no es un tiempo libre, es un tiempo de espera, de disponibilidad permanente a los otros. La propuesta de que las mujeres se inserten en el mundo asalariado desde sus hogares electrónicos para así poder seguir atendiendo a sus familias revela la vigencia de la identidad femenina como una identidad al servicio de los otros. Y esta definición coactiva de las identidades tiene mucho que ver con la explotación que supone la imaginaria actual en torno a la supermujer y la inevitabilidad de la doble o triple jornada laboral.

Es cierto que en la actualidad las mujeres han derribado muchos obstáculos legales y han accedido a elevadas cuotas de igualdad formal, pero, sin embargo, la situación comparativa entre los sexos continúa sin experimentar cambios revolucionarios. Muy al contrario, a pesar de los evidentes cambios en los roles femeninos y en las relaciones entre los sexos los varones no han asumido nuevos roles ni identidades de una forma realmente significativa. Efectivamente, uno de los problemas diferenciales es el del uso del tiempo... y tiempo, mucho tiempo es lo que necesita el relacionarse con las nuevas tecnologías. De ahí



que las economistas y sociólogas que trabajan desde la perspectiva del género han alertado sobre cómo cualquier reestructuración social que no vaya acompañada de un profundo cambio de valores que lleve a los hombres a asumir su parte en el proceso de reproducción, “de puertas adentro” tendrá poca relevancia real para las mujeres <sup>16</sup>.

### ***La socialización de los géneros en la red: curriculum oficial y curriculum oculto***

La informática, la red, no es solamente una actividad que requiera unas habilidades matemáticas y técnicas determinadas, es también, en palabras de Bernstein, una cultura, es decir, presupone un conjunto de normas de comportamiento, creencias y actitudes no explícitas en los currícula oficiales o académicos y que se encuentran y difunden a todo el público a través de las revistas populares, los periódicos, los *best-sellers*, las películas e incluso los chistes y las bromas<sup>17</sup>.

Pues bien, ¿cuáles son algunas de estas características de la cultura del ordenador? Si partimos de la infancia encontramos que la mayor fuente de acceso a esta cultura son los videojuegos. Y está documentado que jugar con los ordenadores fomenta la autoconfianza en el uso de las máquinas y el afán de exploración, por ensayo y error con las mismas. Además, según algunos pronósticos de mercado, la utilización de videojuegos no ha hecho más que empezar<sup>18</sup>. Ahora bien, ¿cuál es el contenido de los videojuegos? Aunque existe gran variedad temática los juegos más populares son los juegos bélicos de estrategia y de enfrentamientos entre comandos y entre policías y terroristas, ¡qué moderno! En realidad estos juegos remiten a la socialización en el uso de la violencia como uno de los rasgos-valores más estrechamente asociados a la virilidad –violencia ilegítima en el caso de los “malos” y legítima en el caso de los “buenos”–. De alguna forma los ordenadores comienzan ya a verse desde la infancia con un sesgado componente de género, comienzan a convertirse en “toys for the boys”.

Por otro lado la mayor parte de los usuarios de la red, fuera del mundo laboral acceden a ella para comunicarse, y dejando de lado los *emails*, muchos usuarios lo son de los *chats*, lugares de encuentro, en que sí es posible trascender el sexo, así como la edad y otras características no verificables. Sin embargo, esta práctica en la que “no importa el género” y en que el número de usuarias es similar al de usuarios, choca frontalmente con los modelos femeninos fuertemente sexualizados que se continúan propagando de las mujeres, tanto en la pornografía como en los videojuegos. La persistencia de estos comportamientos por fuerza suscitan una serie de interrogantes en torno a la sexualidad en la red y los eternos modelos femeninos que se propagan desde la misma. Lo primero que se

---

<sup>16</sup> C. Borderías, C. Carrasco y C. Alemany (1994): *Las mujeres y el trabajo: rupturas conceptuales*, Barcelona, Icaria. También los trabajos dirigidos por M<sup>o</sup> Angeles Durán en torno a las aportaciones al PIB de los trabajos “invisibles” de las mujeres.

<sup>17</sup> D. R. Bernstein (1997): “Computing, diversity and Community: Fostering the Computing Culture” *SIGCSE Bulletin* vol. 29, nº 1.

<sup>18</sup> Según datos del sector en el ejercicio de 2000 se facturaron cerca de 15.025 millones de euros y el mercado mundial se estima en 400 millones de usuarios. Según los datos de ADESE Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) el 45% de los españoles es usuario de videojuegos. Cfr. Diario EL PAÍS, 6 de Enero de 2002.

tambalea es la tesis de que la red propicia la degeneración, el desprendimiento de las identidades cerradas, pues el éxito de las páginas de pornografía cuestiona con dureza el mundo utópico de esta ¿nueva? comunidad virtual de los consumidores de pornografía. ¿Es acaso nueva la compra de las mujeres y de sus cuerpos...? ¿la aspiración de apretar un botón para que mujeres en posición absolutamente sumisa y deseante se desnuden ante un clic? ¿cómo es posible este *boom* de la pornografía en un mundo en que las jóvenes disfrutan de una notable libertad sexual? Realmente, ¿cómo se relaciona esta sexualidad virtual con las relaciones entre los jóvenes en el viejo mundo real?, ¿cómo se construye así un sujeto nuevo, potencialmente liberador? Las chicas jóvenes no consumen pornografía porque no asocian su placer a la objetualización de los cuerpos ajenos, pero también, como resulta casi obvio porque la imagen de las mujeres aparece degradada y es absolutamente irreal. Y, en definitiva la presencia de contenidos marcadamente asociados a la masculinidad y otros claramente misóginos o sexistas estarían fomentando un mayor acceso de los chicos al mundo virtual al tiempo que propicia cierto rechazo de las chicas.

Por otro lado, sí es cierto que, de la mano de los videojuegos también se prodigan otros modelos femeninos, por ejemplo modelos bélicos, mujeres guerreras, que, sin duda, han abandonado el modelo maternal y de los cuidados<sup>19</sup>. Pero incluso estas mujeres conservan una parte fundamental del viejo modelo femenino ya que aparecen hipersexualizadas, con un marcado atractivo sexual, un cuerpo lleno de curvas. Además, curiosamente, algunas de estas guerreras de cómic pueden correr las mayores aventuras con unos tacones de aguja que, en el mundo real, apenas permiten desarrollar la velocidad de las mujeres chinas con sus pies deformados desde niñas por los vendajes que impedían su crecimiento. En este contexto parece que la igualdad sexual se decanta por lo que la filósofa Amelia Valcárcel teorizara provocadoramente como el derecho al mal de las mujeres<sup>20</sup>. Y, sin duda, como veremos en la segunda parte de este trabajo, algo de esto hay en el acceso de muchas jóvenes rebotadas que toman la palabra y la imagen en la red y se autodesignan como chicas malas, haciendo bueno el eslogan feminista de que ‘las chicas buenas van al cielo, las malas a todas partes’.

El problema de estos estereotipos propios de la cultura del ordenador tiene importantes consecuencias para el mundo académico. En las revistas académicas de Informática especializadas en el tema de educación encontramos una preocupación recurrente por el foso que existe entre el acceso y la promoción de chicos y chicas en estas especialidades. De hecho, y este dato es realmente grave y preocupante, en Estados Unidos ha comenzado a darse una regresión en el acceso de las chicas a los estudios de Informática<sup>21</sup>. La hipótesis explicativa general es la que hace referencia a la cultura del ordenador y, efectivamente, el resultado de las investigaciones muestra que muchas de las chicas que se encuentran técnicamente capacitadas para los estudios universitarios de informática no llegan a hacerlos. Las chicas, aunque están capacitadas, no se sienten

---

<sup>19</sup> Agradezco esta observación a Alicia Puleo, autora, entre otras obras, de *La dialéctica de la sexualidad*, Madrid, Cátedra, 1992.

