

SOCIOLOGANDO

CONTRAGÉNERO EN LA CIBERSOCIEDAD: UN ESTUDIO EXPLORATORIO

Contragenderic in the cybersociety: an exploratory study

Almudena García-Manso (1976, española, Universidad Rey Juan Carlos, España)
agarcman@gmail.com

Resumen



El presente trabajo tiene dos objetivos principales. El primero es comprobar cómo la cibernsiedad, al igual que la sociedad offline, perpetúa los estereotipos de género tradicionales. El segundo objetivo trata de mostrar cómo la cibernsiedad, desde los cyberfeminismos, puede convertirse en un espacio social contragenerico que crea un código-lenguaje que elimine la categoría género. El contragenero que se plantea en este trabajo es fruto de una exposición teórica que abarca el cyber-

feminismo, la figura política del ciborg (**Haraway**), la idea de contrasexualidad (**Preciado**) y la performatividad y parodia del género (**Butler**) junto con ciertas ideas de la teoría queer y la acción del Net.art como medio de producción. Tras la exposición teórica damos paso al análisis exploratorio de enfoque cualitativo basado en la técnica de análisis de contenidos y del discurso de 12 webs a las que podríamos denominar contragenero y el análisis de una obra Net.art explicando el uso de la performatividad paródica del género y la posibilidad del contragenero.

Palabras clave: ciborg, cibernsiedad, contragenero, estereotipos, género, Internet

Recibido: 28-07-2015 → **Aceptado:** 12-08-2015

Abstract

This work has two main targets; the first, to prove that offline society's traditional gender stereotypes are rendered at the cybersociety. The second, to show how the cybersociety used by the cyberfeminism can become in a contragenderic social room where a code-language that deletes the gender category is built. The contragender proposed in this work is a produce grown from the cyberfeminism, the cyborg's political figure (Haraway), the contrasexuality idea (Preciado) and the performativity and gender parody (Butler) joined with some queer theory ideas and Net.art action as a production medium. After the theoretic exposition, the exploratory analysis of qualitative methodology based on the contents analysis technique and discourse of 12 Web pages that could be called contragender and a Net.art piece is analyzed where the use of the gender parodic performativity and the chance of the contragender is explained.

Key words: cybersociety, cyborg, contragender, gender, Internet, stereotypes

Introducción

“Género no es un sustantivo, ni tampoco una serie de atributos vagos, por- que hemos visto que el efecto sustantivo del género se produce performa-

tivamente (...), dentro del discurso heredado de la metafísica de la sustancia el género resulta ser performativo, es decir, que constituye la identidad que se supone que es” (Butler, 2006:58).

En la performatividad de género, el sujeto que observa posee unas expectativas (que le han sido dadas por la cultura y la sociedad) frente a los actos performativos que los demás reiteran y esperará que el resultado de estos actos performativos (actos del ser y del lenguaje) se correspondan al resultado esperado y normativo. En el instante en el que el resultado no es el esperado surge la ruptura subversiva con la identidad de género esperada y se construye una nueva realidad de la subjetividad/identidad desacomode a lo socialmente esperado por los actos performativos, lo cual da un desplazamiento entre lo representado y su resultado, que provoca la parodia y la ironía (**Butler, 2002; 2003; 2006**). No existen procesos performativos del género naturales; son actos del habla, construcciones, enunciados no siempre asumidos por consenso e inertes; son resultados de procesos de legitimación mediante la educación y aceptación social de los contenidos enseñados. Metáforas performativas que se encargan de producir aquello que intentan describir y confeccionar (**Austin, 2003**). La sociedad y las identidades se han creado a través de estos procesos performativos que tratan de imitar la norma inscrita en sus enunciados y representaciones. **“Eso que desde la época de Cicerón venimos llamando humanitas es (...) una de las consecuencias de la alfabetización” (Lipovetsky, 2007:180-181).**

