

Review

LO QUE DECIMOS FUE, LO QUE NO QUISO SER Y LO QUE QUEREMOS DEL CIBERFEMINISMO

Remedios Zafra

Todo ejercicio que pretenda una aproximación crítica a un fenómeno plural como el ciberfeminismo corre el riesgo de sucumbir a la simplificación de su idealización histórica. Intentemos, a modo introductorio, neutralizar esa tendencia con cierta dosis de ironía, de arbitrariedad, si quieren -advertida- y, en todo caso, previniendo de una posición en el discurso, de quien, como mujer, habla y se interroga sobre las mujeres en el ciberespacio. Bajo esta premisa tengo la sensación de que en Internet primero tal vez fuimos exiliadas (de nuestros cuerpos y del mundo real). Algunos definen el exilio como "estar triste y estar lejos", no fue el caso, pues para nosotras el exilio en Internet tuvo un comienzo festivo. Los años noventa y el activismo ciberfeminista dieron cuenta de ello y del mundo utópico que presentíamos en la Red. En el erial virtual quisimos huir de los lastres del patriarcado que advertimos difuminados y menos serios. Al final resultó ser un espejismo y, aunque nuestra ilusión era incombustible, la utopía fue perdiendo energía. Nos vimos entonces obligadas a entrar como inmigrantes porque lo hicimos percibiendo que aquel territorio no era nuestro, que estaba escrito y leído en masculino -eso que llamaban "tecnofobia femenina" y aquello otro del analfabetismo digital particularmente obcecado con nosotras, tenían mucho de mito, pero también de realidad y acentuaron ese sentimiento de extranjería. Para la red trabajamos sobre todo como secretarias y tecladoras, a veces incluso lo hacíamos desde casa, teníamos tiempo para "tantas cosas" que no nos importaba apretarnos un poco más. Paralelamente también fuimos turistas. Nos prepararon playas con frecuencia de color o contenido rosa, espacios "para mujeres" donde consumir compulsivamente y hablar de moda, amor o de nuestros hijos con mujeres de otros lugares a las que nunca habíamos visto. No formábamos parte de los nuevos sistemas de prestigio on line, para eso estaban ellos (ingenieros soft y hard -ware, jóvenes triunfadores que convirtieron su afición de garaje en negocio millonario, empresarios (punto)com, "old boys", bloggers del momento y otros líderes de opinión). Nosotras seguíamos allí-aquí, en la Red, pero habitualmente a un solo lado de la máquina y en círculos devaluados, con frecuencia "sólo para mujeres". En todos esos escenarios nos encontramos con unos puntos suspensivos (...) y un: "Esto no puede ser todo". Muchas cosas aprendimos en esta deriva, y no es que tuviéramos una revelación colectiva sobre lo que "queríamos ser en el ciberespacio", pero algo teníamos claro: lo que "no queremos ser" en Internet. Y no crean que es poca cosa

1 LOS INICIOS ("y como una tiene que ser arbitraria") EN ALGUNAS VOCES

En el "érase una vez", Internet parecía estar cargado de nuevas posibilidades y desafíos para las mujeres. Su estructura horizontal esbozaba un panorama desjerarquizado repleto de atractivos para la acción social y el feminismo. De manera que estar en la Red tuvo desde el comienzo de la socialización del medio un valor añadido para nosotras, la sensación de que los espacios por hacer ofrecen más posibilidades para la no-repetición de los viejos modelos de jerarquización social, más posibilidades para imaginar las nuevas condiciones creativas, sociales y políticas de un mundo en red. En relación al ciberfeminismo, con frecuencia situamos el "érase una vez" de sus debates a principios de los noventa cuando, prácticamente de manera simultánea, aparece reseñado en los trabajos del grupo de artistas VNS Matrix, y en los textos de Sadie Plant. En ambos planteamientos hallamos varias similitudes. Sadie Plant asocia el ciberfeminismo a la íntima y subversiva "relación entre mujer y tecnología". Desde esta perspectiva lo define como "una insurrección sobre parte de las mercancías y materiales del mundo patriarcal, una dispersión", una emergencia distribuida hecha de enlaces entre mujeres y mujeres, mujeres y ordenadores, comunicaciones, enlaces y más conexiones.

