

HABITARES REVERSIBLES (de la mujer, el arte e Internet)*Remedios Zafra*

El arte de las mujeres con "conciencia" de ser mujeres trata sobre mujeres, sobre identidades ausentes pero también sobre sus devenires (1) .

Sabemos que hay muchos seres entre un hombre y una mujer; proceden de mundos diferentes, nacen en el viento, forman rizomas alrededor de las raíces; no pueden entenderse en términos de producción, sólo en términos de devenir. Gilles Deleuze y Felix Guattari, Mil Mesetas

Teniendo en cuenta que la mujer ha sido uno de los "otros" visibilizados en la segunda mitad del siglo XX, nos encontramos con la dificultad que supone para la mujer, como un "otro" excluido del juego social, desmontar su imagen pasada y darse forma a sí misma, hecho sólo posible si nos dirigimos a ese territorio del ser que es más un habitar que un lugar habitado, más un construir (intransitivo) que una forma construida. Territorio-s temporal-es que, en sintonía con la época que vivimos, rehuyen de todo esencialismo, habitares provisionales y siempre reversibles. De hecho, la mayor parte de los debates estéticos mediante los que las mujeres se han manifestado y consolidado desde los años sesenta han estado protagonizados por "mujeres que hablan sobre ellas mismas" (desde enfoques críticos y feministas) y reflexionan no sólo sobre una identidad histórica ausente sino de manera especial sobre su "querer ser".

En la urgencia por integrar social, económica y políticamente a las mujeres (cambiando los modelos tradicionales de exclusión) se dibuja el contexto histórico más reciente, teñido por teorías y prácticas de revisión de la racionalidad científica y crítica al esencialismo. Contexto marcado por un gran logro: el hecho de que en las últimas décadas la situación de la mujer haya cambiado (social, económica y políticamente) más que en siglos de dominación patriarcal. Todo ello debe ser considerado un signo definitorio de la época que vivimos. Si bien en los últimos años noventa nuevas mudanzas provenientes de las tecnologías de la comunicación aportan otras variables y definen el terreno diferencial donde estos cambios están aconteciendo: una sociedad en red.

MUJER Y TECNOLOGÍA

En un mundo en red, interfaceado por la máquina, es "lo que nos cualifica" no "lo que nos identifica" lo que dibuja las nuevas subjetividades, siempre representadas. Pero ¿dónde quedan y cómo se articulan los discursos y las teorías de las mujeres que hablan sobre mujeres en el reino de lo ciber, de la variedad, de lo simultáneo, provisional y posible? ¿qué aportes diferenciales puede ofrecer la tecnología y concretamente Internet al cambio político, social y económico de la mujer?

Desde luego, tecnología y mujer no han sido buenas aliadas y si, de alguna manera, han estado vinculadas la relación ha sido infrecuente y normalmente acontecía en los ámbitos de producción primarios más básicos y mecánicos. Intentar descubrir y forzar relaciones que justifiquen su vínculo en otra época no deja de ser un intento por marcar huellas falsas en el camino andado, o, cuando menos, de buscar sugerentes metáforas que suavicen la distancia entre la mujer y los sistemas de producción de poder a lo largo de la historia. Si bien, son las últimas décadas las que confirman que la limitación que la mujer ha tenido hacia la máquina se está convirtiendo en una noción retrospectiva; y aunque todavía coletee la herencia de una tecnofobia femenina, en nuestros días (y mirando al futuro) la relación difiere, sin duda, de la del pasado. Nuevos caminos de acción y opinión para el cambio social y político de la mujer y también nuevas prácticas artísticas perceptivas e irónicas, "críticas pero no nostálgicas", están siendo mediados por las tecnologías.

MUJER Y NET.ART

El net.art es un arte de gramáticas sociales que tiene en el desmontaje de las esferas pública y privada, en las colectividades on line y en la (des)construcción de subjetividades potenciales e imaginables, algunos de los campos de acción e investigación artística más recurrentes en los discursos feministas en torno a la red. Así pues, en las obras de net.art hechas por mujeres confluyen, directa o indirectamente, dos metalenguajes: el que pone en escena los desajustes del llegar a ser de las "subjetividades" (mujeres que hablan sobre mujeres) y el que reflexiona sobre el carácter diferencial del medio (códigos que hablan sobre una sociedad en red).