A esta identidad hay que sumarle un cuerpo que la represente. El cuerpo en la cibernsiedad se convierte en un dilema por su presencia/ausencia, representación/idealización, veracidad/ficción (**Sánchez-Martínez, 2013**). La carnalidad del sujeto en Internet es la información, los deseos, la veracidad o la intencionalidad de un avatar, imagen o texto que represente al cuerpo. Aunque exista un cuerpo material, la corporalidad en Internet se ha llegado a pensar como la liberación del sujeto, un acto que abre puertas a la transgresión de las normas de cuerpo/género/sexo defendido desde los cyberfeminismos, el Net.art y los feminismos queer. Superar la esencia inalterable del cuerpo y su biopolítica. **“Cuanto más liberado se está del cuerpo de la identidad y del nombre, tanto más rápido se cae en una codificación o sobrecodificación” (Baudrillard y Guillame, 2000:45).**

Sin embargo, no todo son luces a la hora de conformar identidades contragenero —aquellas que están en el margen o fuera del margen de lo dual genérico del capitalismo patriarcal (**Preciado, 2008**)—. La cibernsiedad es una moneda con multitud de caras y también es un reflejo de la realidad misma, que alberga machismos y discriminación/desigualdad de género, que representa una amplificación del género binario y tradicional ya que son hiperrealidades que magnifican los atributos designados a uno u otro género. Ejemplo de ello está en la hipersexualidad de los avatares femeninos y masculinos (**Broncano y de la Fuente, 2010**).

Este estudio exploratorio pretende mostrar cómo la cibersociedad no solo alberga al género binario sino que puede ser un espacio de reivindicación y acción contra esa dualidad de género que arroja luz a nuevas y diversas formas de ser o no ser género: contragéneros, identidades híbridas y espacios de lucha/reivindicación. Para ello, este trabajo se articula en una serie de apartados a considerar: introducción; contragénero en la cibersociedad; estudio de espacios de comunicación en la cibersociedad: ciberfeminismos/contragénero y reflexiones.

Contragénero en la cibersociedad

“A finales del siglo XX —nuestra era, un tiempo mítico— todos somos quimeras, híbridosteorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos Cyborgs. El Cyborg es nuestra ontología, nos otorga nuestra política” (Haraway, 1995:254).

Tomando la idea de la política del Ciborg (Haraway, 1995), la idea de escritura y reescritura vista en la obra de Plant (1998), las ideas de las VNS Matrix y Galloway (2007), la performatividad de los géneros y la parodia en Butler (2006), la idea de contrasexualidad en Preciado (2002) podemos ir enarbolando un marco teórico y de acción política que permita establecer rupturas de lo binario y normativo en los cuerpos, identidades y géneros, idea que deriva de las teorías queer. El Ciborg, esa idea perturbadora y salvífica de lo humano-maquínico alimentada por la ciencia ficción —fílmica o literaria— ha desarrollado todo un imaginario social-colectivo que transita entre lo salvífico o lo apocalíptico, aun así desde sus orígenes ha tenido y tiene muchos recorridos, casi todos en la ficción, pero no es hasta hoy en día cuando el Ciborg está presente en nuestras vidas. Las tecnologías han derivado en prótesis, anexos y ampliaciones de nuestro propio yo, de nuestro cuerpo y de nuestra identidad-subjetividad. El futuro de la civilización parece estar en manos de **“un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción” (Haraway, 1995:253)**. Una criatura que transgrede la norma de lo carnal, la norma de lo binario, la norma en sí, y que como deja entrever Haraway, el Ciborg no pertenece a ningún mundo ni al social ni al virtual sino a los dos a la vez.

Podríamos afirmar que la estética ciborg merced la interfaz humano-maquínico como texto permite leer y escribir el estatus humano y maquínico del sujeto del siglo XXI. El lenguaje es su poder y su esencia su constitutivo aunque tenga una presencia física es a la vez una metáfora; es lenguaje: **“así como a la superación de un estadio evolutivo antropocéntrico y a la interpretación de nuestra cultura ya desde presupuestos no exclusivamente esencialistas o humanos” (Aguilar, 2008:13)**. Estos códigos que construyen un cuerpo abierto, programado y programable, también se materializan en la idea de la liberación de la humanidad de la tiranía de su biología una idea recursiva en la década de los 70 por Shulamith Firestone en su obra *La dialéctica del sexo*. La biología como destino fue uno de los recurrentes del discurso dominante en los marcos socio-económicos y de poder que instituyen las diferencias entre hombres y mujeres. Marcos de política sexual basados en un cuerpo cerrado, un cuerpo sujeto a unos “humores” que designaban por destino biológico las diferencias entre varones y mujeres (Millet, 1995). De ahí que intentando continuar con las dinámicas del feminismo desde la década de los 70 se instituyan nuevas formas políticas del ser y estar en la cibersociedad, donde la tiranía de la biología —comprendida como destino y diferencia— no esté presente y se permitan crear espacios de igualdad y libertad, algo que no solo concierne a la

