
LA CÍBORG COMO PERSPECTIVA PARA EL TRABAJO NO ALIENANTE

Lubiza Osio Havriluk
lubiza@gmail.com
Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela

RESUMEN

En la actualidad, siglo XXI, el mundo es concebido de una manera distinta. Las personas están conectadas en redes informacionales propias de la sociedad de la información, sociedad que fue reforzada por el surgimiento y consumo de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Torres (2005) sostiene que Daniel Bell introdujo la noción de la «sociedad de información» en su libro el advenimiento de la sociedad post-industrial, donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrían de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información, donde las ideologías resultarían sobrando. Es así como se advierte el paso de la sociedad industrial a una nueva sociedad, donde la fuerza de trabajo que se conocía en la sociedad industrial empieza a ser desplazada por las TIC y surgen nuevos “trabajos” orientados a los servicios y en especial a los servicios que producen intangibles basados en la producción de información y conocimiento que es consumida por su gente.

Palabras clave: ciborg, TIC, trabajo.

Recibido: 15/01/2019 Aceptado: 24/04/2019

CYBORG AS A PERSPECTIVE FOR NON-ALIENATING WORK

Lubiza Osio Havriluk
lubiza@gmail.com
Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela

SUMMARY

Today, in the 21st century, the world is conceived in a different way. People are connected in informational networks characteristic of the information society, a society that was reinforced by the emergence and consumption of information and communication technologies (ICTs). Torres (2005) argues that Daniel Bell introduced the notion of the "information society" in his book *The Advent of the Post-Industrial Society*, where he formulates that the main axis of this society will be theoretical knowledge and warns that knowledge-based services will become the central structure of the new economy and of a society based on information, where ideologies will be superfluous. This is how the transition from industrial society to a new society is noticed, where the labor force that was known in the industrial society begins to be displaced by ICT and new "jobs" arise oriented to services and especially to services that produce intangibles based on the production of information and knowledge that is consumed by its people.

Keywords: cyborg, TIC, labor.

Received: 15/01/2019 Accepted: 24/04/2019

Introducción

Los procesos de transición social, desde la perspectiva laboral, han sido ampliamente estudiados a lo largo de la historia, de allí que existan diferentes términos y nociones para nombrarlos y avanzar en su comprensión. En este sentido, se considera la propuesta de Castells (1999: 47) quien prefiere el término sociedad informacional, *"el término informacional indica el atributo de una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y el poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico"*.

Castells en su definición va más allá de la producción de servicios de conocimientos e información, se refiere a una forma de organización que gira alrededor de la información, donde las TIC son primordiales, pues estas preparan para una nueva forma de vida. Sin embargo, Castells (2002) precisa:

Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. La difusión de la tecnología amplifica infinitamente su poder al apropiársela y redefinirla sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. (...) Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción. (p. 58).

En la sociedad post-industrial, es indiscutible el peso que hoy tiene la presencia de las tecnologías, las cuales organizan las interacciones a través de nuevos códigos comunicacionales. Es un mundo hiperinformado, lleno de códigos con significados interpretados por sus protagonistas en base a su bagaje del pasado y de la tribu urbana (Maffesoli, 2004) a la que pertenezca, la cual desarrolla sus propios lenguajes y códigos, dándole importancia a algunos elementos que para ellos definen su propia vida.

En ese sentido, esta sociedad está cargada de muchas realidades que sólo existen para quien interpreta; con lo cual el mundo pierde el concepto objetivo y se llena de realidades individuales, dando origen a un conjunto de percepciones variadas (Nietzsche, 1993).

Es entonces, el ser quien se convierte en un interpretador del universo, de lo que ve, un mundo lleno de símbolos y significantes, donde cada uno va dibujando lo que sus códigos y su experiencia le permita ver. Es así como el ser entra en el juego del lenguaje, se transforma en un ser comunicativo y expresivo. Pero más allá de eso, en un ser que crea mundos en función de su cosmovisión.

Para Habermas (2000:4), lo importante son los elementos que conforman el sujeto y su capacidad de lenguaje, que va más allá de la sintaxis y la semántica, y que se transforma en un juego de sujetos interoperando, de manera subjetiva. Entonces, este evoluciona desde la filosofía del sujeto a la teoría de la comunicación.

Dándose un “giro lingüístico”, planteado por Rorty (1990), el cual termina afectando todas las grandes corrientes del pensamiento de nuestro tiempo y ha generado una nueva ética comunicativa.