En este sentido, el net.art no limita el uso de la red al carácter instrumental y de exposición del medio, Internet pasa a ser un nuevo espacio para habitar, donde el arte que le es propio, al que llamamos net.art, no es ya un arte de objetos, es un arte pensador del medio más que pensado para el medio. Un arte donde la palabra y su acción ejemplifican un momento en que lo dicho -lo escrito- (como teoría o como práctica artística) dibuja uno de los caminos más iluminados en el deambular artístico contemporáneo.

El net.art es un arte de gramáticas sociales, un arte donde el interfaz como nuevo campo de

mediación intersubjetiva replantea las nociones de esferas pública y privada, posicionándose en términos de resistencia, desconstructivos, cuestionando y proponiendo nuevas maneras de ser en un espacio (la red) que parece permitir relaciones horizontalizadas.

1. HABITAR DESJERARQUIZADO: HORIZONTALIZACIÓN DE LAS RELACIONES

Las creaciones de la mujer, históricamente consideradas cultura de gineceo, pinturas y encajes, proclamaban hasta hace bien poco que el único ámbito de participación de igual a igual quedaba reducido a la seducción (2), a un orden de horizontalización efímero siempre retornado a la jerarquización mediante alguna (metafórica o directa) irrupción de la verticalidad. Hoy, bajo la presión de esta identificación y el cuestionamiento de la historia sexual de nuestra cultura vemos como se derrumba la falocracia.

Las mujeres, como todos aquellos "otros", se posicionan en los nuevos media como vectores de desconstrucción y desterritorialización, y muestran, como don deleuzeano, formas reversibles de acción, mediante esa capacidad liminar y fronteriza de "personificar, imitar y entrar en intersección con una infinidad de "otros"(3).

En este sentido, las producciones en red hechas por mujeres nos hablan de nuevas estrategias de desplazamiento(4). En Internet se alimenta una conciencia nómada como postura epistemológica pero también política. Recordemos las palabras de Deleuze y Guattari "el rostro es una política"(5), y en consecuencia el hecho de que la rostrificación (aun reversible) mediante interfaz suponga también un gesto político. Mujeres y hombres podemos prescindir en el gesto virtual del rostro que en otro tiempo nos marcaba un futuro predecible, y así, crear un rostro como confluencia de ausencias e intensidades. Rostrificamos de manera simulada el interfaz, y al hacerlo superamos las limitaciones de un cuerpo dibujándonos en lo que nos cualifica, temporalmente, nunca en lo que nos identifica. Ahí, en ese interfaz internetizado que exterioriza una presencia ausente habitamos como subjetividad.

Net.art como Brandon de Shu Lea Cheang ha sabido integrar metafórica y funcionalmente las posibilidades de la red para escenificar los desajustes del género y sus devenires. Brandon, un ser real, que nació mujer, rostrificó la ausencia que le impedía ser "el hombre que quería ser" y la convirtió en presencia, en ficción. El proyecto de Shu Lea utiliza la red, un media donde el cuerpo se (re)hace con palabras y código a gusto del usuario, no sólo como máscara tecnológica sino también como lugar de encuentro y debate sobre cuestiones de género.

Parece claro que Internet supone la materialización de una nueva ontología de las identidades y del lenguaje, es decir, ofrece al individuo la posibilidad de "hacerse y deshacerse", así como de relacionarse mediante nuevas formas comunicativas que cuestionan los paradigmas de linealidad y narratividad. Pensemos en las obras de Lialina, My boyfriend come back from the war por ejemplo, donde se suscitan nuevas formas de narrar fragmentadas, en un contexto de guerra real pero también representado, abocadas a la división continua en mínimos marcos-escenarios de la pantalla donde pueda tener lugar la comunicación. O en su proyecto FTP (File Transfer Protocol) donde las narraciones esta vez son sobre procesos de comunicación implícita de las máquinas; evidenciación de lo que permanece oculto (tras el asfalto de la World Wide Web), de lo que sustenta los intercambios entre máquinas (personas) conectadas. Procesos internos de transferencia a partir de cuya visualización estructural resulta inevitable comparar máquina y humano, e identificar las vísceras del dispositivo y los protocolos de transferencia e intercambio maquínicos con nuestro propio interior y con las gramáticas emocionales de nuestra comunicación.