temática que nos ocupa, que no es otra que el género, sino que se amplía a cualquier colectivo social que se haya sujeto a la tiranía de su biología, como es el ejemplo de la raza —construcción social que algunos no dejan de ver como biología—, la edad, los defectos corporales, etc. (Flanagan, 2010).

El ciborg no pertenece a ninguno de los mundos que lo constituyen sino que es un híbrido de ambos: humano/maquínico. Es un monstruo que define los límites del imaginario colectivo de occidente, donde los monstruos pertenecen a dos naturalezas. Híbridos de animal y humano eran seres que rompían con la linealidad del humano: el ser una sola esencia cerrada. Los ciborgs **“son literalmente monstruos, una palabra que comparte algo más que su raíz con la palabra demostrar. Los monstruos poseen un significado” (Haraway, 1995:62)** y el significado del ciborg es la escritura de un nuevo contexto donde se erradican las esencias cerradas, originales, algo que sucede con las identidades contragenéricas de las que más adelante trataremos. Como figura política del ciberfeminismo y postfeminismos se aleja de la idea de lo natural y puramente biológico sin pensar en su finitud, **“El Ciborg no reconocería el Jardín del Edén, no está hecho de barro y no puede soñar con convertirse en polvo” (Haraway, 1995: 151)**. Como no es puramente biológico, puede decodificar y reconfigurar el género e identidad originaria; al no tener finitud, sus límites quedan abiertos.

Beatriz Preciado, en *El manifiesto contrasexual. Prácticas subversivas de indetidad sexual (2002)*, contradice el peso del dualismo de género y cómo este afecta en la comprensión de la sexualidad heteronormativa y, con ello, la dualidad genérica que utiliza nuevas prácticas subversivas de la sexualidad. Ahonda en la incoherencia de la dualidad sexual heteronormativa y cómo esta norma impone una sexualidad localizada-ubicada que fragmenta y reduce a los cuerpos a meras zonas erógenas reproductivas sin dar posibilidad a prácticas sexuales que se salgan de esa fragmentación; son ejercicios de sexo-política que derivan en reproducción y dualidad de género. Ella busca recodificar el sujeto-parlante-cuerpo buscando otras partes del cuerpo como zonas de placer no reproductivas y no genéricas, más universales y prostéticas. Enfatiza la idea de performatividad de género subversivo al hacer posible las prácticas de desubicación de lo erógeno tradicional-reproductivo cuando señala al ano como centro de placer no reproductivo y no genérico-hegemónico y al dildo como expresión de la prótesis que la sexualidad y el género. En este sentido, vemos que el placer sexual —que tanto ha estado unido a la definición de los géneros (Vance, 1989)— reside en muchos territorios del cuerpo y de la tecnología, lo cual arrastra con ello al género.

El contragénero en este trabajo lo vamos a considerar como Galloway consideraba al ciberfeminismo (Galloway, 2007) desde una postura radical y una postura más conservadora y acorde con los feminismos de primera y segunda ola. Por un lado, el contragénero vendría a dar la posibilidad de romper con la dualidad de género al irrumpir como si de una nueva criatura post-orgánica se tratara. Generando identidades abiertas y de ruptura que liberen y experimenten ampliamente con las formas de ser y estar en internet al generar espacios de diversidad y ruptura con lo anteriormente escrito o codificado. Entiéndase esto como un lenguaje que crea una nueva sociedad y esta puede dar paso a la liberación de las ataduras genéricas, corporales y sexuales. Un contragénero que no viene únicamente a mejorar la situación de la mujer en un mundo patriarcal sino que vienen a decodificar y recodificar los códigos patriarcales e inventar otros códigos, reescribir los existentes y destruir los que son nocivos; una nueva escritura

del cuerpo, del género y de la sexualidad que se opone a la dualidad normativa que se niegan a asumir los roles tradicionales. Esta será la escritura, el lenguaje y el código de las minorías sociales. No podemos olvidar que la escritura de la sociedad patriarcal, el código con el que está escrita y explicada responde a un único lenguaje que no es otro que el lenguaje masculino, blanco, occidental y capitalista (Valencia, 2010).