Habermas (2000), plantea que:

las condiciones que caracterizan o definen a lo que llamamos existencia moderna, <<no permiten ya recurrir a imágenes religiosas o metafísicas del mundo colectivamente vinculantes>> y, ... éstas ya no pueden además <<afirmarse unas frente a otras en una coexistencia exenta de comunicación, sino que han de justificar autocríticamente su pretensión de validez a la luz de un enfrentamiento argumentativo con las pretensiones de validez contrarias de todas las demás>> y ello de suerte que <<en las condiciones de la existencia moderna no tenemos otra alternativa, pues se trata de condiciones de las que no podemos disponer a voluntad y, por tanto, no necesitan de ninguna justificación normativa>>, sino que representan simplemente un factum del que hay que partir. (p. 11)

Indicándonos esto la necesidad de repensar la existencia moderna, los hechos allí plasmados por las vivencias y las concepciones realizadas de ellos, para construir nuevos esquemas de pensamiento que se basen en el entendimiento de lo que los sujetos comunican.

En su teoría, Habermas (2000: 11) insiste en que el rasgo de la condición humana que representa ese factum *“pone en marcha una profundización de la conciencia moderna de contingencia e hipoteticidad de todo, y en que ello hace resaltar de forma cada vez más pura en su abstracción las condiciones del <<entendimiento posible>>”*

Así se ve que, es necesario desplazar el paradigma tanto de la razón como de la praxis y es preciso el surgimiento de una nueva postura, una basada en el entendimiento. Como lo plantea López (2011:108) *“el entendimiento entre sujetos capaces de lenguaje y acción.”*

Con los planteamientos de Habermas (2000), donde el significante se separa del significado, se genera un conjunto de nuevas sociedades virtuales las cuales no necesariamente requieren estar en la web y que operan según los principios descritos anteriormente.

Es importante destacar, cómo las personas en las sociedades virtuales, miran la vida en su interior, cómo lo expresan y qué comunican a través del lenguaje de su tribu. Debido a que en el ciberespacio se construyen muchas sociedades que comparten mundos, las cuales agrupan a las personas según sus intereses y han desarrollado nuevas maneras de comunicarse y de ver la vida. Como lo apuntan Berlanga y Martínez (2010):

Internet y sus diferentes aplicaciones están modificando prácticas tan antiguas como la escritura y la lectura, necesarias para preservar y mantener viva la cultura y la sociedad, de un modo similar a como, en su momento, aconteció con la aparición del alfabeto y el papiro, y más tarde, con la imprenta y el papel. (p. 50).

Sostiene Millan (2006: 75) que “*en el campo de la Web, se impone una nueva forma de comunicarse que implica el rompimiento de jerarquías y fronteras*”. Es así como la comunicación entre los cibernautas no se da sólo con texto; las imágenes o iconos se vuelven imprescindibles. En este espacio la frase una imagen dice más de mil palabras es completamente válida.

Ante estas nuevas formas de comunicarnos en la web, Berlanga y Martínez (2010: 49) reconocen que “*la palabra articulada constituye el más perfecto vehículo de nuestro pensamiento; y su consecuencia: el deseo de dominar esta facultad humana*“. La digitalización también se transforma en otro vehículo importante. Así lo plantea García (2005) “*ese anhelo se proyecta no solo al discurso verbal sino también al audiovisual o digital; de función -informativa, histórica ficcional, didáctica, publicitaria-; de medio comunicativo; de género o de formato*”.

Según Berlanga y Martínez (2010), citando a (Araujo y Melo, 2003), estas nuevas formas de comunicarnos, generan sociedades virtuales que requieren de una:

Comunicación de mayor expresividad, atractivo, flexibilidad y carácter lúdico, e incluso, de mayor elocuencia; un uso coloquial que captura algunos elementos de la oralidad y que se apropia de ellos en un proceso dinámico, creador y desafiante, revelador de una identidad efusiva que se expande en y por la comunicación. (p. 51)

En este sentido, como lo apunta Baudrillard (2000), en una pantalla, no se puede solamente ver un texto, sino que se observa una imagen. Por ejemplo: al usuario al sentarse frente a la computadora, se encuentra con iconos y texto que al verlos en conjunto se convierten en una gran imagen, cargada de mucha información, con otras normas y lenguajes ya definidos. Otro ejemplo, es el que se puede hacer con el conocido estándar Windows, el cual contiene un conjunto de iconos que al verlos el usuario es capaz de entender, sin necesidad de una sola palabra, dónde imprimir o dónde maximizar una ventana.