Narratividad que también se cuestiona en los trabajos de Dora García. Búsquedas hipertextuales, esparcidas, goteos de aforismos como versos distribuidos que fluyen sin orden preestablecido de lectura, latidos de corazón (Heartbeat): el net.art de Dora García en contacto con procesos íntimos de comunicación a salto de pantalla. Pero también, búsquedas de lenguaje a través de la creación colectiva. Dora García en su última obra diluye fronteras y propone pasar de la presencia física de la performance, a la asincronía de las listas de correo electrónico y al poder mnemotécnico de la data base en la web donde crea un interfaz con "todas las historias del mundo". Los lenguajes compuestos por insertos de frases cortas, órdenes e historias resumidas en pocas palabras, nos hablan de un nuevo lenguaje más allá de la mera hipertextualidad, un lenguaje en proceso, una acción hecha trazo, una mínima pista de lo que acontece, siempre a la espera de ser ampliado o modificado.

2. HABITAR INTERFACEADO: SER POR OTRO

La horizontalización en Internet tiene lugar mediante estrategias de desplazamiento; "ser por otro" se convierte en inevitable para todas y todos, como proceso de utilización de los campos de mediación y representación simbólica mediante dispositivos tecnológicos.

Horizontalización mediante formas rizomáticas de habitar un lugar que es más bien un tiempo, un no lugar. Formas rizomáticas (recordemos a Deleuze(7)) que sugieren formas de pensamiento y de relacionarnos opuestas a la verticalidad de las raíces convencionales. Formas no falocéntricas, que nos hacen pensar, tal como indica Braidotti, en una nueva ontología política nómada, "una forma de resistencia política a las visiones hegemónicas y excluyentes de la subjetividad"(8). Formas que hablan de una visión posthumana de la subjetividad, y que Donna Haraway representa en la teoría del cyborg(9).

Con la tecnología la lógica binaria de la identidad queda subvertida. Ahora podemos construir identidad e incluso género. El trabajo de Victoria Vesna: Bodies Incorporated puede ser, en este sentido, ilustrativo. La posibilidad de creamos de manera artificial un cuerpo y una personalidad a la carta (sujetos posthumanos) en este caso, mediante injertos, plagios, intercambios de caras, brazos, torsos, piernas ... hechos de aire, cristal, tierra ... la posibilidad de elegir sexo, sexualidad, personalidad, e interactuar con otros, sobrepasa la apariencia lúdica del proyecto y cuestiona un futuro (no de ciencia ficción) donde las tecnologías permitirán a niveles más cotidianos la utilización de sofisticados cuerpos (interfaces) de usar y tirar. Estas estrategias de (auto)creación están basadas en el injerto, en la re-contextualización de fragmentos, en el copy-paste, y convierten el interfaz, como campo maquínico de mediación intersubjetiva, en un nuevo espacio epistemológico del ser. Cuerpos articulados con escrituras digitales que interrumpen los discursos de la dualidad cuestionando la inmóvil "mismidad" del sujeto en las múltiples morfologías del interfaz, condicionando su inscripción y acción social al efímero de su duración, a su genuina temporalidad y total contingencia.

En Internet se está creando una zona en la cual todos "los canales y sentidos se enredan en la impura promiscuidad de todo lo que toca, rodea y penetra sin resistencia"(10) . Zona en la que ya no tenemos un cuerpo sexuado para escondernos, sino un interfaz polivalente con el que actuar; donde la determinación que la edad, la raza o el sexo inducen en el mundo físico queda desmantelada en su estructura material. Se "desdibuja" sistemáticamente la diferencia sexual y además puede detenerse el tiempo generacional. La huida de las apariencias en la pantalla, en las imágenes oscilantes, supone la huida de los cuerpos y de lo material, un viaje a otros espacios donde los individuos "se separa(n) a sí mismo(s) de los fundamentos, de su relación empírica con la matriz que pretende(n) investigar"(12) . La materia de nuestro cuerpo parece quedar atrás y aparece sólo como una "pantalla de protección-proyección"(11) . En este contexto monitor e interfaz pueden ser entendidos como pliegues de nuestra nueva ropa sugiriendo, en cierta manera, "algún tipo de espacio real más allá de las pantallas, algún lugar que no puedes ver pero que sabes que existe"(13) .