La otra visión del contragénero es la de intentar utilizar Internet a modo de sistema de educación y socialización, red de redes de apoyo, de colaboración y ayuda. Espacios de desarrollo en perspectiva femenina y espacios de poder (Zafra, 2010). En este sentido, el contragénero no viene a ser solo la de codificación, recodificación o el uso de un nuevo lenguaje sino el uso del lenguaje y los códigos que operan en la cibersociedad para lograr una mejora en la vida de las mujeres, para lograr paridad de género, para construir espacios de poder desde donde poder actuar y trabajar. A esta variante de contragénero la podríamos denominar como ciberfeminismo social; es la materialización de las organizaciones y asociaciones de mujeres que luchan y trabajan por un reconocimiento, una empoderación o apoderación y toma de poder de los espacios sociales arrebatados. Dos líneas del contragénero que pueden cohabitar y pueden simultaneizarse.

En este trabajo nos centramos en aquellos ciberfeminismos más subversivos, transgresivos y contragenéricos: los que se aproximan más a la idea del Ciborg, a las teorías Queer y a la contrasexualidad. Unos ciberfeminismos en los que está muy presente el Net.art como técnica y tecnología de poder-hacer contragenérica.

El Net.art —arte de Internet o para Internet— es una corriente artística que se remonta a la década de los 90 del siglo XX. No es hasta 1997 cuando en la Documenta X de Hamburgo se celebra la Primera Internacional Ciberfeminista, en la cual se hace pública la conexión entre Net.art y ciberfeminismo (García-Manso, 2006). “El Arte de Internet (Net.art) funciona sólo en la red y tiene la red como tema” (Blank, 1996) y precisa de interacción social, contacto en red. Sus obras solo tienen sentido dentro de Internet, nunca fuera. Si bien es cierto que esta corriente no es conocida por el nivel estético de sus obras ni por su ortodoxia artística dentro del mercado del arte, más bien al contrario el Net.art es compartido, en ocasiones abierto a creación y busca, como es en el caso que nos ocupa, reivindicar o subvertir.

Las discontinuidades entre lo observado y representado, lo esperado y la consecuente parodia son comunes en las obras del Net.art, sobre todo mediante performances o montajes que irrumpen en la linealidad del género normativo (Preciado, 2008) convirtiéndose en lenguajes, metalenguajes y códigos que poco a poco pueden ir construyendo un nuevo orden genérico sexual en las conductas y construcciones mentales de los espectadores. “De todos los medios de comunicación y máquinas que han aparecido a finales del siglo XX, la red se ha considerado como el compendio de la nueva distribución no lineal del mundo. Sin límites en cuanto al número de nombres que se pueden utilizar, un individuo puede convertirse en una explosión demográfica en la red: muchos sexos, muchas especies. Sobre el papel [rol] no existen límites a los juegos que se pueden jugar en el ciberespacio” (Plant, 1997:50).

La esencia del individuo en la recreación y representación de las identidades de género en Internet queda intacta, sólo se modifica la manera y el resultado de la reiteración —performatividad— de las normas de género.

La parodia que representa Shu —comentada por Zafra— es un original, no existe una identidad anterior a la representada. Al no existir coherencia entre las normas dadas y las representadas se procede el desplazamiento y la ruptura del sistema binario, construyéndose una identidad no natural, no normal, una identidad monstruosa, aquella que en el Net.art suele darse como estrategia política irónica, una suerte de Ciborg puesto que es humano-maquinico y no posee un género binario. “Las producciones en red hechas por mujeres nos hablan de nuevas estrategias de desplazamiento. 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 realmente quería ser» y la convirtió en presencia, en ficción. El proyecto Shu Lea utiliza la red, un medio donde el cuerpo se (re) hace con palabras código a gusto del usuario, no sólo como máscara tecnológica sino también como lugar de debate y redefinición del género” (Zafra, 2005:63).