<sup>20</sup> A. Valcárcel (1980): ‘El derecho al mal’, *El viejo Topo*. Este artículo está incluido en su obra *Sexo y filosofía*, Barcelona, Anthropos, 1991.

<sup>21</sup> Cfr. Las publicaciones de los últimos años, especialmente desde 1996, del *Sigcse Bulletin* de ACM, área ‘Gender Issues’.

capacitadas: las razones estriban en el estereotipo fuertemente masculinizado del informático –¡ojo!, no del usuario de la informática–. Este estereotipo es el de un varón que lleva milenios involucrado en la informática, casi desde el nacimiento y dispuesto además a centrar su vida sólo en la informática y, en consecuencia, remite al clásico ‘hombre unidimensional’. Estas aseveraciones se han visto confirmadas en entrevistas en que se pide a los alumnos que relaten cómo fue su encuentro con la informática. Resultado: los chicos hablan de una especie de revelación sobrevenida al descubrir el teclado y todo lo que podían hacer con él, descubren que ellos quieren estar ahí, formar parte de ese mundo. ¿Y ellas? A menudo no existe esa identificación entre la propia identidad y el mundo del ordenador, la informática es tan sólo una opción posible y no de las más deseables. A este respecto me gustaría aportar también mi experiencia como profesora de sociología durante ocho años en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid. Efectivamente el estereotipo entre los propios alumnos era el de que ‘el informático’ era una cabeza cuadrada, todo el día con el ordenador a vueltas, sin más intereses ni conversación. Sin embargo, cada alumno que mantenía este estereotipo confirmaba no ser así, ni él ni su grupo, lo eran siempre ‘los demás’. Esto es justamente un estereotipo: una visión falsa de una realidad compleja, porque, por ejemplo, frente a la visión dominante de la informática como una práctica muy individualista, la informática requiere una colaboración y cooperación entre los grupos de investigación que, también según mi experiencia, escasea en otras áreas de conocimiento. El problema es que los estereotipos, aún siendo falsos, condicionan en buena medida nuestra relación con el mundo real y, como hemos visto también virtual. Hace una década, en nuestro país, la informática era, efectivamente, una carrera con escaso estereotipo de género en comparación con el resto de las ingenierías: como prueba de ello estaba el hecho de que, aún siendo una ingeniería, la matrícula de mujeres era muy superior a la de las ingenierías clásicas como Industriales, Caminos o Aeronáuticos. Sin embargo, a pesar de estos prometedores inicios que llevaron a concebir la esperanza de ‘La informática como camino hacia una tecnología no genérica’<sup>22</sup> hoy estos datos no se han confirmado como una tendencia sostenida y, de nuevo, las mujeres siguen siendo minoría en las especialidades técnicas. Para terminar ofrecemos algunos datos relevantes obtenidos en una nueva universidad pública politécnica de la Comunidad de Madrid. La Universidad Rey Juan Carlos I se puso en marcha en 1997-8 y el siguiente cuadro refleja la evolución por géneros de tres titulaciones informáticas:

Curso Académico	Mujeres	Total	Porcentaje	Mujeres	Total	Porcentaje	Mujeres	Total	Porcentaje
1997/1998	11	75	14,66%	9	70	12,86%	—	—	—
1998/1999	20	64	31,25%	16	139	11,51%	—	—	—

<sup>22</sup> P. Gómez Molina (1992): ‘La informática como camino hacia una tecnología no generizada’, Trabajo Fin de Carrera, dirección A. de Miguel, Facultad de Informática-UPM, Madrid.

<b>1999/2000</b>	19	67	28,36%	20	160	12,5%	—	—	—
<b>2000/2001</b>	26	79	32,91%	19	149	12,75%	7	58	12,07%
<b>2001/2002</b>	28	86	32,56%	32	168	19,05%	13	93	14%

**Fuente: Secretaría de la Universidad Rey Juan Carlos. Este cuadro hay que leerlo a través de la tesis de Byrne, que sostiene que cuando la proporción de mujeres en un curso es inferior al 33% (cifra que describe la normalidad de género – *gender normal*) la impresión es que no es normal que las mujeres estén en ese curso<sup>23</sup>. Pues bien, como revela el cuadro, las mujeres no llegan en ningún caso a este porcentaje.**

## **II. CIBERFEMINISMOS, ENTRE LA ESTÉTICA POSTMODERNA Y LA MILITANCIA**

En esta última década se han desarrollado interesantes y curiosos proyectos en el intento de investigar las interrelaciones entre mujeres y máquinas y en la búsqueda de definición de identidades. Puesto que parece innegable que las máquinas forman parte ineludible ya del presente y que su dominio e interrelación con el ser humano son factores decisivos a la hora de imaginar, pensar y porqué no, diseñar y transformar el futuro, resulta imperativa, tal y como hemos planteado en la primera parte de este trabajo, la necesidad de buscar respuestas desde la perspectiva de género. Del interrogante en este caso de ¿qué hay de las mujeres? contestado con teorías y activismos, surge una multiplicidad de pensamientos, manifestaciones, acciones y reacciones que se sitúan bajo el amplio paraguas común ciberfeminista.

La formulación de planteamientos aparentemente complejos en los ciberfeminismos parten frecuentemente del manejo básico de la tradición histórica del pensamiento de las mujeres -subrayándolo, negándolo u ocultándolo según posiciones y discursos- a los que se suma la combinación más o menos aleatoria de la ambigüedad que permite el desarrollo conceptual de la postmodernidad. Más allá de las construcciones teóricas, el factor revolucionario, subversivo, trasgresor que permite aspirar a plantear nuevos escenarios parece derivar intrínsecamente de las posibilidades técnicas del espacio virtual y de la red.

Desjerarquización y creación de modelos más democráticos en el objetivo histórico vindicativo de la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, elaboración de estrategias y pensamiento en red donde desaparecen conceptos como “centro” y “linealidad” frente a lo “diverso” “descentralizado” y “horizontal”. Deconstrucción de arquetipos a través del uso subversivo de dispositivos digitales, protocolos, lenguajes de hipertexto, códigos, firmas potencialmente variables a través del correo electrónico. ‘Dispositivos -señala Remedios Zafra- donde la matriz como comienzo, origen, principio de sentido –también digital- es una de las metáforas de acción y teorización recurrente y de mayor carga simbólica.’<sup>24</sup>

<sup>23</sup> E. Byrne (1993): ‘Women, Science and the snark syndrome: Myths out, policy strategies’ in. In *Celebrating Women in Science* (PO Box 184, Wellington, New Zealand). The New Zealand Association for Women in the Sciences.

<sup>24</sup> Femenino.net.art – Remedios Zafra – [Genero@femenino](mailto:Genero@femenino.net). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. 2001.