Como destaca Alberich (2005: 211), “*internet y el ordenador dan lugar a otro lenguaje, a otra manera de funcionar, con sus propias normas. El ordenador hace pensar de otro modo*”. Más aun en Internet, donde la entrada a esté, se hace a través de un explorador cargado de iconos y palabras clave que permiten activar la puerta mágica al ciberespacio.

Así se puede observar cómo el Internet y el computador, con su “Interfaz Windows” y sus llaves mágicas – ventanas, iconos, palabras clave, entre otros- nos hacen presenciar un gran cambio en el ámbito comunicativo, sobre todo en cómo se presentan los contenido. Así también, el poder que tienen los usuarios para construir los contenidos al contar con herramientas como el HTML, el XML y otras aplicaciones que permiten elaborar páginas web o blogs personales. Una buena forma de expresarlo, como lo indican Berlanga y Martínez (2010:52), haciendo referencia al video de Wesh (2007) que se encuentra en Youtube y donde transcriben algunos fragmentos del video:

El texto es lineal, el texto a menudo dice ser lineal: es cuando escribimos en papel. El texto digital es diferente: es más flexible, es móvil, es sobre todo hiper, hipertexto. El hipertexto puede enlazar a cualquier parte. Las primeras Webs fueron escritas en HTML (...). El texto digital puede hacerse mejor. Formato y contenido puede estar separado. El XML fue diseñado para eso (...). Con el formato separado del contenido los usuarios no necesitan conocer complicados formatos para publicar contenidos en la Web. Y no solo texto... ¿Quién va a organizar todos esos datos? Nosotros lo haremos. Tú lo harás. Con XML y tú, crearemos un Web diferente. Nosotros somos la Web. Nosotros enseñamos a la máquina (...). Piensa en los cien mil millones de veces al día que el ser humano hace clip enseñando a la máquina. La máquina somos nosotros. Y no sólo enlazar información, la Web es enlazar personas, compartiendo, comercializando, colaborando (...) Todos vamos a necesitar repensar algunas cosas: el derecho de autor, la autoría, la identidad, la ética, la estética, la retórica, la privacidad, el comercio, el amor, la familia, nosotros mismos. La máquina somos nosotros (p. 52).

Esto deja al usuario de la web – al cibernauta- ante una nueva responsabilidad, la cual ha asumido sin pensarlo, porque la misma tecnología lo ha llevado a ello: repensar la vida. Debido a que ahora se encuentra ante una sociedad virtual que no está en la web y otra que sí está, compartiendo dos realidades que muchas veces se contraponen. Tal es el caso, de las personas que construyen avatares en juegos dentro la web, siendo alguien distinto al que es en el mundo real. Dentro de este, el sujeto puede tener superpoderes, cambiar de sexo o ejecutar actividades que pueden ser impensables en la vida real.

En la realidad virtual, estas sociedades congregan sus miembros a través de sus intereses: desarrolladores, diseñadores, amas de casa, artistas, entre otros. Y a esta posibilidad de agruparse se han añadido las mujeres con una nueva perspectiva: la lucha por conquistar un espacio que, para ellas, ha sido creado por y para los hombres. Situación que ha despertado el movimiento ciberfeminista.

El Ciberfeminismo

Hablar de los orígenes del Ciberfeminismo requiere retomar los aportes y propuestas teóricas de Donna Haraway. Ella da inicio a un nuevo movimiento feminista, el cual contempla las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como una herramienta liberadora de las mujeres. Parafraseando a Aguilar (2007) comenta que Haraway propone el concepto de *Cyborg* como un híbrido de humano y máquina, organismo cibernético, invento surgido de la carrera armamentista durante la Guerra Fría, que se convierte en una herramienta de lucha feminista.

Como lo reseña Aguilar (2007:73), en 1972 “*Shulamith Firestone argumentaba en The Dialectic of sex, cómo la cibernética ofrecería la posibilidad de escapar de los confines del cuerpo, es el proyecto que llevaría a la liberación de la humanidad de la tiranía de su biología*”. Con estas propuestas y la aparición de las TIC, las mujeres consiguieron la

herramienta que les permitiría liberarse cultural, política y sexualmente, entre otros aspectos. Ya que este *cyborg* es una mezcla de lo natural y lo artificial, lo humano y la máquina. Este nuevo invento pone a la mujer en una ventaja, es simplemente ella y la máquina cuya interacción se da un “*continuum*” de cercanías y lejanías.