Sin caer en utopías fantásticas, no debemos olvidar que la cibersociedad es una moneda de dos caras. Por un lado te permite crear, codificar y decodificar lingüísticamente nuestras representaciones genéricas al crear monstruos y ciborgs. Por otro lado, no deja de ser un espacio creado por una tecnología hija del patriarcado, bélico, capitalista y patriarcal, que replica las identidades de género productivas y reproductivas inequitativas social y políticamente (Federricci, 2013). Al igual que el automóvil es un producto social (Anta, 2015), Internet también es un producto social y, como tal, es un espacio de contradicciones, pues alberga todo tipo de representaciones sociales convirtiéndolas en hiperrealidades no solo por la carga virtual sino por la carga de realidad amplificada. Su alcance es todo el mundo; es una realidad inmediata que trasciende al tiempo —puede ser en tiempo pasado o tiempo interactivo real— y su forma es multiformato y multimedia—, además de poder ser alterada por el usuario, sobre todo si esa realidad se alberga en herramientas de comunicación 2.0.

Estudio de espacios de comunicación en la cibersociedad: ciberfeminismo/contragénero o mantenimiento de los estereotipos de género dual

La metodología utilizada en este estudio exploratorio es de naturaleza cualitativa basada en el análisis del discurso y de contenidos de 12 páginas webs y blogs de carácter ciberfeminista contragénero y el análisis de una obra Net.art ciberfeminista, con el fin de probar cómo el género en la red puede alejarse de los estereotipos clásicos y binarios del género tradicional de corte patriarcal femenino/masculino (ver tabla 1). Utilizando la idea de contragénero anteriormente indicada y explicada, así como la idea de la parodia en la performatividad, todo ello para poder generar otras opciones de género u otras opciones del ser y estar en un o unos géneros diferentes a los establecidos desde el marco normativo. La muestra fue seleccionada por temática a modo de estudios de caso y por la importancia que tienen esas webs y blogs en el contexto ciberfeminista. La obra Net.art fue elegida por su significación respecto a la performatividad y por ser una obra que explica y demuestra de manera muy clara esa ruptura del género hacia la ironía.

Tabla 1: Variables derivadas de los estereotipos tradicionales de género

| Variables –femenino | Variables–masculino |
|------------------------|---|
| Mujer/madre | Varón/aventura |
| Mujer/esposa | Varón/fuerza-musculatura |
| Mujer/amante | Varón/poder |
| Mujer/cuidadora | Varón/vigor sexual-potencia |
| Mujer/objeto | Varón/padre |
| Mujer/novia-matrimonio | Varón/esposo |
| Mujer/hogar | Varón/amante |
| Mujer/salud | Varón/cabeza de familia (sustentador económico) |
| Mujer/profesional | Varón/moda y cuidados estéticos |
| Mujer/belleza | Varón/sexo vs amor romántico |
| Mujer/moda | Varón/amigos-ocio |
| Mujer/compradora | Varón/deporte |
| Mujer/amor romántico | Varón/intelectualidad y éxito profesional |

Fuente: elaboración propia de las lecturas de González de Chávez, 2015; Nash, 2015; Federicci, 2013; Gallego, 2010; Ramírez Rodríguez, 2009)

Las webs y blogs ciberfeministas y contragénero analizados se indican en la tabla 2.

Tabla 2: Webs contragénero analizadas

| | |
|--------------------|---|
| archivo-t.net | besameelintro.blogspot.com.es |
| hartza.com | mariallopid desnuda.com |
| pikaramagazine.com | postporno.blogspot.com.es |
| genderhacker.net | haikita.blogspot.com.es |
| muestramarrana.org | paroledequeer.blogspot.mx |
| revistacruce.com | distribuidorapeligrosidadsocial.wordpress.com |

Fuente: elaboración propia

También se analizó la obra Net.art ciberfeminista Byte a Byte 7 de la asociación Cotidiano Mujer de Uruguay (<http://www.cotidianomujer.org.uy/byte7.htm>) llevada a cabo en el marco de la Marcha por la diversidad sexual en Uruguay.