“El clítoris es una línea directa a la matriz”<sup>25</sup> proclama como uno de sus lemas principales VNS (VeNuS) Matrix, grupo que surge en Adelaide (Australia) en 1991 y cuyas cuatro componentes que provienen del mundo del arte (Francesca da Rimini<sup>26</sup>, Julianne Pierce, Josephine Starrs y Virginia Barratt) son pioneras en la utilización a principios de los 90 del término “ciberfeminismo” para presentar sus trabajos de experimentación entre el sujeto femenino, el arte y la virtualidad. “Cuando nosotras comenzamos a usar el concepto de ciberfeminismo – aclara Julianne Pierce - el término estaba apareciendo simultáneamente en otras partes del mundo. Era un fenómeno espontáneo que surgía en distintos lugares a la vez, como respuesta a ideas como el ciberpunk, que eran muy populares. Desde entonces este término se ha extendido rápidamente y, sin duda, es una idea que han adoptado muchas mujeres interesadas en la teoría y la práctica tecno”<sup>27</sup>. Practicaban el activismo, la ironía, la inversión de estereotipos y la provocación en los textos, las imágenes y las formas de sus obras electrónicas realizadas en un momento en el que todavía era cuestionado este formato como expresión de creación ‘homologada’. Alex Galloway investigadora y artista del movimiento Net.art en su ‘Informe sobre ciberfeminismo’ recoge la versión que ofrece Francesca da Rimini, autora de personajes como Gashgirl (la chica del navajazo) y Doll Yoko<sup>28</sup> sobre los orígenes del grupo: “Como toda buena historia de coagulación, empieza con fluidos viscosos y quizás terminará en sangre. Vivo en una pequeña localidad al borde del desierto australiano, un lugar de mentiras y susurros con un vientre palpablemente palpitante... Era el verano del 91. Desde luego, no era el verano del amor. Éramos cuatro chicas. Teníamos calor, nos aburríamos y éramos pobres (para mí, las cosas han cambiado poco, excepto que ya no me aburro). Decidimos irrumpir en el cártel del porno y hacer algo de *chick porn* (porno de mujeres). Creamos unas imágenes usando ordenadores robados: Beg, Bitch, Fallen y Snatch. Decidimos que era más divertido jugar con ordenadores que mirarnos continuamente el chichi y así Velvet Downunder se convirtió en VNS Matrix. Etiquetamos el virus del nuevo desorden mundial impulsadas por el vino tinto y las babas vaginales (que sólo podían reponerse si nos dedicábamos con frecuencia a actividades placenteras).”<sup>29</sup>

VNS Matrix son reconocidas por su aportación de tácticas de guerrilla de vanguardia trazada en paralelo al trabajo conceptual que desde Estados Unidos y Europa se desarrolla en esa época sobre la relación entre las mujeres y las máquinas y Sadie Plant con su obra “Ceros + Unos” como referente. El “Manifiesto de la Zorra Mutante”<sup>30</sup> de VNS

---

<sup>25</sup> All New Gen (1994)

<http://ensemble.va.com.au/array/steff.html>

<sup>26</sup> <http://trace.ntu.ac.uk/frame/text/riminibio.html>

<sup>27</sup> Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo. Alex Galloway

[http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_informe.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_informe.htm)

<sup>28</sup> Rimini analiza la percepción de la identidad femenina en la red a través de la historia de Doll Yoko –muñeca Yoko- un cuerpo de mujer asesinada que permanece en el ciberespacio alimentándose de horribles deseos.

<http://www.thing.net/~dollyoko/>

<sup>29</sup> Alex Galloway

<sup>30</sup> Texto completo del manifiesto en :

[http://www.estudiosonline.net/texts/vns\\_matrix.html](http://www.estudiosonline.net/texts/vns_matrix.html)

Matrix se convierte en un símbolo de lo que Alex Galloway denomina “ciberfeminismo radical” frente al “ciberfeminismo conservador” que ésta sitúa en la corriente liderada por el grupo europeo OBS (Old Boys Network). A las dos categorías de Galloway resulta fundamental añadir una tercera tendencia hasta ahora no considerada que señalaremos como “ciberfeminismo social”, su desarrollo se produce históricamente en paralelo a los trabajos de VNS Matrix y OBS y culmina con la conexión a los movimientos anti-globalización neoliberal y a los grupos activistas en defensa de los derechos humanos, estableciendo puentes entre estos movimientos y el feminismo y proclamando el uso estratégico de las nuevas tecnologías y el espacio virtual en la transformación social.

### **Sadie Plant, el universo femenino de la máquina**

En “Ceros + Unos” se entrelazan -siguiendo la estructura narrativa del hipertexto- el pensamiento de Freud, las teorías filosóficas de Deleuze, Foucault o Guattari y la historia de la cibernética, recuperando el nombre de mujeres olvidadas por la “historia oficial” de la ciencia como la matemática Ada Lovelace, hija del poeta romántico Lord Byron, considerada la primera programadora de máquinas por sus trabajos realizados en el siglo XIX<sup>31</sup>, Grace Murray Hopper uno de los personajes más admirados en la historia de la computación, tercera programadora de la computadora Mark I desarrollada por IBM durante la segunda guerra mundial y clave en el desarrollo del COBOL<sup>32</sup>, o las mujeres del ENIAC<sup>33</sup>. Plant distingue entre “Unos”, masculinos y sus opuestos binarios, “los Ceros”, “lo otro”, femeninos. La tecnología, dice, es femenina “las mujeres dominaron los telares y ahora dominan los ordenadores”. La matriz de nuevo en el centro del discurso como metáfora esencial reivindica esa construcción alternativa que se halla en la misma estructura de la máquina, en el procesador del sistema, Matrix, la matriz. “La introducción del código binario plantea un plano de equivalencias que socava la base misma de un mundo en que lo masculino y lo femenino siempre han desempeñado los papeles de superestructura y de base material” dice Plant que considera la red como la representación

---

<sup>31</sup> Augusta Ada Byron (1815-1852) condesa de Lovelace, dio los primeros pasos en programación investigando el sistema que permitía, perforando unas placas especificar las operaciones que debía realizar la máquina analítica de George Babbage diseñada para calcular tablas matemáticas. Se anticipó casi un siglo a las bases de programación de las computadoras. Ada se dedicó también a la poesía y a la música. Murió de cáncer cervical a los 36 años.

<sup>32</sup> Grace Murray Hopper. (1906-1992) Primera mujer almirante en la armada de EEUU (*U.S.Navy*), a la que se unió durante la segunda guerra mundial. Trabajó en el *Bureau of Ordnance Computation* y fue enviada al laboratorio de Howard Aiken en la Universidad de Harvard donde trabajó como programadora con la Mark I. Logró el premio “Hombre del Año en las Ciencias de Computación” de la *Data Processing Management Association*. Fue también la primera mujer nombrada “*Distinguished Fellow*” de la *British Computer Society*.