Plant, cuya visión sobre el tema siempre ha sido considerada como excesivamente optimista (incluso ella misma ha reconocido que, en gran medida, el discurso liberador de la tecnología

era una propuesta sólo para privilegiadas), argumenta la íntima relación entre mujer y tecnología defendiendo que "el significado femenino va unido al de digitalización de la sociedad". Sin embargo esta vinculación no se plantea de manera forzada, Plant defiende que la extensión de las estructuras desjerarquizadas, la no-linealidad y la descentralización propias de una red se relacionarían con la idea de feminización en el nivel más básico de su definición.

Más allá de las analogías establecidas entre la matriz tecnológica y la matriz femenina, entre el código binario (ceros y unos) y la subversión de la lógica binaria de la identidad sexual y el código genético, Plant reconoce que este proceso de identificación (feminización-digitalización) resulta sin necesidad de que se dé una intervención política, sino que acontece automáticamente. De otro lado, Plant también insistía en un asunto crucial para el feminismo, el hecho de que los roles definidos por el género llegarían a ser superfluos mediante la tecnología dando como resultado un derrumbamiento del estatus quo, nuevos seres hechos de ceros y unos.

Por otra parte, el colectivo de artistas australianas VNS Matrix, si bien coincidían con Plant en cuestiones como la inspiradora relación establecida entre "feminización" y "digitalización", se acercaron al ciberfeminismo desde una perspectiva -con destacables herencias punk- más irónica y rebelde que la de Sadie Plant. Su trabajo siempre estuvo vinculado a la corriente ciber del llamado cunt-art o arte-coño. Sus citadísimos manifiestos hicieron famosa a "la perra mutante" y han aportado una carga paródica y de agitación a los inicios del ciberfeminismo.

Julianne Pierce, una de las integrantes de VNS escribía sobre la aparición del término: "(a) mismo tiempo que empezamos a utilizar el concepto de ciberfeminismo, también empezó a aparecer en otras partes del mundo. Fue algo espontáneo que emergió al mismo tiempo en muchas partes, una respuesta a ideas muy populares en aquel momento, como el ciberpunk". Desde entonces el término se ha difundido y ha sido utilizado por muchas mujeres interesadas en la teoría y en la práctica de la tecnocultura.

2 LA NECESIDAD DE LOS ESPACIOS ARTÍSTICOS Y DE FICCIÓN PARA EL (CIBER)FEMINISMO

No es en absoluto casual que en la gestación del ciberfeminismo y, muy especialmente, en los debates políticos sobre representación e identidad en Internet, hayan tenido gran protagonismo las artistas y los contextos creativos. No es baladí, teniendo en cuenta que en los espacios facticios de la representación y la artificialidad como el arte y la ficción podemos visibilizar pero, sobre todo, hacer convivir, las contradicciones de la enunciación y sus inestabilidades como proceso dinámico cuando nos rebelamos contra la identidad estereotipada. Visibilizar estas contradicciones es posible en el territorio de la artificialidad, donde el cuerpo se encuentra ante la paradoja de ser símbolo y ser cuerpo simultáneamente, de sostener al sujeto como fragmento de lo facticio.

Por otra parte, si la íntima colaboración (y a veces identificación) entre mujer-artista / mujer-feminista ha sido muy frecuente en el último siglo, lo ha sido también en las dos últimas décadas de debates sobre Internet. En el arte propio de la red hemos visto además un interés activo por la deconstrucción más característica de una reivindicativa acción feminizadora. Desde el origen del ciberfeminismo y el trabajo de las VNS Matrix pasando por las Internacionales Ciberfeministas lideradas por las OBN e impulsadas desde contextos artísticos, las mujeres artistas han sido fundamentales en el ideario ciberfeminista y en su diálogo social.

El trabajo artístico ciberfeminista se valió de la crítica a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos jerárquicos que, por otro lado, parecían tener en los lenguajes de la red una posibilidad de acción política sin precedentes. Y se caracterizó además por los continuos intentos de evitar inscripciones y metodologías propias de una lógica logocéntrica del discurso, de lo que se derivaba, en consecuencia, un constante rechazo a su autodefinición (singularidades también propias de la práctica artística net.art durante los años noventa).

