

Articles

ANA NAVARRETE TUDELA¹

Diferentes, desiguales y desconectadas². ¿Quién es quién en las industrias tecnológicas?

*Different, unequal and disconnected³.
Who's who in the technological industries?*

RESUMEN

Este artículo pretende enfocar *cuál es el lugar de las mujeres en las industrias tecnológicas*. Sabemos que el núcleo duro de la equidad de género sigue siendo lo económico, cuyo sistema sexo/género sostiene la relación del ámbito productivo y reproductivo. A pesar de que las transformaciones del trabajo han favorecido las posibilidades de empleo para las mujeres, la brecha digital y de clase está en todas partes. No está solamente en el acceso a la tecnología sino, además, está en la capacidad para utilizarla y, sobre todo, para producirla. Sólo un sector muy reducido de mujeres accede a las destrezas informáticas, están conectadas; desde 1997 la presencia de las mujeres incluso ha ido disminuyendo en todas las industrias audiovisuales y de las TICs. Las consecuencias son nefastas: hay menos mujeres detrás de la cámara o creando hardware y software, hay menos protagonistas femeninas, hay menos preocupación por la vida de las mujeres. Si las mujeres no están presentes ni como productoras, realizadoras, ni como ejecutivas de estas industrias, se produce un efecto inmediato en el tratamiento (o ausencia) de temas y enfoques de la mujer y se reconstruyen y refuerzan los estereotipos de género.

No obstante, las TICs han permitido el nacimiento de un activismo feminista, indígena, autónomo... en las redes y fuera de ellas; algunos ejemplos pueden encontrarse en este artículo. Demostrando que las tecnologías de la comunicación y la información pueden llegar a ser herramientas de resistencia, transformadoras, participativas y democráticas, socavando viejas relaciones sociales y proporcionando una herramienta para la acción política. Hoy se ha hecho absolutamente necesario para las mujeres hacer suyas las tecnologías, no sólo para dar voz sino, sobre todo, para visibilizar a las mujeres fuera de las construcciones genéricas, normativas y jerárquicas. Las subjetividades emergentes necesitan otros modelos, nuevos modelos. Hoy vivimos una época de crisis de todo tipo muy propicia para revisar las prácticas visuales y tecnológicas y reflexionar de nuevo sobre el papel que cumple la representación en la construcción de lo real.

1 Decana Facultad de Bellas Artes, Universidad de Castilla – La Mancha. Coodirectora del Proyecto de I+D+i TEGPA.

2 Esta primera parte del título es una referencia al conocido libro de Néstor García Canclini, *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, investigación central en este artículo.

3 The first part of the title references the well known book by Néstor García Canclini, *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*, central to the investigation in this essay.

Palabras claves: brecha digital, involución de los derechos de las mujeres, prácticas feministas y activistas online, software libre.

ABSTRACT

this article aims to focus on *what is the place of women in technological industries*. We know that the hardcore issue of gender equity continues being economic, involving a sex / gender system that sustains the relation of productive and reproductive areas. In spite of the fact that labour changes have favoured the possibilities of employment for women, the digital and class gap are everywhere. Not only is it evident in the access to technology but also, in the capacity to use it and, especially, to produce it. Only a very reduced sector of women achieve IT skills, they are connected; since 1997 the presence of women has even been diminishing in all audio-visual industries and in technologies of information and communications.

The consequences are ill-fated: there are fewer women behind the camera or creating hardware and software, there are fewer feminine protagonists, there is less concern for the life of women. If women are not present, not even as producers, directors, nor as executives of these industries, an immediate effect takes place in the treatment (or absence) of topics and approaches concerning woman, therefore reconstructing and reinforcing gender stereotypes.

Nevertheless, technologies of information and communications have allowed for the birth of an autonomous, indigenous feminist activism, ... in the networks and outside them; some examples can be in this article. Demonstrating that these technologies can become tools of resistance, transformative, participatory and democratic, undermining old social relations and providing a tool for political action. Today it has become absolutely necessary for women to make technologies their own, not only to give them a voice but, especially, to make them visible beyond normative or hierarchical generic constructs. Emergent subjectivities are in need of other models, new models. Today we are living in a period of all kinds of crisis that favour reviewing visual and technological practices, and that reflects again on the role that representation fulfils in the construction of what is real.

Key words: Digital gap, involution of women rights, feminist practices and online activism, free software.

Diferentes, desiguales y desconectadas. ¿Quién es quién en las industrias tecnológicas?

Podemos afirmar, siguiendo a Wajcman (2006), que los grupos de poder están sirviéndose y haciendo un uso de la tecnología hasta convertirla en fuente y, a la vez consecuencia, de las relaciones de género, de raza y de clase. En este sentido, podemos entender que los nuevos sistemas tecnológicos, tal y como lo hicieron todas las tecnologías audiovisuales, son construcciones sociales complejas. Las teorías sociológicas consideran la tecnología como un producto socio-técnico, es decir, conformado a partir de las relaciones sociales que lo producen, lo utilizan y reconfiguran.