<sup>33</sup> La ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Calculator*) fue la primera computadora de la historia. El equipo de programación, traducción y transcripción era femenino. Fue construida durante la segunda guerra mundial, medía más de 30 metros de largo y 3 metros de alto, pesaba 30 toneladas y contenía unos 18.000 tubos al vacío. Se utilizaba para calcular tablas de tiro para referencia de los artilleros antes de apuntar y disparar a sus blancos. Durante la Primera y la mayor parte de la Segunda Guerra Mundial ésta fue la función de los equipos de computadoras femeninas. “Al comienzo de la investigación cibernética de Norbert Wiener, a las mujeres que habían calculado esos cuadros de tiro se las contrataba para construir las nuevas máquinas que debían hacer ese trabajo” apunta Sadie Plant en “Ceros + Unos” (pag.144). ENIAC fue la primera máquina completamente funcional que utilizó ceros y unos.

más eficaz de lo que podría llegar a ser nuestro futuro. ‘De todos los medios de comunicación y máquinas que han aparecido a finales del siglo XX la red se ha considerado como el compendio de la nueva distribución no lineal del mundo.’<sup>34</sup>

Desde la propia estructura del hipertexto y los enlaces, utilizados para la navegación a través de Internet que de forma ramificada permiten avanzar, retroceder, tomar una derivación diferente a la línea de partida trazada, rodear, volver al inicio, etc... hasta el número ilimitado de nombres a utilizar “un individuo –dice Plant- puede convertirse en una explosión demográfica en la red: muchos sexos, muchas especies. Sobre el papel no existen límites a los juegos que se pueden jugar en el ciberespacio”. Como resultado, la creación de un lugar “que se define como urdimbre infinita de relaciones en ausencia de jerarquías, un lugar cuya estructura excusa, en principio, la presencia de cualquier determinación falocéntrica”. Sadie Plant pone el dedo en la llaga ante un hecho que resultará especialmente importante en el desarrollo de las estrategias de las mujeres y del feminismo en el uso de las nuevas tecnologías: cuestiona la tecnofobia que, según ella considera, se encuentra en una parte importante del feminismo tradicional. Esta tecnofobia ha provocado en los últimos años el cruce desconfiado de miradas entre el movimiento feminista y el ciberfeminismo. La ultravaloración de “lo natural” por parte de algunas tendencias del feminismo y la desconfianza hacia las máquinas unido a la consideración de los problemas reales que efectivamente el uso perverso de las mismas puede plantear, acrecientan el peligro de que se produzca una brecha insalvable. La dinámica de los próximos años será decisiva para confirmar las tendencias<sup>35</sup>.

Pero además de la propia capacidad del medio en sí, las posibilidades del nuevo espacio dependerán de su utilización. Así lo recuerda Allucquère Rosanne (Sandy) Stone, pensadora del ciberfeminismo y la transexualidad que considera que “la introducción del cuerpo en el espacio virtual genera significados imprevistos a través de la articulación de diferencias entre cuerpos y no-cuerpos, espacios y no-espacios”. En este sentido cree que las nuevas tecnologías no son agentes transparentes que eliminen el problema de la diferencia sexual sino medios que promueven la producción y organización de cuerpos sexuados en el espacio.

¿Y cuál es el impacto real para las mujeres? En la obra *Duration Performance: The Economy Of Feminized Maintenance Work*, Faith Wilding alerta con ironía pero con absoluta verosimilitud sobre los peligros que se ciernen... ensamblar, cocinar, e-mail, fax, gritar, buscar, clasificar, mecanografiar, “clicar”, quitar el polvo, limpiar, etc. Ana Martínez-Collado, profesora de arte, crítica y directora de ‘Estudios On line sobre Arte y Mujer’<sup>36</sup> en su texto ‘Ciberfeminismo, también una forma de activismo’<sup>37</sup> recoge las tesis de Wilding: ‘El ciberfeminismo está clarificando en qué consisten las relaciones corrientes de las mujeres con la Tecnología de la Información al igual que critica las estructuras de género en la cultura electrónica. Las mujeres desde su incorporación al trabajo están

<sup>34</sup> Sandy Plant – Cero + Unidos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura. Destino, Barcelona 1998.

<sup>35</sup> Para el debate entre el feminismo de la igualdad y el feminismo de la diferencia recomendamos la obra de Luisa Posada, *Sexo y esencia*, Madrid, Horas y horas, 1998.

<sup>36</sup> <http://www.estudiosonline.net>, una web imprescindible en la localización de textos en español sobre el movimiento ciberfeminista y el arte.

<sup>37</sup> <http://www.estudiosonline.net/texts/activismo.html>

acostumbradas al empleo de tecnologías electrónicas, dada la distribución de puestos de trabajo atendiendo al género las mujeres han desempeñado la mayoría del trabajo de oficina utilizando máquinas de escribir, faxes, ordenadores, y teléfonos. Pero de nuevo, insisto –dice Wilding- trabajos de segunda categoría. Como si fuera un círculo vicioso del cual resulta imposible salir, la relación de la mujer con la tecnología se complica, además, porque al producirse una mayor tecnologización de las empresas se produce inevitablemente una pérdida de empleo femenino. Y esto contribuye en buena medida a la desaparición, una vez más, de las mujeres de la vida pública. Hoy en día, muchas mujeres buscan trabajo remunerado para realizar en la esfera privada del teletrabajo”. Faith Wilding y otras postfeministas, artistas y teóricas –dice Martínez-Collado- se han dado cuenta de las complicadas y sutiles redes que como una tela de araña dificultan y envuelven, manteniéndolo oculto, el desarrollo de la mujer en la vida pública.

Wilding<sup>38</sup> resulta una referencia ineludible en la intersección de teoría y praxis ciberfeminista. Creadora multidisciplinar, escritora y activista cultural, tiende un puente vital entre los movimientos ciberfeministas surgidos de la conexión entre el mundo del arte y el feminismo –en numerosas ocasiones iconoclastas sólo en lo estético- y el ciberfeminismo social, planteando la necesidad de la intervención política más allá de las formas. Sus dos principales plataformas de trabajo son el *Critical Art Ensemble* (CAE)<sup>39</sup> de Nueva York al que en los años 80 perteneció también Ricardo Domínguez, uno de los padres del movimiento “hacktivista”<sup>40</sup> que apoyó a los zapatistas en la utilización de las redes electrónicas como plataforma de difusión internacional de su causa y el grupo activista subRosa que autodefinido como “una célula ciberfeminista reproducible compuesta de investigadoras culturales comprometidas a combinar el arte, el activismo y la política para explorar y criticar los efectos de las intersecciones de las nuevas tecnologías informáticas y la biotecnología en el cuerpo, la vida y el trabajo de las mujeres”, cuyo nombre surge -apuntan sus componentes- con la idea de “honrar a pioneras feministas en el arte, el trabajo social y la política como Rosa Bonheur, Rosa Luxemburg, Rosie de Riveter y Rosa Parks”,<sup>41</sup>.

---

<sup>38</sup> <http://www-art.cfa.cmu.edu/www-wilding/>

<sup>39</sup> El grupo Critical Art Ensemble escribió en 1994 su influyente ensayo "Electronic Civil Disobedience" argumentando que las calles estaban muertas, que los hackers y los activistas políticos tenían que hacer alianzas y que la desobediencia civil electrónica en la forma de perturbación electrónica -bloqueando el flujo de información -en cuanto capital- en el ciberespacio- debería sustituir a la obediencia civil tradicional en las calles como la principal táctica de resistencia no violenta.

<sup>40</sup> Considerado también como uno de los primeros “cyber-terroristas” del planeta según fuentes de EEUU. Para ampliar información sobre Ricardo Domínguez:

<http://www.cibernous.com/perifericos/entrevistas/rdom.html>

<sup>41</sup> subRosa

<http://www.cyberfeminism.net/>



## Ciberfeminismo y arte

Internet es un mega-escenario dice Ricardo Domínguez y las mujeres artistas situadas en flagrante minoría en los circuitos de difusión tradicionales<sup>42</sup> son pronto conscientes de las nuevas posibilidades que ofrece el formato electrónico para la creación artística. Estos ingredientes sumados a la utilización y a la investigación del nuevo espacio creativo y del sujeto con una perspectiva feminista se sitúan en el origen de numerosas obras consideradas referente del ciberfeminismo en el arte, uno de los ejes más importantes en el desarrollo del movimiento ciberfeminista.