Con estas ideas, argumenta Aguilar (2007:74), que nace el Ciberfeminismo cuando “*Sadie Plant representante del movimiento ciberfeminista, acuña el término en 1995: el Ciberfeminismo como una cooperación entre mujer, máquina y nuevas tecnologías*”. Según Wilding & Critical Art Ensemble (1998:2), “*este se considera una promesa, la nueva ola de pensamiento y práctica postfeminista*”.

Con las nuevas TIC y las mujeres buscando un nuevo espacio para crecer, conquistar y expresarse, se da en la década de los 90, origen al ciberfeminismo. Entendiendo que la mujer encontraba en él un nuevo espacio: un territorio poco explorado y lleno de posibilidades, donde ellas entendían que podían ganar la lucha feminista.

Fernández y Wilding (2007), consideran que el ciberfeminismo:

Es heredero tanto del postfeminismo como del postestructuralismo. El ciberfeminismo no ha aceptado ni una definición, ni un claro posicionamiento político dentro de los feminismos. Por ejemplo, en las discusiones de la First Cyberfeminist International de Documenta X (Kassel, 1997), se rechazó la definición del ciberfeminismo remplazándola por la declaración de que el ciberfeminismo era una práctica que abarcaba variadas actitudes respecto del arte, la cultura, la teoría, la política, la comunicación y la tecnología: el territorio de Internet. Esta era una táctica pensada para atraer mujeres de distintas extracciones y orientaciones, en particular a mujeres jóvenes que se rehúsan a llamarse feministas. (p. 2).

Ante esta irreverencia que nacía en la web y por la necesidad de que cada vez más mujeres abordaran la red desde diferentes perspectivas, se creó un manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI, en el cual se comienza a vislumbrar el comportamiento de la mujer en la web, las opciones que le brinda y la aparición del cibernético. Las VNS Matrix (1991), exponen en el mismo que:

...creemos en feliz locura santidad y poesía, somos el virus del nuevo desorden mundial, reventando lo simbólico desde dentro, sabotadoras de gran papá unidad central de computadora, el clítoris es una línea directa a la matriz, VNS MATRIX, *terminators* del código moral, mercenarias de la suciedad, chupando el altar de la abyección, investigando el templo visceral que hablamos con la lengua, infiltrando, perturbando, diseminando, corrompiendo el discurso... (En línea).

El manifiesto denota, cómo estas mujeres se dibujaban como activistas políticas, sociales y culturales, que creaban una transformación en la red y a través de ésta, por la posibilidad que le brindaba su hibridación con la máquina. Se observa el cambio de concepción, la necesidad de romper con el discurso patriarcal y el cómo ellas abordan de manera la web. Como reseñan Fernández y Wilding (2007:5), “*este manifiesto, pertenece a la primera ola de ciberfeminismo, que celebraba las afinidades innatas de mujeres y máquinas*”.

A este respecto García (2007) hace referencia a que:

la inclusión gráfica del manifiesto ciberfeminista resalta su carácter artístico, que juega con la doble idea de representación e impresión, un juego de iconos ideológicos, de ambigüedades que abren paso a miradas más belicosas, revolucionarias y alternativas. No sólo es un manifiesto, en el sentido de un texto escrito, con un sentido y una intención, sino que, además, está diseñado para transmitir más de lo que transmite el texto, y para resaltar cierto contenido del mismo. Es un mensaje textual y, a la vez, visual. (p. 16).