Para comenzar a explicar los resultados del análisis de este estudio exploratorio, vamos a comenzar por las webs generalistas de contenido femenino. La justificación de porqué se han elegido webs de temática femenina responde a la necesidad de ver cuál es el contenido con el que las mujeres se pueden auto identificar y poder constatar si ese contenido sigue reiterando lo que la cultura off-line mantiene: el binarismo de género tradicional. Aun así, si nos fijamos en la temática de las webs más visitadas, podremos concluir en que esas variables se cumplen en su completitud. Respecto al análisis de las webs de contragénero, en la mayoría se tocan temas que incomodan al orden binario de género, subvirtiéndolo y desgastando los estereotipos tradicionales de lo femenino y lo masculino.

Pikara magazine y los vídeos que proyecta en su apartado “el conejo de Alicia” dejan claro que no se trata de una web donde la mujer sea un objeto. Este se dedicada a ser madre y cuidar de su belleza. Al respecto de este último aporte tiene un artículo titulado operación bikini fucsia, que rompe por completo con la idea convencional femenina-estereotipante de la operación bikini; si alguien lee esto, se podría producir un efecto paródico.

Mariallopid desnuda es una web que en sí misma es parodia y ruptura, al igual que lo es besameelintro.blogspot.com.es, un blog del grupo ORGIA de carácter pornofeminista. El Net.art ciberfeminista, subversivo y creador

de códigos y lenguajes lo encontramos (no solo en las anteriores webs) sino también en archivo-t.net, revistacruce.com y genderhacker.net.

Además de Net.art, nos encontramos con otras formas de contragénero, como son las expuestas en muestramarrana.org, paroledequeer.blogspot.mx, hartza.com, haikita.blogspot.com.es y pikaramagazine.com, webs donde las representaciones de género distan mucho de las representaciones de género dual convencional, si no es a través de la exposición y explicación de prácticas subversivas de identidad sexual, como son las de muestramarrana.org o hartza.com, cuyos contenidos —la mayoría basados en la teoría Queer—, así como sus laboratorios, exposiciones, vídeos divulgativos son de carácter postfeminista y contragénero.

Ahora damos paso al análisis de la obra de Net.art Byte a Byte 7, un análisis del discurso en el que utilizamos como base la teoría de la performatividad de Butler (2006). En Byte a Byte 7 se muestran la extrapolación de dos pinturas muy emblemáticas del contexto pictórico del museo y superpuestas en una animación, en concreto esas dos pinturas son la Venus de Urbino de Tiziano y Olympia de Édouard Manet. Sendas pinturas muestran a dos bellas mujeres desnudas, cuyo destino parece el de la seducción masculina mediante la mirada de deseo. Estos cuerpos son objetos de deseo masculino en la animación representada en esta obra Net art. Cuando los cuerpos de sendas imágenes se superponen, ambas mujeres comparten lecho sexual, reivindicando una sexualidad no heterosexual sino explícitamente lésbica. El uso de estas imágenes y la ruptura de expectativas del espectador se tornan en un ejercicio doblemente subversivo si se recuerda que las autoras de esta obra —Guerrilla Girls— realizaron reivindicaciones sobre la presencia de las mujeres en los museos “la gran mayoría desnudas, como modelos y musas pasivas en las pinturas” (visto en <http://www.guerrilla-girls.com/posters/getnakedshanghai.shtml>). Los cuerpos de estas musas son cuerpos femeninos, bellos, codiciados por el placer heterosexista, o eso es al menos lo que representan en un código comunicativo normativizado. Esta representación propuesta por la norma se desquebraja ante la transposición de sendos cuerpos y su posterior representación de una escena sexual lésbica. Son cuerpos que no hacen honor a una sexualidad femenina, no se corresponden al arquetipo del género femenino. Son por ello representaciones paródicas, muestras del género preformativo y contragénero.

Conclusiones-discusión

La cibersociedad y sociedad van de la mano. Los cambios que en una se incluyen afectan irremediamente a la otra, puesto que están en el mismo plano de realidad. No es una vida paralela, pues ambas descansan sobre los mismos cimientos: el tardocapitalismo y el patriarcado. Este último se ha visto más afectado que el anterior —aunque existan comunidades virtuales de colaboración y compartimentación de contenidos y bienes que van en contra de las normas del capital—. La forma en la que se ha visto alterado deriva de la naturaleza misma del medio, la capacidad de escritura, la capacidad de sobreescritura, de representación, de globalidad, de atemporalidad, de multimedia e hipermedia entre otras características que permitió que, en su momento, la mujer obtuviera un espacio propio (Zafra, 2010).