“Las mujeres artistas que emplean la World Wide Web como principal medio de expresión están en una posición inigualable para llamar la atención y para funcionar independientemente de los sistemas de galerías y las directrices que se siguen en el campo de la museología. Con la ayuda de la tecnología -señala Victoria Vesna<sup>43</sup>, artista y profesora del departamento de Dibujo y Media Arts de la Escuela de Arte de UCLA- es posible construir identidad, sexualidad e incluso género, sea como sea que nos imaginemos a nosotros mismos. Es este un entorno ideal para aquellos que no se adaptan a una idea preconcebida de lo que significa ser artista, especialmente para aquellos cuyas obras resultan difíciles de definir y aún más difíciles de clasificar. De repente un importante número de mujeres con formación en arte o historia del arte tienen una válvula de escape creativo que no requiere un gran capital ni influencias. Un ejemplo significativo de este tipo de activismo es el de Kathy Rae Huffman, que pasó de ser una comisario de éxito, especializada en videoarte a principios de los 80 a convertirse en una ciberfeminista/artista de renombre en la red.”<sup>44</sup> En 1991 Huffman, profesora asociada del *Electronic Art at Rensselaer Polytechnic Institut (RPI)*, Troy, Nueva York, se traslada a Europa. Desde 1995 trabaja con la alemana Eva Wohl gemuth en varias obras de comunicación por Internet entre las que destaca “Face Settings” que da origen a una de las listas de intercambio de información por correo electrónico “solo para mujeres” de mayor prestigio en el ámbito del ciberfeminismo/arte, FACE, de la que es co-moderadora y en la que se debate “arte, comunicación y política on line”<sup>45</sup>. Huffman -considera Victoria Vesna- es una buena muestra de arte, feminismo y actividades en red convergiendo en Internet que tiene en VNS Matrix el “ejemplo más extremo de esta colisión”.

---

<sup>42</sup> En la protesta feminista por la discriminación y la marginación de las mujeres en los círculos de difusión artística es imprescindible señalar el activismo del grupo “Guerrilla Girls” nacido en 1985 para protestar por la organización de una muestra en el Museo de Arte Moderno de Nueva York titulada “An International Survey of Painting and Sculpture” en el que participaron 169 artistas de los cuales solo 13 fueron mujeres. En el año 2002 el grupo continúa activo y su web permite hacer un seguimiento de sus posiciones:  
<http://www.guerrillagirls.com>

<sup>43</sup> Más información sobre Victoria Vesna y su trabajo en:  
<http://vv.arts.ucla.edu/>

<sup>44</sup> Del Fe-Mail al f-e-mail y más allá: redes ciberfeministas en la web. Victoria Vesna  
<http://www.estudiosonline.net/texts/vesna.html>

<sup>45</sup> El acceso a *Face Settings* se realiza desde la web:  
<http://www.t0.or.at/~amazon/FACE/index.htm>

Ciberfeminismo y arte son también los elementos esenciales del Ier Encuentro Internacional Ciberfeminista<sup>46</sup>, no en vano convocado en septiembre de 1997 en el marco de Documenta X, una de las muestras más importantes de arte contemporáneo del mundo que se presenta cada cinco años en Kassel (Alemania) y al que por supuesto no faltaron VNS Matrix, subRoses además de otros grupos de EEUU y de la Unión Europea –especialmente Alemania y Holanda- Australia y Rusia. Las anfitrionas fueron OBN<sup>47</sup> (*Old Boys Network*) grupo liderado por Cornelia Sollfrank<sup>48</sup> que surgió de INNEN, un colectivo de cuatro mujeres artistas que trabajaban formatos electrónicos y perspectiva de género fundado en 1992 en Hamburgo (Alemania). Alex Galloway recuerda en su ‘Informe sobre ciberfeminismo’ que la líder de VNS Matrix, Francesca Rimini situaba a OBN en la línea del ciberfeminismo menos radical definiéndolo como ‘una perorata cursi, esencialista y autocomplaciente’ sin embargo Galloway destaca la importante labor de OBN ‘en la introducción del ciberfeminismo en la institucional gira PGA del ciberespacio que incluye prestigiosos festivales como ISEA, DEAF y Ars Electrónica’. OBN requiere como requisito para pertenecer al grupo que la persona adscrita tenga nombre de mujer ‘sin la consideración –dicen en la presentación de su web- de la base biológica de esta forma de vida inteligente’.

### **¿Confrontación del feminismo histórico con los ciberfeminismos?**

En su gran mayoría, las participantes del 1<sup>er</sup> Encuentro Internacional Ciberfeminista estaban relacionadas con el arte, asumían como denominador común el rechazo al patriarcado y se planteaban la búsqueda de nuevas formas de comunicación para la repulsa. Se contó con la participación de mujeres de distintas generaciones pero el protagonismo fue de mujeres jóvenes y vanguardistas ‘sin complejos en la relación con las máquinas en busca de nuevos lenguajes para exteriorizar sus vivencias –escriben las cronistas- y movidas por el impulso espontáneo de descubrir nuevos caminos de expresión’. (...) ‘En general en el encuentro se vislumbró un cierto repudio al estilo *setentista* del feminismo por su carácter anti-tecnológico que pensaban se convertía en irrelevante para la actualidad de las mujeres que hoy interactúan con las nuevas tecnologías, sin embargo otras ciberfeministas más críticas vislumbraron el peligro de este rechazo que tira por la borda –continúa el relato- muchos de los logros históricos del movimiento feminista provocando además una especie de rápido alineamiento con los miedos populares basados en estereotipos y con conceptos erróneos acerca del feminismo. La clave surge en cómo crear

---

<sup>46</sup> Información y documentos del Ier Encuentro Internacional Ciberfeminista en:

<http://www.obn.org/kassel/>

<sup>47</sup> *Old Boys Network* es una expresión sajona que denomina a los ‘clubs de chicos’ que surgen en las universidades, entre los que se establece el acuerdo de apoyo, complicidad, intercambian trabajos e información, los ‘muchachos’ más viejos en situación de poder apoyan a los más jóvenes y conforman el poder entre los varones universitarios.

<http://www.obn.org>

<sup>48</sup> Entre los proyectos más importantes de Sollfrank está ‘Female Extension’ (1997) y ‘Women Hackers’ (2000)

<http://sapiens.ya.com/webothello/infografia/mediarama01/03cornelia.html>

<http://www.obn.org/hackers/>

una política feminista y una trayectoria activista acorde con las nuevas condiciones culturales...”

Más allá de la mezcla de tendencias, objetivos, intereses y estéticas la reunión de Kassel demostró adolecer de falta de reflexiones teóricas sólidas que impidieron establecer estrategias colectivas para dar continuidad a un movimiento espontáneo y joven necesitado de nuevas pautas para comunicarse y mostrarse al mundo. Por otro lado, efectivamente, las dificultades de numerosas teóricas e ideólogas históricas del feminismo para comprender y aceptar el protagonismo imparable de las nuevas tecnologías y el importante papel que éstas han empezado a jugar aportando nuevos parámetros en la concepción no sólo del sujeto sino en las relaciones sociales, han ayudado poco a superar este déficit del movimiento ciberfeminista además de incrementar la brecha entre el movimiento feminista tradicional y las nuevas generaciones habitantes de una sociedad postmoderna y globalizada. En relación a las características de esta postmodernidad la filósofa feminista Victoria Sendón destaca la desvalorización de la figura del Padre. ‘El complejo de Edipo por el que nos introducíamos en el mundo simbólico de un Patriarcado que ha ido tomando diversas formas, ha sido sustituido por el complejo de Narciso, lo cual ha servido al feminismo para laminar cierta escala de valores patriarcales, pero que, sin embargo, no ha afectado, en este sentido, tanto a las generaciones jóvenes, que no perciben la discriminación real ni simbólica. Su referencia son ellas mismas, carentes de cualquier sentido histórico, instaladas en la pura inmediatez y sometidas al juego de las apariencias, apariencias que en las chicas son tendentes a imitar a los modelos. Según Doufur, -recuerda Sendón-, las consecuencias más inmediatas de este estado de cosas pueden derivar en diversas opciones a la búsqueda de un Otro que no aparece con nitidez en el horizonte simbólico de los jóvenes: la pandilla como identificación; la secta como seguridad; la toxicomanía como evasión; la violencia como explosión de una falsa omnipotencia; la tecnología virtual, que los traslada más allá del aquí y ahora ; y la tecnociencia, capaz de franquear la diferencia genética y de sexo a base de prótesis y metamorfosis que darían lugar a lo que Haraway llama el cyborg.’<sup>49</sup>