El ciberfeminismo necesitaba sortear las dificultades derivadas de las restricciones y herencias logocéntricas con actitudes creativas hacia el territorio Internet y hacia su propia identidad

feminista. Para ello en los encuentros ciberfeministas del Hybrid Work Space (Kassel, Alemania) se debatió con intensidad esta cuestión. Lo que surgió de estos debates fue un intento de definir el término por rechazo. De forma que la (auto)definición se proponía como una propiedad emergente derivada de la práctica, versátil ante los "movimientos de deseo y acción"; una definición que más tenía que ver con una metodología, a medio camino entre lo artístico y lo político y que, en todo caso, presumía de su fluidez y afirmación como declaración de estrategias, objetivos y acciones. Esta cuestión también fue evidenciada en los numerosos manifiestos ciberfeministas que se elaboraron durante los noventa. En ellos coincidía el anuncio sin complejos de un claro inconformismo con restricciones conceptuales tramposas (de herencia patriarcal). Por el contrario, se anunciaba que lo que "es" o "puede ser" un feminismo siempre precisará al agente que se lo apropie para la acción política más efectiva, además de la solidaridad, más incluso que de la unidad, la homogeneización o el consenso previo. En esta línea, no puede pasar desapercibido que el entorno de gestación y debate ciberfeminista se enmarcara en gran medida en ámbitos artísticos, como la Documenta X (Kassel).

Claro está que en aquellos años de entusiasmo, hubo fracasos visibles. Uno de ellos motivado porque la infiltración ciberfeminista en los estamentos que el poder crea para la legitimación pública no haya logrado modificar a estos estamentos y, en muchos casos, ni siquiera haya logrado entrar. El debate feminista queda neutralizado al quedar recluido, cuando por su carácter político debe ser público y lograr afectar en la sociedad (no sólo a colectivos ya concienciados). Si desde distintos flancos se tachan (interesadamente) a los feminismos de guetos corporativistas, recordemos lo acontecido en 1996 cuando Anne de Haan envió el irónico manifiesto *The vagina is the boss on the Internet* a la prestigiosa lista de correo Nettime, con intención de generar un debate abierto sobre el mismo. Los moderadores de la lista las remitieron a las autoras a las listas específicas que "ellas ya tenían", concretamente a Old Boys Network. Cuestión que se repite con otros proyectos feministas cuando se intentan sacar de los círculos donde se generan para ser debatidos pública y abiertamente, y son devueltos por sus responsables al punto de partida, no sin una animosa palmadita a las promotoras de la idea. Como efecto se minusvalora y frivoliza como si sólo nos afectara a un círculo, a nosotras, mujeres. Esta limitación invalidaría la eficacia de muchas acciones feministas y de cualquier otra lucha política por ejercer cambios en la sociedad.

3 SER SÍMBOLO Y SER CUERPO -POLÍTICAS DE IDENTIDAD ON LINE-

La vinculación del trabajo artístico a la práctica política ciberfeminista no fue exclusiva de su metodología. Encontramos otra confluencia crucial en la nueva responsabilidad de la creatividad en la época contemporánea, en relación a la construcción de identidad, la producción inmaterial, la producción de deseo y de significado en la Red. Responsabilidad que se materializaría en el uso de las industrias de la subjetividad para la ideación de dispositivos de colectividad y experiencia que permitieran la inscripción y crítica del efecto de construcción de identidad.

En esta línea, observamos cómo las reflexiones sobre políticas identitarias en Internet se han orientado especialmente a las nuevas condiciones para la constitución subjetiva a través de la pantalla, pero también en los escenarios donde éstas (llevadas por sus diseños unipersonales) se ubican y nos ubican (biopolíticamente); en muchos casos: los cuartos propios conectados, donde habitamos el ciberespacio habitando simultáneamente la casa (con sus posibilidades, hándicaps y herencias para las mujeres).