Habitar interfaceado que permite entender la horizontalización también como desjerarquización y proceso de feminización de la cultura, entendida no como aquello vinculado a la vulnerabilidad e inestabilidad otorgado a lo hecho por la mujer, sino a la utilización de la tecnología para el pensamiento y la acción política desde un rechazo al principio común de dominación y a la liberación de los hábitos hegemónicos de pensamiento, hecha a través de desplazamientos sucesivos, como indica Braidotti "sin una unidad esencial y contra ella". Una feminización que en relación al arte también nos hablaría de la liberación del inconsciente reprimido y excluido (con el que se identificaría la mujer, y todos aquellos "otros") y como orientación positiva de "lo otro viviente", lo "otro salvado", lo "otro ya no amenazado por la destrucción"(14) . Feminización que no será posible sólo gracias a las tecnologías, no olvidemos que los dispositivos tecnológicos pueden facilitar o reprimir formas de ser pero son las ideologías y la voluntad de cambiarlas el verdadero motor que culmina la consecución de los cambios sociales.

3. HABITAR DISCONTINUO: DEVENIRES DEL NO-SENTIDO

Una nueva lectura extraída del vínculo Mujer, Arte e Internet es la creación de un ámbito para el "no sentido"(15) , Internet como espacio para la mentira. Allí, en ese campo donde el sujeto desaparece y se maquilla un personaje es donde ha estado la mujer históricamente, y donde algunos sitúan la feminidad (el ser alienado de la mujer) cuando la alianza de las apariencias se enfrenta al sentido envolviéndolo en un ritual lúdico.

Pensemos en el uso del chat por ejemplo, uno de los casos más claros y de mayor aceptación y uso social donde el individuo, sin cuerpo propio, se vuelve apariencia pura, "construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro"(16) , donde la mentira potencial alcanza su mayor grado, la duda, el misterio del que está detrás, del que tú quieres ser. Sin embargo su especificidad respecto a otros dispositivos como el e-mail viene del lado de la delimitación de un espacio de consentimiento del "no sentido", donde quien entra asume que accede a un espacio de ficción que puede ser más real que la propia realidad. Los distintos niveles de manifestación del lenguaje tienen lugar y esconden una totalidad abstracta, lo que no se dice y sin embargo circula como pacto implícito entre los chateadores en busca de la práctica seductora, generando un diálogo de preguntas y respuestas sobreentendidas, donde la lógica ritual alcanza su mayor grado. Baudrillard diría que "la ausencia seduce a la presencia", para Virilio sería tal vez una "estética de la desaparición".

Ritual que podemos ver también en The Intruder, uno de los últimos proyectos de Natalie Bookchin, donde las escenas se articulan bajo la apariencia engañosa de un videojuego que se convierte en ritual cuando se descubre que no hay más que un destino posible. Bookchin crea distintos escenarios a partir de la trama (una historia de pasión y celos de dos hombres que luchan por una mujer) donde no hay marcianos que matar, no hay puntos que conseguir, sólo una historia generada a través del análisis crítico e irónico de la narración mediante dinámicas fragmentadas por distintos juegos interactivos. El papel de la mujer en la historia no cambia, simplemente se desplaza a un ámbito distinto al de la historia original (un cuento de Borges), sigue cosificada, esta vez como pelota o trofeo, como objeto de deseo y recompensa del ganador, un destino inmodificable en la narración, un juego engañoso y falso donde todo está escrito.

Por otra parte, no olvidemos que en Internet el poder latente de falsificación de lo visible y recreación de lo inconsciente mediante pliegues de vestidos que cubren los cuerpos -desbordando sus actitudes y ayudando a superar sus contradicciones- tiene también una lectura del lado de los

pliegues que ciñen. Decía Nietzsche: "(n)o creemos que la verdad siga siendo verdad cuando se le quita el velo". En este caso, los pliegues de agua, ajustan y revelan el cuerpo mejor que la desnudez. Así, los pliegues de aire pueden dibujar un ser inventado pero los mojados se convierten tan sólo en una pantalla de protección para mostrar la realidad más "real" y obscena. En estos pliegues que ciñen encontramos muestras de net.art como Parthenia, trabajo sobre el maltrato a la mujer, donde la simulación de lo real es abyecta como la verdad, más verdadera que lo verdadero ("tal es el colmo del simulacro") recordándonos, como diría Baudrillard, que "lo real en general es la forma abolida y desencantada del mundo".