Las tecnologías electrónicas no son exclusivamente una herramienta o una extensión o prótesis neutra de nuestros cuerpos; incluso McLuhan advirtió a mediados de los 60 que todos los medios penetrarían profundamente y tendrían consecuencias *personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales*. La tecnología ha penetrado con tal profundidad que nos ha hecho a todos dependientes de ella⁴. Hay que tener en cuenta además que los lugares electrónicos:

[...] tienen extensión espacial, se relacionan con nuestro cuerpo, están colocados en contextos físicos concretos y su configuración espacial y material es importante. Son habitados, usados y controlados por grupos determinados de gente [...] y no son sólo interfaces; estamos empezando a vivir una vida con ellos. (Mitchell, 2001: 37).

Plantearnos *cuál es el lugar de las mujeres en las industrias tecnológicas* nos obliga, en primer lugar, a analizar el tipo de empleo al que acceden las mujeres en estas industrias, y por lo tanto, las cifras de participación femenina⁵.

Sabemos que el núcleo duro de la equidad de género sigue siendo lo económico, cimentado desde la división sexual del trabajo, cuyo sistema sexo/género sostiene la relación del ámbito productivo y reproductivo. Hoy, en la nueva economía del conocimiento, basada en la proliferación de servicios y no de industrias, las transformaciones del trabajo han favorecido las posibilidades de empleo para las mujeres hasta cifras muy elevadas, aunque el empleo al que acceden sea subalterno y de claro sesgo salarial –instaladoras, operadoras, mantenedoras de bases de datos, fabricantes de componentes-. A la vez hay muy poca presencia de las mujeres en las comisiones científicas y tecnológicas de esta comunidad de conocimiento en ministerios, cátedras, universidades, dirección de empresas, departamentos de investigación, etc. La brecha de género es una constante en las Industrias de las TICs y se inicia ya en la selección de los estudios⁶, las mujeres reciben evidentes presiones sociales para elegir y

4 Las tecnologías son hoy el elemento del que dependen «[L]os estados modernos, las compañías multinacionales, el poder militar, los aparatos del estado del bienestar, los sistemas por satélite, los procesos políticos, la fabricación de nuevas imaginaciones, los sistemas del control del trabajo, las construcciones médicas de nuevos cuerpos, la pornografía comercial, la división internacional del trabajo y el evangelismo religioso» (Haraway: 281).

5 Que no son muy diferentes de las cifras de la industria audiovisual, en el caso español, solo el 9% de las películas que se dirigen están hechas por mujeres. En guión y producción solo hay una participación femenina del 19%, es alarmante la escasez de la presencia de la mujer en los puestos de decisión en los medios de comunicación. Y esto es igual para cualquier producción audiovisual: cine, televisión, documental, video independiente, etc.

6 Según la Estadística de Enseñanza Universitaria elaborada por el INE, en España las mujeres matriculadas en estudios de 1er. y 2º ciclo de Ingeniería Informática apenas superaba en el curso 2008-2009, el 14,09%. En cuanto a las Ingenierías Técnicas y en la modalidad Informática de Gestión el porcentaje es del 26,36% mientras que en Informática de Sistema desciende al 13,02%. Suben algo los porcentajes relativos a las matriculaciones en Ingeniería Técnica de Telecomunicación entre las mujeres pero sin alcanzar ni mucho menos las cifras deseadas, ya que se sitúa en torno al 24,70%.

estudiar carreras «femeninas» (todas ellas relacionadas con los mandatos de género: educación, sanidad...).

En su Informe sobre el empleo, la OIT revela la existencia de una «brecha de género digital», que se inició en 2001, donde las mujeres están poco representadas en los empleos relacionados con las nuevas tecnologías, tanto en los países desarrollados como en países en vías de desarrollo: «Aunque existe una desigualdad salarial entre quienes tienen conocimientos de TICs y quienes no, también existe dentro del uso de las TICs. Esta polarización suele estar basada en el género».

Asimismo, estas industrias han ayudado definitivamente a la generación de nuevos territorios del capital globalizado que afectan radicalmente a la vida de las mujeres y que se sitúan territorialmente entre las fronteras del primer y tercer mundo; consecuencia de políticas económicas neoliberales que tienen efectos perversos para las mujeres (en su mayor parte trabajadoras fabriles que producen materialmente los objetos tecnológicos en las llamadas maquilas, o empleos de servicios en el mundo desarrollado, muchos de ellos del sector del tele-trabajo como: teleoperadoras, telemarketing, banca-online, construcción de bases de datos...), pero también los nuevos complejos tecnológicos o tecnópolis⁷, como Bangalore, Silicon Valley, Yakarta, Seúl... que generan unas formas de trabajo que afectan radicalmente a la vida, salud y economía de las mujeres; éstas son las llamadas «extranjeras virtuales» quienes soportan prolongadas jornadas de trabajo, no reciben prestaciones sociales para atender a sus hijos, sus salarios son muy bajos y sus empleos inestables.

Es innegable que la brecha digital genera desigualdades en productividad e ingresos laborales, en opciones de movilidad ocupacional, acceso a mercados, voz y voto en política, quien no está conectado [...] estará excluido de manera cada vez más intensa y diversa. La brecha agudiza los contrastes entre regiones, países y grupos sociales. Países menos digitalizados se van recluyendo en el patio de la globalización en términos de intercambio comercial, valor agregado a la producción, presencia cultural, protagonismo político, crecimiento económico y, por todo lo anterior, bienestar social. (Canclini, 2004: 190)

Todo esto contrasta con el informe anual 2009 de la revista *Forbes* de las 100 mujeres más ricas del mundo, las ejecutivas de las TICs están en un lugar destacado: Carol Bartz, directora ejecutiva de Yahoo, Ursula Burns, directora ejecutiva de Xerox, Safra Catz, presidenta de Oracle, Ann Livermore y Cathie Lesjak vicepresidentas ejecutivas de HP, Melinda Gates - esposa del fundador y presidente de Microsoft, Bill Gates-, Virginia Rometty, vicepresidenta Senior de IBM...