En el ciberespacio lo que somos es siempre "representado", el cuerpo queda atrás (interfaceado) y es mediado por una pantalla. Considerando las prácticas creativas como mecanismos facilitadores de la construcción crítica de subjetividad y sociabilidad, se reivindicaba que éstas podían operar como un instrumento potencialmente revolucionario para la acción política. Internet se vislumbraba (utópicamente) como territorio de liberación de los lastres del cuerpo, territorio cyborg y post-genérico que apuntaba a una inflexión en nuestra consideración identitaria como sujetos conectados. Bajo ese enfoque las nuevas figuraciones virtuales se proclamaban herederas de esta filosofía y, en consecuencia, post-género e, incluso, post-humanas, liberándonos (teóricamente) de la necesidad de precisar las historias heredadas en los cuerpos y anunciando un nuevo estatus de género o, cuando menos, nuevas figuras míticas de dicción. Este planteamiento, sin embargo, chocaba con algunas visiones

feministas (más esencialistas) que proclamaban la diferencia e identificación de la estructura horizontal de la red con la desjerarquización propia de una nueva feminización. De manera más intensa, hoy los confrontamos con algunos estudios etnográficos y psicoanalíticos sobre identidad y género en Internet, que afirman que de muchas maneras el cuerpo no sólo sigue muy presente en el ciberespacio, sino que su ausencia física amplifica su presencia simbólica, tal que, los viejos mitos sexuados siguen inspirando con fuerza nuestra vida on line.

Sin embargo, que el ciberespacio opere como territorio cuyas circunstancias favorecen un mayor potencial crítico para una práctica post-género sea anunciado con fuerza por la práctica artística, tiene hoy varias puntualizaciones posibles. Una primera cuestión a tener en cuenta sería el de la identidad liminar que se genera en la pantalla donde las figuraciones simbólicas e imaginarias nos sustituyen en el ciberespacio, en tanto nos representan. Como tal, esas figuraciones operan como límite y tienen una función definitoria que sitúa y a la par protege algo valioso, vulnerable, diferenciado de lo otro pero vinculado en sí. Su particularidad sería que media un desplazamiento, un querer ser-estar on line implicados como agentes en condición individual. De forma que si en un desplazamiento físico el cuerpo es sujeto activo, en este caso parece que es todo aquello que no es cuerpo lo que actúa y experimenta el movimiento. En esa deriva virtual hay algo de liminar. De forma que, si bien la posibilidad de prescindir temporalmente del cuerpo y de su vulnerabilidad dibuja un nuevo escenario de experimentación identitaria útil para la subjetividad política, en ese estado de pre-identidad aquello que llegas a ser en Internet puede estar ya coartado de antemano por lo que "puedes llegar a ser" (reforzado en lo simbólico y en el pasado).

No obstante, las figuraciones políticas en Internet podrían llevar a escena este tipo de reversibilidad con efectos. Es cierto que en la multiplicidad propia de la identidad virtual no habría una única manera de conciliación entre el mundo on line y el mundo off line, quiero decir, que el carácter reversible del medio puede ser a veces catártico, a veces lúdico, subversivo, trasgresor, emancipador, deconstructivo, frustrante, indiferente... pero entre ellas resulta singular su potencial carácter de experimentación crítica y creativa. De hecho, la reversibilidad es la apariencia, el fondo nunca está claro que sea del todo reversible.

De otro lado, si comparamos el seguimiento que el arte hace de la subjetividad post-género (según el cual a nuevas formas de relación le corresponderían nuevas formas de experiencia de la identidad-una visión consciente de sus consecuencias relativistas), y algunos de los primeros trabajos etnográficos sobre Internet afirmando el asentamiento de identidades materialistas ancladas en el cuerpo, ambos parecen ir en una línea muy distinta.

Un ejemplo vendría dado por la identidad sexual objetivada en el chat. Justamente allí donde la propia enunciación de la conversación se hace performativa constituyendo al ser (aunque el ser sea increíblemente efímero). La agilidad de la construcción identitaria interpersonal en el chat hizo pensar que generaba un contexto potencial para la deconstrucción. Sin embargo, trabajos etnográficos como el de Rival, Slater y Millar (2003), advierten justo de lo contrario: de un "modo de experimentar placeres en construcciones bastante estables", es decir, de formas de sexualidad que tienen como meta "encontrar una vía de vuelta a las versiones cotidianas de la sexualidad y de la familia". Así, aunque en el chat somos conscientes de la naturaleza performativa de nuestras identidades y del constituir al otro al autenticarlo, se produce un juego entre la performatividad de ambos y el deseo ("ser lo que quieres que sea siempre que acepte tus demandas") tal que la posibilidad deconstructiva queda arrinconada por la limitación del juego, el engaño y la fugacidad; como si pensáramos "nada de esto que hago trascenderá"; como si en nuestras relaciones a través del chat nos limitáramos a la sublimación de nuestros deseos para reforzar después (en la vuelta al cuerpo) lo que somos socialmente; como un mecanismo autorregulatorio propiciado por el anonimato virtual y, también, por el contexto de fantasía que genera el ciberespacio.