4. HABITAR REVERSIBLE: DESMONTAJES DE LAS ESFERAS PÚBLICA Y PRIVADA

En Internet el mundo (nosotros) existe en nuestros representantes temporales, en el e-mail, en el chat, en la WWW, ... en la interacción concluida. El mundo en Internet puede ser "un chapoteo, una polvareda", una estela que se autodestruye cuando finaliza la comunicación o, también, una "intermitencia" presente incluso cuando sólo hay ausencia. En Internet aquella idea de Deleuze(17) en relación al pensamiento Leibniziano que sugiere una percepción por texturas y no por estructuras, tendría un referente. Las texturas son las que conforman múltiples posibles formas de ser y hacer en la red, son las que liberan el inconsciente (como quien se disfraza para dar rienda suelta a sus facetas más escondidas y liberadoras). Texturas y pliegues que se convierten en autónomos y desbordan el cuerpo, bien para destruirlo, elevarlo o reestablecerlo, pero siempre para "darle la vuelta y moldear su interior".

En una sociedad en red el interfaz conforma nuestra nueva casa, las paredes son delimitadas por la máquina de procesamiento de datos. La máquina que cada vez más, recordemos a Deleuze y Guattari, no es sólo técnica sino "máquina social". En este sentido, pensemos cómo el sistema de suministro de información mediado por máquinas cambia y ello suscita mudanzas en la esfera pública atendiendo a la configuración tradicional de los espacios de acción. No olvidemos que hasta hace muy poco los hábitos de hombres y mujeres estaban condicionados por rutinas que les obligaban a salir de casa a comprar, trabajar, formarse y establecer contacto con otras personas. Ahora tenemos redes digitales de gran capacidad para transportar información y facilitar diversos tipos de relaciones cuándo y dónde queramos. Pensemos que el viejo tejido social, ligado mediante una obligatoria convivencia de lugar y de tiempo, ya no es coherente(18) . Todo ello reconfigura los espacios públicos y los espacios privados, y sugiere una dispersión y fragmentación de las estructuras que, en función del género, han ubicado a las mujeres en los entornos domésticos.

Por otra parte, la diáspora de trabajadores de las empresas a los entornos privados (fruto de la desubicación del trabajo y del abaratamiento y eficacia del teletrabajo) es ya una realidad y su continuidad obligará a replantear las relaciones familiares y laborales de hombres y mujeres. Esta nueva situación reclama mujeres receptivas a las nuevas tecnologías y dispuestas a enfrentarse a ellas de manera crítica y creativa. Las nuevas escuelas y los nuevos trabajos están detrás de las pantallas y suscitan que no sean las mujeres las que salgan del entorno doméstico sino que los hombres se incorporen al mismo y que sea el trabajo (que hasta hace poco requería un desplazamiento) el que les permita no desplazarse a unos y otros de sus casas. Éste es sólo el inicio de una zona sinestésica(19) que llega a lugares públicos, museos, universidades, empresas, administraciones, pero también y muy especialmente a espacios domésticos y privados, a los que tradicionalmente ha estado relegada la mujer.

El espacio doméstico y su consideración como algo "femenino" ha sido objeto de crítica y debate por amplios sectores feministas en los últimos años, y tema ha tener en cuenta cuando hablamos de la relación de las artistas con una tecnología como Internet. Pensemos que en la red se conjugan los espacios públicos (de relación e interacción social -virtuales- y de producción) con los espacios privados (las células interconectadas de la red), como ya hicieron las primeras feministas que organizaban sus acciones en entornos privados donde planeaban sus campañas públicas de crítica y reivindicación política. Este vínculo suscitado ahora por las redes de comunicación ha de ser aprovechado para la emancipación creativa y no para acentuar la clasificación y ubicación genérica que condena a las mujeres a espacios privados.