7 Bajo este nombre se incluyen diversos intentos deliberados de planificar y promover, dentro de un área concentrada, una producción relacionada con la industria y tecnológicamente innovadora: parques tecnológicos, ciudades de las ciencias, tecnópolis y similares [...] estas diferentes estructuras realizan su papel de motores del nuevo ciclo del desarrollo económico y de nodos organizadores del nuevo espacio industrial. (Manuel Castells y Peter Hall, 1994: 29-30)

A la vista de estos datos es necesario que situemos a los sujetos, y saber quién habla y desde qué posición. Es importante recordar que no todas las mujeres son sujetos periféricos o marginales o excluidos, (hay algunas mujeres privilegiadas); un sector reducido de mujeres accede a las destrezas informáticas, están conectadas. Braidotti nos demuestra como la brecha digital y de clase está en todas partes: en el acceso a las tecnologías, en las diferencias de uso y creación de *software* y *hardware*, en las diferencias de posición en el mercado laboral de las industrias tecnológicas, pero también afecta a los cuerpos y a sus representaciones en el ciberespacio: los videojuegos violentos y sexistas, la abusiva ciberpornografía, etc. No hay que olvidar que el lenguaje técnico que utilizan las PC refleja sus orígenes militaristas y están plagados de representaciones machistas. Por ejemplo: el sistema UNIX pregunta a los usuarios, si quieren, «matar» (*kill*) archivos o mensajes, el DOS pregunta si uno desea abortar (*abort*) un intento o operación (*attempt*) y los servidores (server) WWW informan a los usuarios de errores fatales (*fatal errors*). (Blanca Munster Infante y Susana Más Mok⁸)

La brecha digital no está solamente en el acceso a la tecnología sino, además, está en la capacidad de los usuarios para utilizarla y, sobre todo, para producirla.

El caso de la industria del videojuego es muy singular: está controlada casi exclusivamente por hombres, las grandes firmas desarrolladoras de videojuegos se orientan sólo al estereotipo de jugador hombre de entre 10 y 25 años de edad y sus juegos son en general violentos –guerra, explosiones...- y sexistas, donde se reconstruyen roles asociados con la fuerza, la valentía, el poder, la dominación.., –y construyen una imagen de las chicas como sumisas, que son generalmente secuestradas y a las que hay que salvar (es una constante); en menor medida, las chicas que no son sumisas, sólo un 15%, son heroínas hypersexualizadas, según el modelo Lara Croft, -muy dispuestas para el placer masculino heterosexual-

En los juegos clasificados «para chicas», los llamados *pink games*, como *Princess in Love* o *My Boyfriend*, el premio para triunfar en el juego (y en la vida) es conseguir un hombre, así la figura femenina se conforma a partir de la fragilidad, la pasividad o la sumisión.

Teniendo en cuenta que el 43% de la población infantil y juvenil consume videojuegos diariamente, en los que la imagen de la mujer oscila entre estos valores, actitudes y comportamientos, que al fin y al cabo están directamente relacionados con el espacio social, ambos espacios se retroalimentan. En una realidad marcada semióticamente en términos de diferencia y oposición entre varones y mujeres, ser visible o invisible, dominante o dominado, privilegiado o marginal, poderoso o débil tiene enormes implicaciones en la conformación de la subjetividad y la percepción del lugar que cada uno ocupa en el mundo. De ahí que estos «detalles de un producto cultural de tanta penetración en la niñez y juventud tengan una gran importancia» (Bonder: 17).

En los últimos años, *The Sims*, -el videojuego más vendido de la historia- jugado principalmente por mujeres menores de 25 años -un 70% de sus jugadores son chicas-, ha favorecido que muchas empresas creadoras de entretenimiento

8 <http://www.redem.buap.mx/ciem/temas5.pdf>

digital comenzaran a prestarles más atención, y se lanzaran a producir pensando en el consumo femenino del videojuego, que no se había considerado rentable hasta hace muy poco. Ahora los videojuegos dirigidos a chicas son juegos de simulación como *Los Sims* y los juegos casuales.

Podemos ver otro ejemplo de esta reconfiguración de estereotipos de género en la famosa red social *Facebook*. Esta red se creó, según narra la novela *Multimillonarios por accidente* -(versión cinematográfica: *The social network*⁹)- por un estudiante de Harvard, Mark Zuckerberg que, abandonado por su novia, decidió crear una página, llamada *FaceMash* con fotografías de chicas para que sus amigos votaran y eligieran a la más sexy. Después se convertiría en *Thefacebook*, una herramienta en línea de conexiones sociales exclusiva para los estudiantes de Harvard. Posteriormente se fue extendiendo, hasta tener millones de usuarios en todo el mundo. Según él, este sistema permitiría a las personas compartir cierta información sin que invadieran su privacidad.