¿Qué es lo que se ve en Internet? Esta sería una de las preguntas que cerrarían el discurso de la omnipresencia de la normatividad dual de género. Otrora nos decían que pornografía, ahora no sabríamos qué contestar si

vídeos de gatos, series o simplemente perfiles de personas interconectadas en redes sociales. Lo que sí hemos podido observar en las páginas webs orientadas a un público femenino es que los estereotipos de género tradicionales se mantienen intactos (ver tabla 2) o se acucian convirtiéndose en hiperrealidades, amplificaciones del significado de una realidad proyectada. Podríamos decir que lo femenino es más femenino y lo masculino es más masculino, repitiendo enfáticamente el discurso del género dual heteronormativo.

Desde el nacimiento del ciberfeminismo, del ciborg como política, el Net.art como escritura/lenguaje de creación y codificación y la teoría/activismo queer en el ciberespacio y su uso como tecnologías —ciborg, Net.art y código— se rompen los límites de representación de los cuerpos, sujetos, identidades y los géneros. Estos códigos pueden extrapolarse a la sociedad real en la conformación de nuevos códigos y lecturas del género, dejando a un lado a las ataduras del binarismo de género y que permitan una mejora en las desigualdades sociales derivadas de la opción o condición de género.

Gender, un término que nace en la clínica (Preciado, 2008) es una categoría que ha generado más desigualdad, y ha marcado aún más los territorios de poder a fin de establecer férreamente los límites de la diferencia. Esta categoría favorece al capitalismo actual, ya que mantiene inalterable la biopolítica de la producción-reproducción. El sujeto queda expresamente sujetado a un destino que le es dado desde una biología sexual y desde una cultura de género que marca su estilo de vida y su destino como sujeto productivo-reproductivo-social desde la infancia hasta la senitud.

La mirada como herramienta de poder (Ferrer, 2005) aún no está preparada para el contragénero ni en la sociedad offline ni en la cibernsiedad. Tal y como hemos podido analizar en este estudio exploratorio, ambas sociedades están igualmente generizadas. Es más, la cibernsiedad amplifica los dualismos de género más que la sociedad offline. La capacidad de alterar y expresar textos e imágenes puede y de echo da más cobertura a la constitución y difusión de los estereotipos de género tradicionales, marcando un machismo y una misoginia en algunos espacios virtuales más que latentes, así como deformando la mirada del que los ve: el/la usuario/a que adquiere una mirada de género sesgada.

El ciberespacio permite ser un ciborg cuyo código está abierto a construirse así mismo sin ningún tipo de intervención externa. Poder romper las expectativas de género y crear una nueva mirada de género no lineal de cuerpo-sexo-sexualidad-género abriendo paso a más géneros o ninguno. A este lenguaje o código contragenérico hay que añadirle la mirada social, los ojos que lo ven y lo traducen. Mirada constituida por el establecido social, por el poder, por sus códigos que dan significado a lo observado (Ferrer, 2005), de ahí que no nos escapamos del heteropatriarcado tan fácilmente y muchos/as son los usuarios/as que no comprenden lo que las webs o el Net.art pretenden mostrar como estrategia contragenérica, obligándonos a repensar y ubicarnos en coordenadas de realidad social, pensando que debemos de hacer caso a lo offline e iniciar campañas de coeducación, concienciación y visibilidad que aporten otra mirada a lo emitido.

A modo de broche final podemos decir que la cibernsiedad —internet— ha provocado uno de los cambios más importantes en la sociedad, aún poco visible ya que no altera las economías de los países y que ha permitido al ciberfeminismo desarrollar sus prácticas subversivas de contragénero.

Quizás poco a poco se pueda ir cambiando la mirada social y traspasar los límites de la pantalla influyendo en el tejido social, el cual puede acoger esos nuevos códigos, lenguajes, escrituras del sujeto creando una mirada contragénero más igualitaria: **“La política de los Cyborgs es la lucha por el lenguaje y contra la comunicación perfecta, contra el código único que traduce a la perfección todos los significados, el dogma central del falogocentrismo”** (Haraway, 1995: 302).