De igual forma, si observamos entornos de relación interpersonal virtuales que requieren un avatar formal y animado como el mundo virtual Second Life por ejemplo, vemos que, lejos de lo que cabe prever, el mundo imaginario no propicia una re-imaginación o desarticulación de los géneros en el mismo, más bien tiende a repetir e interrelacionar los modelos y mitos de cada cultura, también a idealizar estereotipos sexuales.

Algo similar, pero con otros matices, ocurre en el mundo imaginario que rodea a los más populares videojuegos comerciales. Si bien todos los personajes suelen estar idealizados, esta

idealización no opera de la misma manera para todos. Frente a la multitud y heterogeneidad en las formas de representar el género masculino, lo femenino viene dado habitualmente por unos pocos modelos que tienden a un reduccionismo según el cual lo femenino sigue siendo fruto de proyecciones masculinas, aquello eminentemente vulnerable, falto de valor o subordinado. En esa línea, encontramos: femmes fatales presentadas con atributos físicos hiperfeminizados, amplificadas e hipervisibilizadas pero con un arquetipo de conducta viril y, habitualmente, agresivo. Un modelo que diferiría de otro donde las mujeres responden a una imagen virginal, sumisa, víctima y sacrificada que requiere de algún protector que la salve; distinto también de la representación más contemporánea y potente comercialmente: mujeres frívolas presentadas como jóvenes de apariencia moderna y con todo tipo de complementos tecnológicos, tendencias hiperconsumistas y amantes del amor y del rosa hasta lo patológico.

Pero, cuidado, caer en la trampa de la estigmatización generalista de los videojuegos nos hace falsear las cosas y no profundizar en lo que ellas esconden. Es fácil sucumbir al maniqueísmo que criticamos y que suele caracterizar su propia trama (acciones y mundos partidos en dos: buenos contra malos). Es una tentación sucumbir a la disyunción improductiva que simplifica y neutraliza la crítica, llevándonos a un precipitado juicio de valor sobre la inocencia del arte frente a la responsabilidad de los videojuegos comerciales como amplificadores de los estereotipos más sexistas. Sin embargo, pareciera que cuanto más velocidad incita el medio en las formas de relación, más simplificación conceptual existe y más se acude a los tópicos para representar el mundo real en el virtual, más se fortalecen los estereotipos. El arte, de momento, reivindica un tiempo de reflexión.

En todo caso, el escenario Internet parecía distinto, el trabajo con código abierto permitía a artistas y programadores (pero también -potencialmente- a todos los usuarios) alterar personajes, escenarios, tramas y difundirlos por Internet en sus comunidades. La creatividad de la multitud conectada era un fenómeno que sumaba una nueva complejidad a las tendencias de las grandes industrias creativas.

El ciberespacio se posiciona creativamente como un espacio perturbador para las viejas figuraciones identitarias patriarcales y frente a las industrias hegemónicas, pues desplaza el poder antes centralizado en las industrias culturales -unidireccionales- hacia la creatividad y la negociación de la colectividad en red -donde el "do it yourself" característico de la filosofía cyberpunk parece encontrar su mejor escenario-. El contexto no es inocente, claro está, y si bien permite nuevas formas de acción social también nuevas maneras de contrarrestarlas.