Con la intención de visibilizar la segregación de género en estas industrias y transformar esta realidad han nacido muchas iniciativas; es sobresaliente la realizada por Anita Borg, -investigadora, doctora en Ciencias de la Computación y experta en Tecnologías de la Memoria¹⁰-, que intenta visibilizar la brecha de género y propiciar debates sobre la importancia de abrir espacios a las mujeres en la industria y la investigación en torno a las TICs.

El estudio *Políticas de apoyo al 'software' libre y abierto. Género*, realizado por la Universidad de Cambridge¹¹ en Europa, Estados Unidos e India, da la señal de alarma y avisa de que la participación de mujeres en la enseñanza y la industria tecnológicas está disminuyendo en los últimos años. Estas cifras ya eran desalentadoras pero, después de 1997 la presencia de las mujeres ha ido disminuyendo en todas las industrias audiovisuales y de las TICs. Las consecuencias son nefastas: hay menos mujeres detrás de la cámara o creando hardware y software, hay menos protagonistas femeninas, hay menos preocupación por la vida de las mujeres. Si las mujeres no están presentes ni como productoras, realizadoras, ni como ejecutivas de las industrias audiovisuales y tecnológicas, se produce un efecto inmediato en el tratamiento (o ausencia) de temas y enfoques de la mujer y se reconstruyen y refuerzan los estereotipos de género.

En febrero de 2010, el Programa de Activismo Joven Feminista de AWID -Asociación para los Derechos de la Mujer y el Desarrollo- lanzó la Conexión

9 En la película no hay una sola mención a las denuncias que esta red social ha recibido por el comercio con los datos personales de sus clientes y lo peor es el papel en que quedan las mujeres en toda la película. Su primera exhibición en el Festival de Cine de Nueva York, el pasado 24 de septiembre de 2010 recibió inmejorables críticas y se le augura un éxito multimillonario de taquilla.

10 <http://anitaborg.org/>

[We are women technologists. We use technology to connect our communities. We create technology because it is who we are — intelligent, creative and driven. We lead with compassion and a belief in inclusion. We develop competitive products and find solutions to problems that impact our lives, our nation, our world. Together, through the Anita Borg Institute for Women and Technology (ABI), we are inventing a better future. Working with men that believe in our mission, we are changing the world for women and technology.]

11 http://www.flosspols.org/deliverables/FLOSSPOLS-D16_Gender_Integrated_Report_of_Findings.pdf

Feminista Joven, una plataforma virtual, una comunidad en línea para y sobre el activismo joven feminista en todo el planeta con la intención de poner en marcha acciones que cambien esta situación de involución. También es destacable el proyecto *Día de Ada Lovelace 2010: Visibilizando Mujeres en la Tecnología*¹². El trabajo de estos debates y acciones pueden ayudar a la participación de las mujeres en el desarrollo de estas industrias, pueden proporcionar trabajo cualificado a las mujeres en este sector y, sobre todo pueden cambiar los estereotipos de género que las dominan.

Sabemos que para que sean efectivas estas conquistas debe haber políticas públicas que aseguren la diversidad, la multiculturalidad en las redes, y además regulen y controlen otros tipos de información (pornografía, exaltaciones racistas y fascistas, etc), que ahora escapan de toda regulación social y política. El sujeto crítico, no es sólo un ser creativo y reactivo “depende también de derechos colectivos y controles sociales sobre la producción y circulación de información y entretenimiento. (Canclini, : 148)

Si volvemos a la pregunta inicial: *¿Quién es quién en las industrias tecnológicas?* debemos analizar por qué la tan cacareada libertad del sujeto electrónico en la construcción de identidades se ha convertido en la desaparición o desactivación de una consciente acción política transformadora del orden vigente que modifique las condiciones de vida y trabajo de las mujeres.

No obstante, el artificio, la invención, las simulaciones y fabulaciones y la construcción de sujetos y cuerpos ficcionados, clonados... Ciborg, robots, androides, replicantes,... tan celebrados desde el ciberfeminismo, por su supuesta capacidad de subvertir las identidades fijadas, no hacen hoy más que demostrar que tanta simulación de identidades y cuerpos ha sido un estímulo muy bueno para la industria del entretenimiento y del ocio, pero a su vez ha ayudado al

restablecimiento de poderes, desigualdades y desencuentros. [...] ¿Puede existir sociedad, es decir, pacto social, si nunca sabemos quién nos está hablando, ni escribiendo, ni presentando ponencias? No se trata de regresar a certezas fáciles del idealismo ni del empirismo, ni de negar cuanto imaginamos de lo real, de los otros y de nosotros mismos al representarnos en el lenguaje. Se trata de averiguar si en cierto grado es viable hallar formas empíricamente identificables, no sólo discursivamente imaginadas, de subjetividad y de alteridad. (Canclini, 2004: 149 - 150).

A fin de cuentas, la ilusión de ser sujetos libres que pueden fabular e intercambiar la identidad nacional, la edad, la raza, la clase y el género se esfuma cuando abandonamos la superficie de nuestras pantallas y salimos a la calle,

12 <http://findingada.com/>

ahí tod@s somos y estamos condicionadas por la identidad... es decir, que los conflictos objetivos nos traspasan. La disolución, descentralización y desaparición del sujeto desde la modernidad y la posmodernidad -tan obsesionada con su derribo- favoreció la desaparición o desactivación de cualquier acción política transformadora del orden vigente en el occidente electrónico. Pero nos advierte Braidotti que las nuevas tecnologías nunca serán tan liberadoras como las ciberartistas y las adictas a Internet nos quieren hacer creer.