Reflexión de las editoras de sección **Angélica De Sena y Begoña Enguix:**



este artículo intenta mostrar que la “cibernsiedad, al igual que la sociedad offline, perpetúa los estereotipos de género tradicionales” y que esta, “desde los ciberfeminismos puede convertirse en un espacio social contragenérico creando un código-lenguaje que elimine la categoría género”, otorgán-

dole un peso no menor a la *performatividad*. Este trabajo nos lleva (tal vez nos obliga) a revisar un conjunto de categorías sociales incrustadas en el capitalismo desde hace décadas, tales como la relación cuerpo-biología, cuerpo-género, cuerpo-sociedad, sexo-sociedad, género-sociedad, todo ello en contextos de *Internet, cibernsiedad y performatividad*. Pero nos deja en claro que en el mundo occidental las estructuras capitalista están sólidas, “la cibernsiedad y sociedad van de la mano, los cambios que en una se incluyen afectan irremediamente a la otra puesto que están en el mismo plano de realidad. No es una vida paralela, ambas descansan sobre los mismos cimientos: el tardocapitalismo y el patriarcado, este último se ha visto más afectado que el anterior —aunque existan comunidades virtuales de colaboración y compartimentación de contenidos y bienes que van en contra de las normas del capital”, manteniendo al “sujeto productivo-reproductivo-social desde la infancia hasta la senitud”.

Referencias bibliográficas

- Anta, J.L. (20015). El automóvil: genealogía de un objeto de poder. *Methados. Revista de ciencias sociales*. 1 (3) 340-413.
Extraído desde: doi10.17502/m.rcs.v3i1.72
- Austin, J.L (2004). *Cómo hacer cosas con palabras y acciones*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J; Guillaume, M. (2000). *Figuras de la alteridad*. México. D.F: Taurus.
- Blank, J. (1996). Net.art. Extraído desde: <http://www.irational.org/cern/netart.txt>. 12/02/2001.
- Broncano, F y de la Fuente, D.H (eds). (2010). *De Galatea a Barbie: autómatas, robots y otras figuras de la construcción femenina*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Butler, J. (2003). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (2006). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Butler, J en Mérida Jiménez, R (ed.) (2002): *Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios Queer*. Barcelona: Icaria.
- Flanagan, M. (2010). La novia desnuda hasta sus mismísimos datos: flujos de información + digicuerpos. En Zafra, R (coord). *XOy1 #Ensayos sobre género y ciberespacio*. Madrid: Briseño Editores.
- Federicci, S. (2013). *Revolución en punto cero. Trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Madrid: Traficantes de sueños.

- Ferrer, C. (2005). *Mal de ojo. El drama de la mirada*. Buenos Aires: Coliueh.
- Gallego, J. (2010). *Eva devuelve la costilla. El nuevo estado de conciencia de las mujeres*. Barcelona: Icaria.
- Galloway, A. (2007). *Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix, Un análisis comparativo*. Extraído desde: <http://www.estudiosonline.net/texts/galloway.html>.
- García-Manso, A. (2006). Virtual, real y corporal. El Eros Cyborg y las identidades en el ciberespacio. *Revista de Antropología Experimental*, 6: 43-54.
- González de Chávez, M.A (comp.). (2015). *Mujeres y hombres, identidad y conflictos*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Lipovetsky, P. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayos sobre la sociedad hiperconsumista*. Barcelona: Anagrama.
- Millet, K. (1995). *Política Sexual*. Madrid: Cátedra.
- Nash, M. (2015). *Feminidades y Masculinidades. Arquetipos y prácticas de género*. Madrid: Alianza editorial.
- Pedraza, P. (1998). *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar.
- Plant, S. (1998). *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Destino.
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto contrasexual*. Madrid: Opera Prima.
- _____. (2008). *Testo Yonki*. Madrid: Espasa Calpe.
- Ramírez Rodríguez, J.C. (2009). *Masculinidades. El juego de género de los hombres en el que participan las mujeres*. Barcelona: Plaza y Valdés.
- Sánchez Martínez, J.A. (2013). *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. México DF: Siglo XXI.
- Vance, C (1989). *Placer y peligro*. Madrid: Talasa
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo Gore*. Barcelona: Melusina.
- Zafra, R. (2005). *Netianas N(h)acer mujer en Internet*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Zafra, R. (2010). Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo. Madrid: Forcóla.