La actividad teórica en la red no permanece al margen de esta reflexión sobre la reestructuración del trabajo en la nueva economía de mercado. Desde Internet no solamente se difunden campañas que denuncian estas situaciones y promueven acciones coordinadas, sino que se desarrollan campañas de formación sobre las nuevas políticas de la economía global y sobre la materialización de las mismas, y se invita a las mujeres a participar y a adentrarse en proyectos digitales ideando nuevas uniones que reconcilien la mujer con la máquina.

Estas nuevas posibilidades han generado desde principios de los noventa una conciencia particularmente activa entre las artistas que trabajan en Internet. De hecho, el manifiesto ciberfeminista tiene su origen en un colectivo de artistas (VNSMatrix) que rodean la cultura de alta tecnología, explorando la construcción del espacio social, la identidad y la sexualidad en el ciberespacio, y que pretenden superar las concepciones que desean alienar a la mujer de los aparatos tecnológicos y sus productos culturales. Con este propósito surge el Ciberfeminismo, para el que no es aceptable consentir que los sistemas políticos y económicos consideren problemas como la reclusión de la mujer a la economía doméstica y su mantenimiento en un permanente invisible, exclusivamente privados. En esta línea, proponen una clara resistencia a todas aquellas consecuencias políticamente regresivas para la mujer, así como un análisis de la división del trabajo por géneros mantenida y alimentada desde estructuras hegemónicas. Con esta política de acción se pretende superar la idea de que feminismo y tecnología son una pareja forzada, así como reconocer en los nuevos dispositivos tecnológicos un potencial relevante cuyo

impacto personal y político nos habla de nuevas oportunidades para la disidencia de la mujer respecto a los papeles asignados por la tradición.

5. HABITAR COLECTIVO: POLÍTICAS DE ACCIÓN Y CIBERFEMINISMO

Lejos de las teorías implícitas y los mitos sobre el artista aislado y apartado de lo social, las artistas feministas practican un arte deliberadamente incisivo en el contexto social desde posiciones, en muchos casos, colectivas. Sus prácticas artísticas (políticas) han pretendido trascender la acción simbólica en una acción efectiva donde poder disolver las barreras entre arte y vida. Ya en los setenta artistas de la performance utilizaron estrategias de visibilización de las condiciones de trabajo y vida de las mujeres, para ello basaron sus proyectos en la evidenciación del trabajo doméstico, que repetían de manera monótona y ofrecían a tiempo real. Con este propósito de incidir en el contexto social resultó inevitable que comenzarán a utilizar los medios de comunicación para poder llegar a audiencias más amplias. Pensemos que los medios fuerzan el acontecer de las cosas, dan cuenta de lo que pasa y suscitan opinión, generan afinidades y disconformidades y sobre todo, propician cambios.

Así pues, el vínculo mujer artista-mujer activista ha sido en los últimos años muy frecuente. En este sentido, podemos comprobar, desplazándonos entre la frontera que une (y separa) lo político y lo estético, que la mayoría de las ciberfeministas desarrollan sus propuestas desde posiciones artísticas, por lo que resulta lógico considerar muchos de sus proyectos y dispositivos de encuentro y acción en la red (OBN, VNSMatrix, ...) como ejemplos del más significativo net.art hecho por mujeres. No sin motivo en el Ciberfeminismo, como en otras formas de acción política en Internet, se sugiere una imagen del activismo como arte y de los principios operativos convertidos en complejas formas de producción simbólica y poética, como también propusieran el Teatro de la Resistencia Electrónica(20) en sus acciones de apoyo y crítica política. Proyectos como el ingenioso e irónico Old Boys Network, primer espacio dedicado al Ciberfeminismo, o como Face Setting desarrollado por Kathy Rae Huffman y Eva Wolghemuth, ambos surgidos en Europa, proponen un espacio de encuentro y la creación de dispositivos de comunicación y activismo (social o/y artístico) on line entre mujeres.

Los discursos que se han generado en torno a esta forma de "habitar la red" nos hablan de los primeros pasos de una promesa del pensamiento y práctica posfeminista, materializada en el trabajo en la red de mujeres net.activistas, tal como indican Faith Wilding y Critical Art Ensemble(21). En este sentido, la definición del Ciberfeminismo sería esencialmente subversiva por cuanto continúa la reivindicación feminista fortalecida y especialmente activada por las maneras en que se lleva a cabo la socialización de los medios y ésta se sigue nutriendo de los estereotipos políticos y sexuales, y particularmente crítica con la manipulación y definición de nuestras experiencias de mano de las tecnologías. Esta idea de continuidad posfeminista expuesta por Wilding y CAE(22) queda clara cuando afirman que "el Ciberfeminismo no es diferente a los demás feminismos y los temas como subjetividad femenina, separatismo, y mantenimiento de los límites y de la identificación territorial están destinados a surgir de nuevo, aunque en otros territorios feministas parezcan muertos."