4 NOTAS SOBRE (UN) QUERER SER

-En la actualidad de la multitud conectada parece anunciarse la convivencia de procesos muy dispares, donde tanto se asientan los viejos mitos sexuados -reforzados por la celeridad y el anonimato característicos del medio-, como se visibilizan las inestabilidades del proceso dinámico de construcción del género; cuestionando lo que somos no como algo terminado, definitivo y restringido al cuerpo, sino como un proceso que nunca estuvo cerrado y sobre lo que podemos intervenir individual y colectivamente. Sin embargo, en este panorama de aproximaciones e interrogantes plurales, ninguna de las alternativas virtuales e híbridas supone el anuncio del final del cuerpo ni de los mitos sexuados, ni siquiera el suplantado y aparentemente vencido por su avatar virtual. Lo que supone es el asentamiento de un nuevo modelo "temporal" que se encadena a la vida. Un modelo que viene apoyado por un sujeto fragmentado y conectado, y que proporciona el sentido y la conciencia de un "yo" puesto en cuestión por su negociación intersubjetiva y temporal en una interfaz. No es trivial, teniendo en cuenta que la interfaz actúa como pantalla fantasmática que permite lo simbólico y lo imaginario, pero que ahora coincide además con el territorio que también "habitamos" y donde nos relacionamos con los otros. Problematizar sobre los lastres y posibilidades de este solapamiento simbólico exige un profundo análisis de la confluencia género, identidad y ciberespacio. Donde no obvie las lecturas, el riesgo y los anuncios de la práctica artística en su fusión con los contextos de producción creativa digital, sin olvidar que en el escenario virtual somos representaciones, imágenes que no precisarán tanto ser interpretadas sino, como apunta Mitchel, permitir desvelar las miradas que las producen, ponerlas al descubierto para hacerlas accesibles al análisis, valorando su "vida propia", su devolución de la mirada al sujeto conectado.

-Para el ciberfeminismo lo virtual y lo corporal-espacial constituyen un sentir definitorio del estatus de las sociedades contemporáneas. Lo tangible forma también parte de la red. Las identidades marcadas por el dónde estás y el cómo eres no están excluidas del ciberespacio, es más se hacen y se deshacen en el mismo. No obstante, habría distintas lecturas en torno a esta relación. En primer lugar, el espacio físico es a la red el elemento que por rechazo permite su definición, es decir lo que como ausencia la define y lo que también le inspira. Las formas de territorialización física buscan sus equivalentes en la red pero también su fantasía: imaginan lo "distinto". Por otro lado, Internet permite visibilizar territorios en otro tiempo invisibles, dar forma a aquellos cuyo papel no fue construido en primera persona. La experimentación identitaria ciberfeminista no pretendería hacernos huir esporádicamente de las limitaciones físicas, sociales y culturales del "hacernos" a nosotras mismas en un lugar concreto y con un cuerpo y sexo determinado, sino que el juego simbólico e imaginario en el ciberespacio iría más allá de una actuación puntual y reversible en la que podemos re-imaginarnos para volver después a "ser" lo que éramos. Al menos potencialmente sería algo más, puesto que el escenario tiene otro tiempo, otras condiciones y otra práctica de la libertad.

-En la actualidad, el ciberespacio ya no es para el ciberfeminismo aquel utópico territorio de principios de los noventa, cargado de posibilidades para la emancipación y la acción creativa. Las redes sociales, la blogosfera, las plataformas de vídeo y los mundos virtuales que hoy caracterizan el ciberespacio lo hacen en un momento post-utópico para el feminismo orientado al medio digital, donde nuevas inquietudes se suman a las antiguas marcando el estatus on line de la representación y presencia activa de las mujeres en el ciberespacio. En este momento post-utópico para el feminismo orientado al medio digital siguen precisándose estrategias de resistencia a la repetición del sistema androcéntrico en el contexto de la cultura visual-digital; estrategias críticas de análisis, interpretación y producción digital y estrategias creativas de re-imaginación de lo femenino en el ciberespacio. Una re-imaginación que debiera, a su vez, posicionar a las mujeres en los campos de prestigio que caracterizan el medio. No es arbitrario que la escasa relevancia del papel de las mujeres en la blogosfera recuerde otras formas de invisibilización de lo femenino, antes identificado con el hogar y en la red todavía muy limitado a "espacios on line para mujeres". En este caso, el medio traería consigo nuevas posibilidades de acción pero el riesgo de un cambio engañoso que, bajo la apariencia de diversidad y democratización del concepto "red", adaptaría viejos lenguajes del poder y formas de aislamiento; también estereotipos sexistas -acentuados en muchos casos por la osadía insolidaria que provoca el anonimato y la resistencia del patriarcado en crisis proyectado en la red-.