Este hecho genera una nueva actuación del ciberfeminismo, el cual ubica su mirada en lo artístico y posteriormente, en 1996, da origen a otro manifiesto ciberfeminista conocido como el Manifiesto de la Zorra Mutante. Al respecto García (2007:17) señala que este manifiesto es la “*continuación de un lenguaje artístico provocador y reivindicativo, que basa su acción en la corrosión de pensamiento*”. En este se puede ver los fundamentos teóricos del ciberfeminismo, en un lenguaje posmodernista, sugerente, con ausencia de género, identidad fluida y una carga de sexualidad, ambigüedad y necesidad de expresar igualdad. Pero sobre todo dibuja a esa mujer habitando dentro de la web en el rol de ciborg. Un segmento de tal evidencia, se encuentra en VNS Matrix (1996) cuando expresa:

...heterofóllame, baby, la resistencia es inútil, engatúsame, machihébrame, mapea mi genoma ABANDONADO a imagen de tu proyecto, implícame artificialmente, quiero vivir eternamente, cárgame en tu brillante, brillante futuro de PVC, CHÚPAME EL CÓDIGO. Sujeto X dice que la trascendencia se encuentra en el límite de los mundos, donde ahora y entonces, aquí y allá, texto y membrana hacen impacto. Donde la verdad se esfuma. Donde nada es cierto. No hay mapas. El límite es NO CARRIER/NO HAY LÍNEA, la súbita conmoción de la falta de contacto, intentar tocar y encontrar una piel fría... El límite es permiso denegado, visión doble y necrosis. Donde la verdad se esfuma. Donde nada es cierto. No hay mapas... (En línea)

En este segmento del manifiesto se infiere cómo en sus inicios, las ciberfeministas se levantaban contra el hombre, le reclamaba un espacio en su proyecto (la red) y le decían que no les importaba lo que ellos pensarán, también, que en la red la identidad se perdía al igual que el género y, apunta Aguilar (200:74), que su lema era: “*prefiero ser un cyborg que una diosa*”. Ante esta perspectiva, estas mujeres ya se empezaban a dibujar como un nuevo ser con su experiencia en la web y con el uso de las TIC. Claro está, que estas mujeres veían en este ciborg, la posibilidad de desprenderse de su biología y androginizarse, como una manera para poder competir con el hombre en este mundo y por este mundo.

El separarse de su biología y poder tener entonces el control de ésta y de sí mismas, hace pensar que la visión de estas mujeres tiene dos posibilidades: a) dejar de ser mujeres para convertirse en seres asexuados o b) en el fondo la posibilidad de ser asexuados (todos los que están en la web) las dejaba en las mismas condiciones que los hombres, pues tanto ellas como ellos al entrar en la web se convertían en cibernéticos. Es decir, esta nueva posibilidad desarmaba el escenario antes planteado en las luchas feministas, para crear uno en donde las mujeres desdibujadas tenían una nueva oportunidad.

Para Fernández y Wilding (2007):

En el ciberfeminismo, las diferencias más celebradas y analizadas (además de la orientación sexual) es la construcción, a menudo narcisista, del sí misma como Otra, mediante la adopción del *cyborg* y el monstruo como figuras de liberación y autorepresentación. Es cierto que la transformación en “*cyborgs*” de cuerpos antes designados como “no aptos” ha sido reconfortante y habilitante para muchas individuos. (p. 4).

Esta postura creó un nuevo concepto de mujer, dejando atrás a una mujer que quería ser adorada, amada pero a la vez abusada y pervertida. Esa mujer intocable pero deseada, que se convertía en el objeto sexual de los hombres y era usada en la pornografía como mero objeto de placer del hombre. También, la posibilidad de ser abusada en su casa y confinada sólo a ese espacio. Queda claro que igualmente se pueden dar en la red relaciones distintas a lo culturalmente aprendido, lo heterosexual, aspecto éste que no se aborda en este documento.

En este nuevo concepto de mujer, la *cyborg* dejaba de ser esa mujer que le habían robado muchos espacios, para convertirse en un ser que abordada la red a través de los unos y ceros; y además, se hacía una con ellos, perdiéndose en el ciberespacio y ganado nuevas batallas.

Así, a finales de los 90, *Wilding & Critical Art Ensemble* (1998: 2) apuntaron que “*un aspecto inmediatamente evidente es que la red provee al ciberfeminismo con un vehículo crucialmente diferente que no es de ninguna manera comparable con las anteriores olas feministas*”. Martínez-Collado (2002), plantea que en sus inicios el ciberfeminismo se entendió como un espacio abierto de posibilidades que se dan para el pensamiento y el activismo feminista en la red.

El manifiesto está cargado de posturas de identidades y género desdibujados, hizo que estas mujeres en su momento se preguntaran, como lo señala Martínez-Collado (2002): ¿en qué medida nos marca sexualmente la tecnología?, ¿se consigue desterrar la discriminación de Internet con el anonimato sexual del medio?, ¿puede la tecnología ayudarnos a superar el patriarcado? Las respuestas pueden ser variadas. Pero definitivamente, la tecnología nos ha marcado, nos invita a explorar nuevas tendencias pues hace más visibles a las mujeres, más accesibles.