Continuidad en la que también insiste Dan Cameron(23) sugiriendo que la relación entre la liberación de la mujer y las tecnologías de la información no es nueva y en este sentido por Ciberfeminismo entenderíamos una de las materializaciones de la "cooperación entre mujer, máquina y nuevas tecnologías". Por otra parte, Paterson(24), a partir de la idea de Ciberfeminismo como filosofía con poder para "crear una poética, pasión, identidad política y unidad sin caer en una lógica y un lenguaje de exclusión o apropiación", plantea la posibilidad de reconstrucción de políticas feministas que defienden la cooperación entre tecnologías y mujer, a través de la diversidad de campos de acción y opinión que propician la teoría y la práctica en detrimento de los factores divisorios.

En este contexto, y lejos de las nociones simplificadoras que sitúan al Ciberfeminismo exclusivamente en la red, habría que matizar que los territorios donde éste actúa se amplían a las industrias y estructuras sociales físicas donde se piensa y fabrica tecnología (industrias del software y hardware, centros de educación y política tecnológica, etc.), además de a los lugares donde se consume -no sin motivo, aunque hasta hace poco las mujeres no han estado representadas de manera significativa en el proceso de fabricación y uso de tecnología compleja, si lo han estado (y cada vez más) como consumidoras-. De hecho, no podemos olvidar que la importancia de los medios es significativa siempre en relación a la interacción que sugieren con el mundo real. En esta línea, podemos observar como varias obras de net.art se piensan y desarrollan en ambos contextos. Siberian Deal, por ejemplo, tiene lugar fuera y dentro de la red, realizando una suplantación de las imaginaciones previas al lugar (físico) con las proyecciones exactas (ahora virtuales) del espacio y la experiencia real, extrapolando también la idea de exploración territorial "física" a la vivida en los primeros años de colonización del "erial virtual". Brandon también contó con numerosas actividades fuera de línea como foros y debates sobre género en distintas ciudades. Insertos de Dora García se concibe como proyecto integrador entre un espacio real y otro virtual; de ambos se nutre y a ambos precisa. Y por supuesto, los proyectos eminentemente políticos y de crítica social normalmente contemplan actividades y encuentros presenciales que forman igualmente parte de las obras de net.art.

**

Para concluir, matizando un discurso que no pretende caer en el optimismo exacerbado de Internet como panacea para la emancipación de las mujeres y las prácticas artísticas liberadoras, pero también alejándonos de las críticas escépticas del "todo esto lo hemos visto ya", pensamos

que Internet para la mujer es un ámbito donde "hay que estar". De hecho, tod@s tenemos un interés inmediato y vital en Internet, especialmente por las cuestiones sociales y políticas que se derivan de ella para nuestra vida diaria (dentro y fuera de la red). Al fin y al cabo las lecturas que se deducen de la intersección "de la mujer, el arte e Internet" tratan del gran problema del ser humano: habitar el mundo, el mundo interior (lleno de deseos, miedos y sueños) y el mundo exterior (mediatizado por nuestra relación con los otros y susceptible de ser multiplicado, simultaneado y complejizado en una sociedad en red). De uno a otro se desplazan las artistas que trabajan en la red, en una cierta nomadología de la deriva, cruzando fronteras y habitando siempre de manera reversible, ideando formas de adaptar nuestra política a los nuevos cambios (tal como diría Braidotti, "con fuerza irónica, apenas reprimida violencia e ingenio vitriólico"), entrando en intersección con una infinidad de "otros", ... dibujándose -inventándose- como nuevos sujetos deseantes.