No obstante, el ciberfeminismo y todo el activismo feminista en el campo de la tecnología, aunque muy utópico en sus orígenes, y siempre dividido con respecto al impacto de la tecnología sobre las mujeres en visiones utópicas y distópicas (Wajcman, 2006: 17), abrió muchos e importantes espacios de reflexión, puso en circulación la palabra. Sobre todo puso el acento en dismantelar y visibilizar quién estaba detrás de estas industrias, no solamente en el sentido de quién ocupaba cada uno de los puestos en las industrias informáticas y de comunicación, sino, además, quién y bajo qué criterios construía el lenguaje de los sistemas informáticos, tan aparentemente asexuados.

También las cifeministas encontraron formas de subvertir los mensajes hegemónicos de Internet que cuestionen las estructuras de poder dominante *on* y *off line*. Ya en los años 70, las artistas se plantearon seriamente el problema del acceso a los medios de producción-difusión de la información y la comunicación y a su vez al tipo de contenido que estos medios difunden. Entonces el activismo contracultural feminista se centró en intentar generar un contra-poder de la televisión a través del vídeo, ahora el potencial de la red está intentando ser usado con estos mismos objetivos. El feminismo en las artes siempre ha sentido la preferencia por las prácticas no objetuales (antimercantilistas y poco interesantes para los museos): performance, vídeo y arte público. La performance y el vídeo eran los medios más radicales y los menos sospechosos para las prácticas feministas, ya que no arrastraban el peso de la tradición masculina de otras prácticas como la pintura. Judy Chicago precisaba: «La cólera puede alimentar la performance con una intensidad que la pintura y la escultura no pueden conocer»¹³ o Shigeko Kubota, en 1976 afirmaba «el vídeo es la venganza de la vagina». Ambas sentencias explican muy bien el uso combativo de ambos medios, convertidos en un arma que permite reflexionar sobre dos de los asuntos que más han interesado al arte de las últimas décadas: el cuerpo y la identidad.

Desde finales de los años 90, Internet deviene el vehículo primordial para diseminar estos materiales audiovisuales, de hecho podemos decir que la manipulación de la imagen y su distribución está vinculada hoy directamente a la informática, y ha ido creciendo según crecía el acceso a los ordenadores y a los programas informáticos. La creación de *sites* ha dominado en estos últimos

13 «La colère peut alimenter la performance avec une intensité que la peinture et la sculpture ne peuvent connaître [la traducción es nuestra]. Citada por Chrissie Iles, «Catharsis, violence et aliénation de soi: la performance en Grande-Bretagne de 1962 à 1988» en *L'art au corps. Le corps exposé De Man Ray à nos jours*. Musée De Marseille, Réunion Des Musées Nationaux, 1996. Pág. 308.

años la escena, lugares de reflexión de lectura de textos: *Creatividad feminista*¹⁴, *Estudiosonline arte y mujer*¹⁵, *cyberf*¹⁶...

Y este tipo de iniciativas han dado paso a otras que siguen trabajando sobre el uso y acceso de las tecnologías por parte de las mujeres con el objetivo de investigar en las causas y consecuencias de la poca presencia de mujeres en estas industrias. Así nació a mediados de 2006 Donestech, grupo que inició y el proyecto Codi Lela:

un grupo de investigadoras sociales aficionadas a las nuevas tecnologías [...] Con el tiempo la cosa ha ido creciendo y además de la revisión social nos decidamos a la creación de contenidos digitales, la producción audiovisual, la comunicación, y la puesta en red. [...] Codi Lela actúa en diversos frentes, formatos y métodos; en suma es una investigación tecnosocial, artística y activista; dentro del proyecto realizaron un audiovisual con entrevistas, encuentros, debates y reflexiones de una gran diversidad de mujeres interesadas en revisar las relaciones de la tecnología con el cuerpo, la subjetividad. Se proponen descifrar el código </lela>, el código que descubrirá la manera en que las mujeres se representan, definen y construyen u relación con las máquinas, circuitos y artefactos tecnológicos¹⁷.

El ciberfeminismo fomentó el nacimiento de nuevas comunidades de mujeres y feministas¹⁸, autoras y creadoras de tecnología e imágenes con conciencia feminista.

Fuera de la escena artística y del Net algunas mujeres vieron que como grupo social marginado y excluido debían hacer suyas las tecnologías sino querían que éstas acrecentaran la desigualdad. Las redes de mujeres han permitido el intercambio y la posibilidad de generar acciones conjuntas, y aumentar el activismo de las mujeres. En septiembre de 1995 en la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer, celebrada en Beijing se planteó la importancia de la comunicación como herramienta fundamental para luchar contra la exclusión y segregación sexual y racial, y como uno de los principales derechos humanos; una herramienta fundamental para la posibilidad de acceso de las mujeres al poder. En Latinoamérica, en el Encuentro de Comunicación Alternativa y Popular celebrado en Quito en 1993 ya se plantearon esas mismas necesidades.

14 Desaparecida; su heredera: <http://mamametal.com/>

15 <http://www.estudiosonline.net/>

16 <http://cyberf.constantvzw.org/book/>

17 Texto original: Som un grup d'investigadores socials aficionades a les noves tecnologies que fa temps que ens preguntarem sobre què passava amb les dones i les tecnologies.