La visión de la Web de las Ciberfeministas

Para reflejar la visión que estas mujeres tenían de la nueva mujer en la web y de las relaciones que esta crearía, desarrollan un manifiesto, el cual se explora para entender la concepción que estas tenían de la ciborg y como sería la vida en ella. El manifiesto comienza con un enunciado en donde las VNS Matrix (1996) hacen referencia a la libertad: “*abres tus alas al viento atómico*”, indicando que es la acción profunda de entrega absoluta al mundo de los átomos infinitos que también forman la red, también expresa que la Internet es la herramienta que lleva a la mujer de nuevo a su origen, un origen que nace de adelante hacia atrás, como lo expresa VNS Matrix (1996) “*que te propulsa de regreso al futuro*”. Habla de una nueva mujer, esa que surge de la muerte del hombre y que tiene la oportunidad de recorrer la modernidad o lo que queda de esta, pues el ciberespacio crea posibilidades infinitas y distintas, y reconoce que en la sociedad post-industrial la mujer cobra un nuevo valor.

Ella sabe que su viaje va cargado de un bagaje emocional y mental, invisible. Que para las VNS Matrix (1996) es una “*maleta espacial*” que viaja en la zona de los unos y los ceros. Unos y ceros decodificados, un espacio que se vacía y se llena, pero que guarda y almacena realidades virtuales, nuevos significantes y le permite construir nuevos significados. Es el momento de crear una nueva historia donde las mujeres pueden ser las protagonistas de su propio mundo, de su comunidad.

Es la divinidad de lo invisible. La del cibernauta como un ser divino que no se sabe de dónde viene, es una divinidad extraterrestre, extranjera, pues no es el ciberespacio pero forma parte de él, en algún momento su cuerpo se desdibujará en la red y pasará a formar parte de ella, por eso las VNS Matrix (1996) la catalogan “*un ángel alienígena*”. En este caso asexuado o con su sexo y género desdibujado. Lo que ese ser no sabe, es que comienza un largo viaje de comunicación, de palabras, de hechos, donde se consigue con miles posibilidades que lo llevan a diferentes mundos, donde ella puede perderse ¿o encontrarse? Pues es el ciberespacio una ilusión compuesta de realidades de seres-maquinas que brillan, se esparcen y se multiplican en el vacío que para las VNS Matrix (1996) “*arde brillante*”.

Las VNS Matrix (1996) plantean que existen “*usuarios atrapados en el bombardeo estático de las líneas, mirando sin ver la descarga que garabatea en sus retinas calcinadas*”. Cuando la cibernauta entra a la web, para Baudrillard (2000:3), “*enfila su propia vida como una combinación digital*”. Esto es debido a que se produce una inmersión completa, la imagen entra en la retina con un añadido: el reflejo de la cibernauta en la pantalla. Las palabras se unen a la imagen, el ser entra dentro del ser con una mezcla de significados y la cibernauta es parte del mensaje, de los significados allí representados. Por eso, su poder. El ser queda reflejado dentro del mensaje. Así pues, ya la pantalla no es ajena a la cibernauta, como lo indica Baudrillard (2000: 3) “*cuando todos se vuelven actores ya no hay acción ni escenario*”.

El ciberespacio es un mundo que nunca se apaga, que vive constantemente encendido en las mentes de los seres, como lo indica VNS Matrix (1996): “*arde brillante*”. Son seres-máquinas excitados, *cyborgs*, que usan la tecnología, sin saber que son atrapados por y en ella. Son aprisionados por cada línea de código que resplandece en la parte trasera de la red, en esa que no se ve pero que se manifiesta en la pantalla. Al final hay miles de seres ardientes perdidos en el mundo cibernético, mirando sin ver, muchas veces sin comprender su contenido. Absortos en lo que ella – la Internet, la Zorra Mutante- les muestra, excitados y embrujados, pidiendo más. Es entonces, esta zorra mutante, es un ser que pasa de lo femenino a lo masculino – para VNS Matrix (1996) “*lo cautivador es la mezcla de fundidos*” – indicando así que aborda a todos los sexos. Relacionándose continuamente con todos los seres-máquinas y las *cyborgs*.