-Precisamos establecer nuevas redes entre las mujeres y la tecnología que subviertan la repetición y amplificación del patriarcado en Internet y su sistema. Alianzas que debieran generarse en todos los territorios de las tecnologías digitales, desde los de producción, distribución e ideación tecnológica (administraciones públicas, empresas y cuartos propios donde se piensa y fabrica tecnología), hasta los de participación e implicación como usuarias-productoras, prosumidoras de la Red. Sólo desde nuevas alianzas podremos enfrentar el desajuste entre las posibilidades que la Red sugiere y la realidad que nos es dada. Desafiar esta situación requiere la acción aguda y visibilizadora de las mentes creativas y de la práctica feminista, pero además la generación de "tiempos para el pensamiento" capaces de resistir la velocidad de los medios; "tiempos" que nos ayuden a trabajar con nuevas energías, con nuevos ojos, en el estudio e intervención responsable en una sociedad en red.

-Nuestro tiempo propio es un valor cada vez más valioso y el que se haya convertido en un bien con el que comerciar es también resultado de una estrategia fatal del ciberespacio. No se trataría solamente de que el trabajo on line derive en el agotamiento de nuestro tiempo -y no en su optimización como cabría esperar- tomando como centro de mandos nuestro hogar y nuestro cuarto propio -radicalmente versatilizado-. Se trataría además de cómo la saturación de imágenes e información con que llenamos nuestro tiempo aniquila el espacio mínimo requerido para la reflexión, para la dotación de sentido y la producción de subjetividad. La parcialidad de esta celeridad no vendría dada sólo por la saturación de imágenes, sino por el efecto simbólico de las mismas, es decir, porque refuerzan ideas que ya estaban en nosotros, "dan por hecho" que lo que comunican no tiene por qué ser cuestionado. Este tiempo frente a la pantalla como "mirones paralizados" aludiría más no a un saber, ni a una memoria presente y activa (más propia de la lectura y de algunas formas de navegación on line), sino a emociones, identificaciones y proyecciones. Es decir, aludiría más a pasado, facilitando el intercambio de

"ideas preconcebidas" y clichés, las únicas que permiten la velocidad porque ya estaban en nosotros. En este contexto, lo inquietante del ciberespacio es que en él convergen diferentes formas de recepción visual y que en esa diversidad la reflexión sí sería viable, en tanto todavía podemos intervenir sobre nuestro tiempo y exceder el mero papel de "mirones" del mundo on line. De hecho, Derrida planteaba frente al poder del capital una rebelión de las pantallas de ordenador a través de la red, es decir, evidencia una diferencia y un potencial político del ordenador conectado frente a la pantalla televisiva.

Igualmente, como respuesta al riesgo de sucumbir a la pérdida de la distancia necesaria para una mínima actitud reflexiva parece que necesitaríamos "cerrar los ojos". Pero nunca esta proclama ha sido más revolucionaria que hoy, puesto que cerrar los ojos no significaría en este contexto resignarse (mirar hacia otro lado), muy al contrario significaría tomar partido consciente en la construcción de la identidad y el género en el ciberespacio. "Aprender a saber" cerrar los ojos supondría una interpelación del tiempo propio y el pensamiento interior "más allá de la memoria y de la mirada". De forma que al obturarla logremos convertir un paisaje recargado que ya hace tiempo dejamos de ver, en un paisaje de sensaciones y palabras; donde "estar en Internet" no resulte anecdótico sino significativo, donde "estar" suponga una implicación activa en la imaginación y construcción de la Red y de nuestra vida allí; una oportunidad para el pensamiento y para "aprender a saber" quienes somos -queremos ser- en el ciberespacio. Mientras escribo esto último, recuerdo como eco del siglo pasado -tan cerca pero ya tan lejos- una invitación aún vigente: "Crea tu propio ciberfeminismo" y compártelo con quienes tienes cerca, el ciberfeminismo -como la red- precisa de la suma e interacción crítica y creativa de todos los nodos.

Enero de 2008