En el 1<sup>er</sup> Encuentro Internacional Ciberfeminista las participantes rehusaron las definiciones para evitar imponer límites al movimiento. Las “grrrrl” -Webgrrrls, *Riot girls* (*Guerrilla Girls*), *Bad Girls* (Chicas malas)- no estaban dispuestas a permitir acotaciones, sólo elaboraron un texto a modo de performance donde se formularon 100 antítesis sobre lo que el ciberfeminismo “no es”<sup>50</sup> ... no es una fragancia, no es una ideología, no es el error 101, no es un ismo, no es un alter ego, no tiene cojones, no es dogmático, no es *rock and roll* y así hasta un centenar de frases escritas en los diferentes idiomas de las participantes. Ironía, parodia, diversión que Faith Wilding una de las líderes del movimiento *girl power* (las chicas al poder) en su intervención se preocupó de enmarcar con una reflexión imprescindible.... “ser *bad girls* (chicas malas) en Internet no va a cambiar demasiado el asunto (de la preponderancia masculina en el área de la alta tecnología), ni tampoco va a desafiar el statu quo, aunque puede proporcionar refrescantes momentos de delirio

---

<sup>49</sup> Mujer y Globalización: el planeta de los simios locos.  
[http://www.nodo50.org/ddhhmujeres/m\\_y\\_globalizacion-vsendon.html](http://www.nodo50.org/ddhhmujeres/m_y_globalizacion-vsendon.html)

<sup>50</sup> El listado de las 100 antítesis se encuentra en :  
<http://www.obn.org/cfundef/100antitheses.html>

iconoclasta. Pero si la energía y la inventiva grrl fueran acopladas con un sabio compromiso político... ¡Imaginen!”.

### “Geeks” y “hackers” del universo femenino

‘El término *geek* –señala la periodista argentina Verónica Engler- es así como un nuevo tipo sociológico de este fin de siglo, que tiene como principal ingrediente a la informática. Básicamente se refiere a aquellas personas pertenecientes a la generación X: quienes comenzaron a abandonar su adolescencia en los ´90. La/el *geek* es quien permanece la mayor parte de sus jornadas frente a un monitor, generalmente desarrollando software o programando. (...) Si bien tuvo un momento de cierta carga negativa, ya que se lo consideraba como un *nerd* (persona con un “preocupante” grado de adicción a tareas para las cuales se necesita una gran experticia en el área de la informática) pero demasiado adaptado a las reglas del sistema y sin “vida propia”, el término fue poco a poco ganándose un cierto lugar de prestigio. En la actualidad, *geek* suele ser quien demuestra un bagaje importante de conocimientos en los quehaceres informáticos, sin ser necesariamente un siervo de las grandes corporaciones.

Las Geeks entonces, son esas chicas que se dedican a: desarrollar *software*, programar bases de datos, diseñar páginas web, idear sistemas informáticos para las diferentes necesidades de una compañía, inventar videojuegos, etc.”<sup>51</sup> Mujeres del *geek* y el *hacker* utilizan sus conocimientos para investigar y deconstruir géneros y roles en la red.

Anne-Marie Schleiner<sup>52</sup>, escritora, crítica, comisaria y artista/diseñadora de juegos, trabaja desde hace varios años en la construcción del género y la cultura del juego del ordenador. A mediados de los noventa surge un movimiento que tiene como objetivo crear nuevas versiones de estos juegos, ello es posible porque en esa época se publican los códigos de varios de ellos ("*first person shooter*"-juegos en primera persona-) que serán el punto de partida para la deconstrucción y la creación de "*remakes*" de los motores de juego incluyendo modificaciones de la estructura interna, el sonido, el diseño de los niveles, los temas y los personajes. Anne-Marie Scheiner trabaja en esa línea y se detiene por ejemplo en el estudio del mítico personaje de Lara Croft<sup>53</sup>. Mary Flanagan<sup>54</sup>, Natalie Bookchin<sup>55</sup>, Pamela Jennings<sup>56</sup> o Lucia Grossberger-Morales<sup>57</sup> trabajan en el arte digital, crean juegos utilizando conceptos claros de género y feminismo en los mensajes subyacentes con el objetivo de expresar su desacuerdo con la representación popular de las mujeres y construir espacios alternativos criticando experiencias sociales como la discriminación o la violencia y manifestando abiertamente su intención de replantear aspectos políticos, estéticos y epistemológicos de la cultura valiéndose de las convenciones de la informática y del juego del ordenador. ‘En esta era repleta de atractivos discursos que fomentan la desintegración

<sup>51</sup> ‘Damas de fin de siglo’ – Verónica Engler

<http://www.nodo50.org/mujeresred/internet-veronica-1.htm>

<sup>52</sup> <http://www.digitales-online.org/textesfr/invites/schleine.htm>

<sup>53</sup> <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html>

<sup>54</sup> <http://www.maryflanagan.com/>

<sup>55</sup> <http://www.calarts.edu/~bookchin/>

<sup>56</sup> [http://digital-bauhaus.com/html/video\\_.html](http://digital-bauhaus.com/html/video_.html)

<sup>57</sup> <http://www.magic-lightbox.com/time.html>

de las fronteras espaciales, temporales y corporales –señala Mary Flanagan- es fácil creer que dicha permeabilidad preconiza el fin de las inquietudes sobre la raza, la clase y el género. Sin embargo, en tanto que participantes de la cultura occidental sabemos que estas posibilidades, son, por su propia naturaleza, irrealizables. Las diferencias tecnológicas refuerzan en muchos sentidos las divisiones en la jerarquía de clases, la desigualdad del género y la discriminación por razones étnicas.“ Natasha Grigori – su *nick*, ‘Natasha’- era a principios de los 90 una importante activista del mundo *hacker*. Unos años más tarde, su afición ha derivado en la creación de un grupo de ‘piratas informáticos’ que utilizan sus habilidades para perseguir a través de Internet las redes de pornografía infantil. Con sus conocimientos sobre tecnología y *software* han desarrollado programas especiales que facilitan el objetivo. Su web, *Against Child Pornography* - ACPO<sup>58</sup> se ha convertido en el punto de referencia de este movimiento.