Amb el temps la cosa ha anat creixent i a més de la Recerca social ens dediquem a la creació de continguts digitals, la producció audiovisual, la comunicació i l'enxarxament.

[La traducción es nuestra]

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

18 En este sentido es interesante el análisis realizado por Sonia Núñez Puente en su texto 'From cyberfeminism to technofeminism: From an essentialist perspective to social cyberfeminism in certain feminist practices in Spain'. *Women's Studies International Forum*. 0277-5395. 31 (2008) 434-440.

Nacen redes comunicacionales de mujeres que incorporan la perspectiva de género: en 1988 nace en México CIMAC¹⁹, en junio del 1996 nace en Francia la red Penelopes²⁰, y en agosto de 1997 nace Mujeres en Red²¹. Todos estos portales han demostrado como, además de facilitar acceso a la información para las mujeres, también se podía producir información a través de redes propias de mujeres, ese mismo año se crea Women's Net²², la página sudafricana para las mujeres con los mismos objetivos, y así por todo el globo. La Marcha 2000 fue un proyecto coordinado prácticamente sólo a través de Internet y logró la participación de millones de mujeres, además se propuso como objetivo involucrar a más mujeres en el desarrollo y uso de tecnologías.

La Internet significa para las mujeres la posibilidad de acceder información a la que de otra forma no podrían tener acceso. Existen ya en la Internet un buen número de páginas web con información en referencia a asuntos de salud, derechos legales, derechos reproductivos, leyes familiares, etc., esto es, asuntos de interés particular para las mujeres. La posibilidad de consultar estas fuentes de información a cualquier hora, desde cualquier lugar y por un periodo de tiempo ilimitado permite a las mujeres el contar con información necesaria en el momento requerido. Esta ventaja fue de hecho analizada en la presente investigación. La página web de Sudáfrica, por ejemplo, es una fuente rica de información para las mujeres en referencia a temáticas como la salud y también una oportunidad política para involucrarse en un foro en donde compartir experiencias y sueños personales. (Martha Burkle y Eva González)

La globalización y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) han posibilitado el ingreso de una variedad de actores políticos locales en ámbitos internacionales antes exclusivos de los estados, [...] Así, la globalización de dichos actores se ha visto facilitada y condicionada, en parte, por las infraestructuras de la economía global, aún cuando esta sea muchas veces el objeto de esta exposición política [...] De este modo, los actores extraestatales pueden ingresar y cobrar visibilidad en los foros internacionales o en la política global como individuos... (Sassen, Saskia, 2007: 235)

Las tecnologías audiovisuales han permitido a estos grupos descentralizar y democratizar estos medios, además de cuestionar su naturaleza patriarcal, racista, y militarista. Han conseguido también reforzar los movimientos de resistencia construyendo un espacio para el debate crítico, el intercambio de información y el registro de oralidades.

Es muy significativo como muchas organizaciones de mujeres a nivel global se apropian de tecnologías de comunicación e información; se realizan talleres audiovisuales donde se anima a las participantes a tomar la cámara. Estas

19 <http://www.cimac.org.mx/secciones/quienes.html>

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

21 <http://www.mujeresenred.net/>

22 <http://www.womensnet.org.za/>

iniciativas son una solución para transmitir información y conocimiento. Su eficacia en diversas áreas -defensa de los derechos de los Pueblos Indígenas, defensa de los derechos sexuales y los derechos reproductivos, el trabajo, la prevención de VIH, la salud sexual y la salud reproductiva, el desarrollo rural, los problemas medioambientales: cambio climático, calentamiento global- demuestra la enorme incidencia política del activismo de las mujeres con la cámara y en la producción de contra-información. El objetivo es fortalecer las capacidades de estas organizaciones para que puedan generar sus propios guiones, armar y comunicar sus campañas o mensajes.

Hemos asistido al nacimiento de un activismo feminista, indígena, autónomo... en las redes y fuera de ellas²³; que se sirve de las TICs como herramientas para el activismo feminista.

No somos artistas
somos agitadoras
callejeras
(Mujeres Creando²⁴)

Mujeres Creando es un colectivo de mujeres bolivianas creado en 1992 y cuyas acciones y prácticas de desacato y rebeldía al patriarcado concretadas con las Grafiteadas, por los muros de La Paz, han conseguido recuperar el espacio público. El proyecto audiovisual: *Mamá no me lo dijo* (2003):

no es un proyecto de televisión, video o performance y aunque comparte su espacio de difusión dentro de un formato audiovisual, su sentido y su valor radican en el hecho de que se trata de un proyecto político sobre la identidad de las mujeres en nuestra sociedad. Su valor radica en que se trata de un proyecto que convoca a la organización de mujeres y que por eso la forma misma como ha sido concebido, rodado y organizado es tan importante como el propio resultado (Mujeres Creando, 2005: 223),

se rodó y proyectó en medio de una gran polémica, en la Cinemateca Boliviana, y asistieron miles de personas. Después también fue difundida en 13 capítulos también en televisión, en la red PAT; el audiovisual aborda problemáticas como: la represión sexual de las mujeres, la misoginia de la Iglesia, el desnudo masculino como un tabú frente a la objetivación del cuerpo femenino y, en suma, el sometimiento de la mujer al varón. Son cuatro personajes los que dan vida al filme: la india, la vendedora ambulante, la prostituta y la monja.²⁵ Estas mujeres se desplazaron con el equipo de rodaje por las calles llevando a cuestas sus atributos: la puta con su cama roja, la monja con su capilla ambulante, y la

23 <http://feministasautonomasenlucha.blogspot.com/>

24 *Grafiteadas*, Mujeres Creando, La Paz, Bolivia.