NOTAS

1. El concepto de devenir de Deleuze es una adaptación tomada de Nietzsche. NO se plantea por lo tanto como oposición dinámica de opuestos ni como desarrollo de una esencia que conduzca a una identidad sintetizadora. Es, mas bien, la afirmación del carácter positivo de la diferencia (como proceso constante y múltiple de transformación). DELEUZE, G. Y GUATTARI, F. (1987): "A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia". University of Minnesota Press, Minneapolis.
2. BAUDRILLARD, J. (1994): "De la seducción". Cátedra, Madrid.
3. ACKER, K. (1990): "In Memoriam to Identity". Panteón Books, Nueva York.
4. "Toda forma positiva se acomoda muy bien a su forma negativa, pero conoce el desafío mortal de la forma reversible. Toda estructura se acomoda a la inversión o a la subversión, pero no a la reversión de sus términos. (...) Más que nada estrategia de desplazamiento (se-ducere: llevar aparte, desviar de su vía), de desviación de la verdad del sexo: jugar no es gozar. Ahí hay una especie de soberanía de la seducción, que es una pasión y un juego del orden del signo, y es quien gana a largo plazo porque es un orden reversible e indeterminado". BAUDRILLARD, J. (1994): Op. cit. 2: p. 27.
5. DELEUZE, G. Y GUATTARI, F. (1987): "A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia". University of Minnesota Press, Minneapolis.
7. DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1977): "Rizoma". Pre-Textos, Valencia.
8. BRAIDOTTI, R. (2000): "Sujetos nómades". Paidós. Barcelona: : p. 59
9. HARAWAY, D. (1990): "A Manifiesto for Ciborgs" en "Simians, Ciborgs and Women". Free Association Books. Londres.
10. BAUDRILLARD, J. (1988): "The Ecstasy of Communications". Semiotext(e), Nueva York: p. 27.
11. IRIGARAY, L. (1991): "Marine Lower of Friedrich Nietzsche". Columbia University Press, Nueva York: p. 133.
12. Ibídem: p. 87.
13. Larry McCaffrey "Interview with William Gibson", citado en: MCCAFFREY, L. (ed.) "Storming the Reality Studio": p. 85.
14. CIXOUS, H. (1995): "La risa de la medusa". Ensayos sobre la escritura. Anthropos, Barcelona.
15. "Aquello contra lo que el discurso tiene que luchar no es tanto el secreto de un inconsciente como el abismo superficial de su propia apariencia y si tiene que triunfar sobre algo, no es sobre los fantasmas y las alucinaciones grávidas de sentidos y contrasentidos, sino sobre la superficie brillante del no sentido y de todos los juegos que permite." BAUDRILLARD, J. (1994): Op. Cit. 2: p. 56.
16. BAUDRILLARD, J. (1994): Op. cit. 2 : p. 83.
17. DELEUZE, G. (1989): "El Pliegue". Paidós, Barcelona.
18. Ver: MITCHELL, W. J. (2000): "E-topía". Gustavo Gili, Barcelona: p. 19.
19. Los multimedia, incluso en su aspecto más visual, y entre las ubicuas pantallas de lo que debería ser un nuevo espectáculo, hacen algo más que mejorar, extender o reproducir el sentido de la vista (...) Aparece un medio sensorial completamente nuevo en el cual "empieza a ser evidente que "tocar" no se hace sólo con la piel sino con la interacción de los sentidos, "mantenerse en contacto" o "contactar" son cuestiones de provechosos encuentros de sentidos, de traducir la vista en sonido y el sonido en movimiento, sabor, olor". Ver: MCLUHAN, M. FIORE, Q. "War and Peace in the Global Village": p. 71.
20. STALBAUM, B. (1998): "The Zapatista Tactical FloodNet", Electronic Civil Disobedience. <http://www.nyu.edu/projects/wray/ZapTactFlood.html>
21. WILDING, F. & CRITICAL ART ENSEMBLE: "Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo". Estudios online sobre arte y mujer. w3art.es/estudios/
22. Ibídem.
23. CAMERON, D. (2000): "Sobre feminismo: post-, neo-, e intermedio". "Zona F". Consell General del Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana. Valencia.
24. PATERSON, N.: "Cyberfeminismo". Estudios online sobre arte y mujer. w3art.es/estudios/

Este texto se publicó en el catálogo de la exposición "Mujeres que hablan de mujeres". Bial Fotonoviembre 2001 de Tenerife: <http://www.elviajero.org/mujeresque>