### **El ciberfeminismo social. La política de las mujeres en Internet**

Mientras a principios de los 90 las componentes de VNS Matrix acuñando el término “ciberfeminismo” presentaban en Australia sus primeras instalaciones con formato electrónico -fotografía, sonido y video- y exploraban la construcción de marco social, identidad y sexualidad en el ciberespacio desenmascarando –decían- los mitos masculinos que pueden alejar a las mujeres de los dispositivos de alta tecnología y reivindicando la apropiación por parte de las mujeres de las “herramientas de dominación y control” con la consigna de ruptura ‘infectando con pensamiento radical a las máquinas para desviarlas del propósito inherente del trazado de autoridad jerárquica’, en Nueva York y Londres las organizaciones de defensa de los Derechos Humanos y grupos ecologistas y pacifistas empezaban a construir las primeras redes sociales en Internet a partir de “servidores alternativos” y un grupo de mujeres inició el diseño desde la perspectiva de género del uso estratégico de estas redes sociales electrónicas. En 1993 desde la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones se crea el grupo APC-mujeres con la filosofía de utilizar las nuevas tecnologías para el empoderamiento de las mujeres en el mundo, la australiana Karen Banks desde el servidor GreenNet<sup>59</sup> en Londres y la periodista británica Sally Burch con amplia experiencia en comunicación popular y comunicación de género a partir de su trabajo desde la agencia alternativa de información ALAI<sup>60</sup> en Ecuador lideran el equipo de trabajo. Los grupos feministas pioneros en asumir el proyecto en torno a APC son *American International Health Alliance*, *Boston Women’s Health Book Collective*, *Casa de Colores*, *Center for Women’s Global Leadership*, *Femnet*, *Equality Now*, *Global Foundation for Women*, *Isis Internacional* y *De Mujer a Mujer*.<sup>61</sup>

<sup>58</sup> <http://www.antichildporn.org/>

<sup>59</sup> <http://www.gn.apc.org>

<sup>60</sup> <http://www.alainet.org>

<sup>61</sup> Ampliación de la historia sobre las redes de mujeres Internet en el texto ‘La comunicación como aliada. Tejiendo redes de Mujeres’ por Montserrat Boix. Documento extraído del libro *El Viaje de las Internautas. Una mirada de género a las nuevas tecnologías*, editado por AMECO.  
<http://www.mujeresenred.net>

Los primeros pasos se sitúan en el debate a través de listas de correo electrónico de las posiciones que los grupos de mujeres quieren trasladar a la IV Conferencia Mundial de Mujeres y el proceso culmina en septiembre de 1995 en Pekín donde un equipo de 40 mujeres de 24 países asegura formación y apoyo a 1.700 usuarias creando además un espacio electrónico con información de las ONGs presentes en China en 18 idiomas que contabilizó 100.000 visitas en su página web.<sup>62</sup> Por primera vez y sin estar presentes físicamente en China las mujeres de todo el mundo pueden hacer el seguimiento *on line* de los trabajos de la Conferencia y expresar sus opiniones en tiempo real. ‘Los correos electrónicos enviados a todo el mundo durante las sesiones permitieron acceder a la información a los grupos que no pudieron viajar a Pekín, sin depender de los medios de comunicación tradicionales que, por otro lado, no se caracterizaron por una brillante cobertura del evento. Junto a la reivindicación del uso de la comunicación para el *empoderamiento* de las mujeres y la exigencia de la democratización de los medios se constató que existían otros caminos a explorar, un nuevo mundo por descubrir y ocupar, un mundo en el que quizás cabría la posibilidad de invertir valores y un espacio todavía sin manipular para poder utilizar en la lucha de las mujeres.’<sup>63</sup>

En Pekín, por primera vez se plantea en una Conferencia Mundial de la Mujer la reivindicación de la comunicación como uno de los Derechos Humanos básicos y como elemento estratégico clave para el cambio social que las mujeres exigen en la lucha por la igualdad de derechos. ‘Podemos invertir la relación de fuerzas porque tenemos los contenidos y las prácticas. La clave es valorarlas. Es imperativamente necesario tener una estrategia ofensiva, incluso agresiva. No tenemos nada que perder y todo a ganar. Es así como podremos cambiar la imagen en los *media*: en tanto que actrices (autoras, conceptoras, artistas, realizadoras...) en tanto que sujetos (vida cotidiana, política, trabajo, violencias...) en tanto que público’ dice Joelle Palmieri, activista del ciberfeminismo social, especializada en Ciencia de la Informática aplicada a la economía y la gestión y creadora en Francia en junio de 1996 de la red ‘Penelopes’<sup>64</sup> pionera en la experimentación del sonido y el vídeo con contenidos feministas emitidos a través de programas de televisión vía Internet.

Las redes electrónicas ofrecen una nueva dimensión a la lucha feminista. ‘La red provee al ciberfeminismo de un vehículo crucialmente diferente que no es de ninguna manera comparable con las anteriores olas feministas. Históricamente -señala Faith Wilding<sup>65</sup>- el feminismo ha dependido de que las mujeres tomaran conjuntamente corporalidad en las cocinas, en las iglesias, en las asambleas y en las calles. La organización celular para la primera fase del feminismo fueron los círculos de costura, los grupos de pecadoras o las organizaciones de caridad de señoras. Las mujeres se encontraban juntas en privado para planear sus campañas públicas para la liberación

---

<sup>62</sup> Datos obtenidos a partir de los textos de Irene León, periodista de ALAI integrante del equipo de comunicación de Pekín.

<sup>63</sup> El viaje de las Internautas. Pag. 32

<sup>64</sup> <http://www.penelopes.org>

<sup>65</sup> ‘Notas sobre la condición política del Ciberfeminismo’  
[http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_artensamble.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_artensamble.htm)

política y legal. En estas campañas de presencia visible de grupos de mujeres se peleaba contra la soledad silenciada en sus casas, convirtiéndose en un signo público de rebelión femenina y activismo. Las mujeres actuaban juntas, hablaban en público, marchaban a través de las calles, y trastornaban la vida pública realizando actividades que abrían territorios políticos que estaban tradicionalmente cerrados para ellas. Durante la segunda ola del feminismo, que emergió en los tempranos sesenta, las mujeres de nuevo comenzaron a encontrarse juntas para planear acciones. (...) En este tiempo, las feministas comenzaron a dominar una nueva táctica: crear espectáculos de oposición en los *media*. (...) Cada uno de los monumentos patriarcales recibió un asalto de las feministas en el US movimiento incluyendo el *Miss América Pegeant*, las oficinas y clubes de *Playboy*, *Wall Street*, el *Metropolitan Museum of Art*, el Pentágono, y la Casa Blanca. Cualquier acción que ocurría, los nuevos medios estaban allí para documentar la ultrajante grosería femenina. Estas tácticas extendieron las noticias del crecimiento feminista nacional e internacionalmente. (...) La tercera ola de feminismo (cultural, eco, teórico, de sexo positivo, lesbiano, antipornográfico, multicultural, etc....) -a menudo generalmente denominado postfeminismo- continúa el uso de estos modelos públicos de acción y rebelión (...) Un caso reciente a propósito fue la corta vida pero intensa de la Coalición de Mujeres Activas (WAC) que comenzaron en Nueva York hacia finales de 1991, siguiendo una serie de eventos que enfurecieron a las mujeres en US: El dramático, nacionalmente televisado examen de testigos Hill/Thomas (juicios); el juicio por violación de William Kennedy Smith y Mike Tyson; y las batallas judiciales sobre los derechos de aborto: todo ello contribuyó a tener la sensación de que era el momento de las mujeres para lanzar una "visible y remarcable resistencia" hacia lo social, sexual, económico, y la política de opresión y violencia. WAC rápidamente comenzó a atraer a los media como si impulsase una acción después una acción visible. Ochocientas mujeres se asociaron en el primer año, y fueron aumentando la lista a lo largo de US y Canadá. Muchos de estos sucesos iniciales fueron ganados por la altamente efectiva comunicación y el sistema de trabajo en la red que WAC organizó inmediatamente. Fue decisivo en este sistema la conexión telefónica combinada con un acceso adecuado al fax, al e-mail, y a los contactos de los media. En este sentido, WAC fue una protoelectrónica organización temprana. Habiendo motivado y organizado a muchas mujeres, WAC revigorizó el activismo feminista, y, en la US, permitió una nueva manera de contestación respecto a los tradicionales territorios feministas."