25 <http://www.megaupload.com/?d=WFQTKY46>
<http://www.megaupload.com/?d=UX8R463P>

vendedora con su puesto y vestida de novia y la india «ocupando territorio negado, el del placer, de la sensualidad, sin racismos» (Mujeres Creando, 2005: 101), y se vieron envueltas en detenciones, juicios e insultos públicos.

De estas manifestaciones hemos aprendido que los paradigmas de sexo, clase y raza determinan el estatuto de la identidad femenina y que deben combatirse interrelacionadamente.

Entre el norte y
el Sur
no hay un
océano, sino
un basurero
de prejuicios
(Mujeres Creando²⁶)

A nivel teórico, su instrumento básico ha sido la ya repetida incorporación de la perspectiva de género. ¿Dónde se ha incorporado? (Mujeres Creando, 2005: 57)

No hay nada más parecido
a un machista de derechas,
que un machista de izquierda
y los indígenas, la misma pistola
(Mujeres Creando²⁷)

Los grupos activistas feministas y los nuevos movimientos sociales han demostrado como las tecnologías de la comunicación y la información pueden llegar a ser herramientas de resistencia, transformadoras, participativas y democráticas, socavando viejas relaciones sociales y proporcionando una herramienta para la acción política. Y aunque sabemos que el 66% de la población del mundo no ha accedido aún al teléfono, como afirma T.V. Maxabomba²⁸ en muchas ocasiones la difusión no depende exclusivamente del desarrollo económico del país, sino también de la creatividad de sus actores, productores y público.

26 *Grafitadas*, Mujeres Creando, La Paz, Bolivia.

Este activismo feminista se pregunta por el papel al que el feminismo blanco ha relegado a todas las *mestizas*. Insisten en evidenciar como las propuestas de igualdad del feminismo occidental blanco no tienen en cuenta las diferencias de posición de las mujeres, ¿quién quiere ser igual a un hombre pobre, subalterno, negro, mulato...?, y las propuestas del feminismo de la diferencia que olvidan la mirada colonial.

27 *Grafitadas*, Mujeres Creando, La Paz, Bolivia.

28 T.V. Maxabomba es en este sentido ejemplar. Como muchos grupos vídeo itinerantes de Brasil, desde 1986 realiza proyecciones en la calle en muchos barrios de Río de Janeiro, podríamos nombrarlo como un Proyecto Vídeo Popular. T.V. Maxabomba es una organización comunitaria que permite crear comunidades donde no las había.

La organización uruguaya Cotidiano Mujer²⁹, inició en 2006 una acción que consistía en enviar por red tres animaciones digitales pertenecientes a una campaña titulada *Byte a Byte* con la intención de abordar los derechos del cuerpo sexual y reproductivo. Las piezas se caracterizan por una estética subversiva que mezcla, superpone y resignifica imágenes de la cultura popular, explotando su carga semántica presente en el imaginario uruguayo, sea por su iconicidad como por ser lugares comunes de referencia en el arte y la política.

En *Byte a Byte 1* la foto del Palacio Legislativo de Montevideo ha sido intervenida digitalmente, teñida de rojo, invertida y colgada de una percha. Esta primera pieza surgió ante la necesidad de fomentar la discusión del proyecto de ley para despenalizar el aborto (antes «colgado» o paralizado). Una publicista y una diseñadora gráfica trabajaron conjuntamente y en cuestión de pocas horas obtuvieron un archivo.gif fácilmente circulable entre las direcciones de email de la base de datos de la organización, incluyendo otras feministas organizadas y autónomas, organizaciones de derechos humanos, ciudadanos en general, periodistas y medios de comunicación, investigadores y, por supuesto, representantes políticos. Una frase interpela a los legisladores, recordándoles el posicionamiento de la mayoría de la opinión pública a favor de la despenalización del aborto y animándolos a votar acorde (Cotidiano Mujer³⁰).

Igualmente, Generatech, nació en 2007 con la intención de investigar y «promover agenciamientos de género en la tecnocultura audiovisual a través del software libre». Desde sus inicios han generado espacios de coordinación y colaboración entre asociaciones, colectivos y personas para ampliar y defender la libre circulación de conocimientos, experiencias y técnicas en el campo de la reflexión y la acción crítica sobre las relaciones de género actuales.

De esta forma, las herramientas audiovisuales operan como un dispositivo tecnopolítico para la reivindicación y defensa de la libertad de contenidos en el marco del capitalismo cognitivo. [...] Nuestras herramientas son las tecnologías libres de producción audiovisual, el trabajo colaborativo, la comunicación y la libre difusión de contenidos, acciones y experiencias que tratan de la relación entre género y tecnología. Grupos como *ideasdestroyingmuros* (Valencia), *dabne* (Madrid) y *hangar* (Barcelona), Generatech 09-10 se dirige a aquellos colectivos y personas que trabajan o apuestan de manera crítica y activa por la no-discriminación de formas de vivir el género y la sexualidad alternativas al sistema heteronormativo y patriarcal³¹.