### **Mujeres en Red, un espacio común virtual para los feminismos**

En agosto de 1997 surge en España Mujeres en Red<sup>66</sup> con el objetivo de crear un punto de encuentro en Internet que facilite el intercambio de información, estrategias y contactos entre los grupos de mujeres y grupos feministas del mundo. El apoyo del Nodo

---

<sup>66</sup>Sobre la experiencia de Mujeres en Red y la historia de las redes de mujeres en Internet: *El viaje de las Internautas. Una mirada de género a las nuevas tecnologías*, editado por AMECO. Cap. II "La comunicación como aliada: tejiendo redes de mujeres" por Montserrat Boix. El libro puede bajarse íntegramente desde la web de Mujeres en Red:

<http://www.mujeresenred.net>

50<sup>67</sup> un servidor alternativo español que tiene como prioridad la contra-información y el uso de Internet como herramienta de comunicación de la sociedad civil resulta crucial para el desarrollo de este espacio en español pensado para aglutinar recursos dispersos en Internet sobre feminismo y género. Organizada por temas y países Mujeres en Red se consolida tras varios años de trabajo en un portal de referencia en el acceso a prácticamente todas las web de mujeres del planeta, excluyendo desde el argumentario ideológico a todas las web que han proliferado en la red dedicadas a las mujeres y que reproducen en el mundo virtual todos los estereotipos que hemos combatido en los medios de comunicación tradicionales que todavía consideran a las secciones de cocina, belleza y moda espacios básicos para el éxito de una "publicación femenina".

¿Vamos a desaprovechar todas las posibilidades que las redes electrónicas nos ofrecen como herramienta de transformación social? Pocas oportunidades aparecen como la de estos momentos para empezar a construir un mundo virtual menos discriminatorio para las mujeres. Para ello no podemos estar en minoría en el acceso a las Nuevas Tecnologías, tenemos que ser muchas, por lo que desde el ciberfeminismo social aparece como prioritaria la educación tecnológica de las mujeres y de hecho las cifras sobre la utilización de Internet por parte de las mujeres va en aumento modificando el desequilibrio de la balanza con respecto a la presencia masculina en el ciberespacio. Pero además de estar, queremos contenidos en las web que nos interesen, así Mujeres en Red da cobijo y publica numerosos textos imprescindibles para reflexionar sobre feminismos y trabajar por la defensa de los derechos de las mujeres con el objetivo además de reconocer, aprovechar y compartir recursos. No podemos permitirnos el lujo de desestimar o sencillamente desconocer el pensamiento y las experiencias de otras mujeres que antes que nosotras se enfrentaron a similares situaciones y elaboraron reflexiones o estrategias que quizás puedan servirnos como punto de partida para avanzar... recuperación de la genealogía y reconocimiento de otras mujeres que han contribuido a lo largo de la historia al camino que nos sitúa en estos momentos de manera colectiva en el punto -de avance más o menos considerable según el territorio- en el que nos encontramos ahora.

Una de las experiencias más importantes del proceso de Mujeres en Red se sitúa en las posibilidades que ofrecen las listas de correo electrónico cada día más potentes y con mayor participación. La web para compartir recursos y las listas de distribución de información a través del correo electrónico para el activismo. Miles de direcciones electrónicas entrelazadas permiten unir esfuerzos en luchas puntuales, conectar y compartir denuncias, elaborar estrategias para la movilización... la globalización de comunicaciones es el aspecto positivo del nuevo mundo que se está construyendo. Todo el planeta conectado, la posibilidad de que las mujeres del mundo se unan en el combate de un patriarcado que nos es común al margen de estados, religiones y culturas. Redes electrónicas de mujeres en diferentes idiomas y espacios comunes con posibilidad en pocas horas de reacción, redes de mujeres conectadas a las redes sociales... llegar a las zonas más recónditas del planeta puede ser posible con un solo "clic". La Marcha 2000 de las mujeres así lo confirmó, miles de mujeres comunicadas y coordinadas a través de Internet con el objetivo común de denunciar la pobreza y la violencia de género capaces de movilizar a millones de personas en el mundo a partir de una propuesta realizada por un

---

<sup>67</sup> <http://www.nodo50.org>



centenar de mujeres desde Canadá. La unidad de acción de las mujeres es posible y real. El mundo virtual contribuye cuanto menos a la agitación y al movimiento en el cotidiano no-virtual, de las estrategias que logremos diseñar para fortalecer el proceso dependerá finalmente que se convierta en una herramienta decisiva de transformación.

‘La red por su diseño y concepción original es ideal para ser un espacio por excelencia femenino. Internet fue concebida 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 el mundo no virtual. (...) La concepción de la red plana hace que sea un espacio en el que las mujeres podemos actuar y relacionarnos de manera más cómoda’ apunta Lourdes Muñoz Ingeniera de Informática, responsable del área de la mujer en el Partido Socialista de Catalunya y creadora de la primera red electrónica de mujeres políticas<sup>68</sup>. Ceder una parte del tiempo de cada una para que todas podamos salir ganando, una nueva cultura no siempre fácil de hacer comprender. Unir la fuerza de las mujeres como única posibilidad de alcanzar "el empoderamiento" necesario para cambiar las estructuras profundas del patriarcado y conseguir así un mundo más justo e igualitario. Es el objetivo del ciberfeminismo social.

‘Las feministas deben encontrar soluciones suplementarias: la informática es un territorio poco frecuentado por las mujeres sin embargo muchas de ellas están en condiciones de realizar un sitio Web pero todavía hay que lograr que no les salga urticaria cuando escuchan la palabra “feminista”. Es importante animar a las jóvenes a aprender a controlar las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información ofreciéndoles ocasiones de percibir al movimiento feminista tal cual es: cada vez más global, plural y apasionante’ dice Nicol Nepton creadora desde Canadá de “Cybersolidaires”<sup>69</sup> una referencia ineludible para la francofonía entre las webs que plantean una reflexión sobre la utilización de las nuevas tecnologías por parte de las mujeres con dossiers de formación y ciberactivismo feminista. En América Latina proliferan las redes y los sitios ciberfeministas, en Africa desde el sitio Famafrique<sup>70</sup> APC-mujeres coordina programas de formación al igual que en Asia. El ciberfeminismo social se extiende cada vez con mayor fuerza y presencia. Diferentes niveles de acción, diferentes grados de conocimiento tecnológico, diferentes caminos que sin embargo son confluyentes. Al margen del sexo de quien esté detrás de una firma, más allá de que un varón aproveche las posibilidades virtuales de las redes para travestirse, lo importante es que las políticas que se defiendan tengan estrategias feministas. El ciberfeminismo social se perfila cada vez más como una interesante alternativa. Las mujeres hemos logrado construir nuestro propio territorio en la red. No se trata de un territorio exclusivo pero hemos demostrado ser capaces de establecer nuestras propias reglas en este nuevo medio disputando -como reivindica Wilding- el espacio virtual al patriarcado.

---

<sup>68</sup> <http://www.mujeresenred.net/lmunoz.html>

<sup>69</sup> <http://www.cybersolidaires.org/>

<sup>70</sup> <http://www.famafrique.org/site/pagegarde.html>