29 www.cotidianomujer.org.uy

30 Esta comunicación fue originalmente presentada en el *Laboratorio de arte, tecnología y feminismo*, realizado entre el 17 y 18 de marzo de 2009 en Madrid, y organizado por el «Seminario Ciencias y Tecnologías del Cuerpo desde una Perspectiva CTS», Departamento de Ciencia, Tecnología y Sociedad, CSIC. Se publicó una adaptación bajo el título «Subversión feminista vía Internet: el caso de los *Byte a Byte* en la revista *Cotidiano Mujer* n° 45, IV época, en marzo de 2009.

31 <http://generatech.ningunlugar.org/ca/content-1>

33 <http://beatrizgarrido.nireblog.com/archives/2007/01>

El *software libre* es una alternativa al modelo hegemónico (del copyright), -aunque son muy pocas las chicas que lo usan-; este modelo está basado en reivindicaciones -ya defendidas por los primeros hackers- sobre libertad de conocimiento, uso cooperativo entre usuarios y usuarias, posibilidades de modificar los sistemas operativos, herramientas y programas, la posibilidad de reducir la dependencia económica a los grandes grupos comerciales y la posibilidad de acceso al código fuente de la tecnología. No obstante, y aunque es prioritario, este interés no escapa a las grandes compañías (Yahoo, Google, Apple e IBM, entre otras): «El software de código abierto está evolucionando desde un tipo de movimiento underground avant-garde hacia (una tecnología) ampliamente aceptada y pronta a convertirse en una de las corrientes principales de la industria»³³.

Hoy se ha hecho absolutamente necesario para las mujeres hacer suyas las tecnologías, no sólo para dar voz sino, sobre todo, para visibilizar a las mujeres fuera de las construcciones genéricas, normativas y jerárquicas. Las subjetividades emergentes necesitan otros modelos, nuevos modelos. Hoy vivimos una época de crisis de todo tipo muy propicia para revisar las prácticas visuales y tecnológicas y reflexionar de nuevo sobre el papel que cumple la representación en la construcción de lo real.

BIBLIOGRAFÍA

- BEY, Hakim (1999): «Carta a Valencia» [Este texto fue leído telefónicamente por Hakim Bey en unas jornadas sobre cibercultura celebradas en la Universidad d'Alacant en noviembre de 1999. La traducción castellana es de Rosanna Mestre <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hakim-valencia.html>]
- BONDER, G. (2001): «Las nuevas tecnologías de la información y las mujeres: reflexiones necesarias. Reunión de expertos sobre globalización, cambio tecnológico y equidad de género. Sao Paulo, Brasil, 5 y 6 de noviembre de 2001». http://www.ilo.org/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/doc/noticias/nue_tec.htm
- BURKLE, Martha & GONZÁLEZ, Eva: «Redes electrónicas de mujeres: Aportaciones al uso democrático de Internet», *Redes.com* n° 3. www.compoliticas.org/redes/pdf/redes3/8.pdf
- BRAIDOTTI, Rosi (2004): *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Gedisa, Barcelona.
- BRAIDOTTI, Rosi (1996): «Cyberfeminism with a difference». En *New Formations*, no. 29, autumn, 9-25. Disponible en Internet: http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm
- CASTAÑO, Cecilia (2005): *Las mujeres y las tecnologías de la información. Internet y la trama de nuestra vida*, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTELLS, Manuel y HALL, Peter (1994): *Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI*. Alianza Editorial, Madrid.

- COBO, Rosa (2005): «Globalización y nuevas servidumbres de las mujeres». En Celia Amorós y Ana de Miguel (Eds), *Teoría feminista de la Ilustración a la globalización. De los debates sobre el género al multiculturalismo*. Minerva, Madrid.
- CRITICAL ART ENSEMBLE: «La resistencia electrónica. Poder nómada y resistencia» cultural. <http://aleph-arts.org/pens/resistencia.html>
- DE VILLOTA, Paloma (2004): *Globalización y desigualdad de género*. Editorial Síntesis, Madrid.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (2004): *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa, Barcelona.
- HARAWAY, Donna (1995): «Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX». En *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvencción de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.
- JAMESON, Frederic: *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Madrid 1991.
- McLUHAN, M. & FIORE, Q. (1967): *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*, Paidós, Barcelona.
- MUJERESCREANDO (2005): *La virgen de los deseos*. Tinta Limón, Buenos Aires, Argentina.
- MÁS MOK, Susana y MUNSTER INFANTE, Blanca: «¿Dónde están las mujeres? Hacia una medición del desarrollo de la ciencia y la tecnología». <http://www.redem.buap.mx/ciem/temas5.pdf>
- MITCHELL, William J. (2001): *E-topia. Vida urbana jim; pero no la que nosotros conocemos*. Gustavo Gili, Barcelona.
- WAJCMAN, Judy (2006.): *El tecnofeminismo*. Cátedra, Madrid.
- SASSEN, Saskia (1996): *¿Perdiendo el control?*, Ediciones Bellaterra, Barcelona 2001.
- SASSEN, Saskia (2003): *Contra geografías de la globalización. Género y ciudadanía en los circuitos transfronterizos*, Traficantes de sueños, Madrid.
- SASSEN, Saskia (2007): *Una sociología de la globalización*, Katz Editores, Buenos Aires, 2007

Recibido el 20 de diciembre de 2010

Aceptado el 20 de enero de 2011

BIBLID [1132-8231 (2011) 22: 17-31]