Estos seres se encuentran inconscientes pero gozosos, y muchas veces el conocimiento desaparece por espacios creando convulsiones de placer. Esta *cyborg* solo se alimenta con lo que la red le da, es como un veneno lento y adictivo, come lo que ve o escucha y muere. Muchas veces esa muerte le permite una nueva vida que se la brinda el código leído, es así como el ser se desdibuja para compenetrarse con lo que la zorra mutante le brinda. Son las *cyborgs*, perdiendo su mente y cuerpo en una entrega con la red.

Advierte VNS Matrix (1996), que el ser queda “*Succionado, absorbido por un vórtice de banalidad*”. Las mujeres absorbidas por lo superfluo, que las hala y las hunde cada vez más en lo virtual, se dejan atrapar por ciberespacio. En ese trance, cuando despiertan se encuentran en un nuevo mundo, ya el siglo XX no existe... y entran a una nueva era, indescifrable, no reconocida pues en la virtualidad los límites no existen y todo es posible. Al final de cada viaje por el ciberespacio, la gran pregunta es: ¿será qué esto es mejor?

Para las VNS Matrix (1996) “*el contagio ardoroso de la fiebre del milenio funde lo retro con lo posmo*”. Indicando, que el ciberespacio -la Internet- las atrapa, con la mezcla, con lo trans y lo multi, con lo que hay y que se pierde en otros. Donde nacen nuevas culturas y

donde nuevas opciones son posibles y aceptadas. Eso las contagia, el calor de lo nuevo las invade. A través de estas sensaciones, apuntan las VNS Matrix (1996), que se van “*catapultando cuerpos con órganos hacia la tecnotopía*”. Una vez allí, lo nuevo que se mezcla con lo viejo, ese lugar donde todas las fronteras se borran, donde todo parece atemporal, esa fiebre es la que desdibuja sus cuerpos físicos y las convierte en unos y ceros que entran en el ciberespacio, y donde cada parte de su ser se pierde en los bits de información, así se unen con la tecnología – se convierten en *cyborgs*- y la pc se vuelve una extensión del cuerpo junto a todos sus dispositivos.

Así pues, ya siendo *cyborg*, para las VNS Matrix (1996) “*la identidad se descomprime polimorfa y se infiltra en el sistema desde la Raíz*”. El género desaparece, la sexualidad se amplía, todos son iguales y una vez allí no hay vuelta atrás. No hay más representaciones que la del deseo de la carne, la de la expresión del ser y la de ser comprendido por lo que se es, pues en el manifiesto hecho por las VNS Matrix (1996) “*el código dicta el placer y satisface el deseo*”. La matrix – la Internet- la envuelve, desdibujándola en miles de seres y una vez allí, no hay salida.

Cada ser en la red es parte de un todo, desconocido, y en esta red existe el control, la observación y vigilancia de lo que en ella ocurre, nada pasa desapercibido. Envueltas en la virtualidad, en la no identidad, los seres se desbocan, hasta perderse presa del pánico en el océano de información: es un mundo donde algunos tienen poder, el poder de la información, el cual manejan a su antojo. Ante esta nueva realidad cómo quedan los excluidos, se preguntan las VNS Matrix (1996) “*¿qué tiene el nuevo milenio que ofrecer a las sucias masas sin módem?*”, aquellos que no tienen la posibilidad de estar dentro del ciberespacio, en la virtualidad, disfrutando de esta oportunidad.

Es al acceso a un nuevo espacio - la red - lo que hace atractivo este movimiento. Será que la red se vuelve una bebida energizante. Las VNS Matrix (1996) se preguntan: *¿agua potable a gogó?* ¿Es la Internet una fuente de abundancia para todos aquellos que la

accedan, o es un baile agotador entre los seres que se encuentran en la red tecleando constantemente, mientras beben de la fuente invisible y bailan a gogo con sus cuerpos desnudos en los unos y ceros, moviéndose furiosamente, en búsqueda de otros a quien alcanzar, con quien beber o de quien beber? Sin embargo, para estas mujeres, las VNS Matrix (1996), *“la simulación tiene sus límites”*. En algún lugar empieza y en algún lugar termina, por ello, las VNS Matrix (1996) exponen *“el límite es NO CARRIER/NO HAY LÍNEA, la súbita conmoción de la falta de contacto, intentar tocar y encontrar una piel fría”*.

¿Es la red una agenda paralela, en donde los controles que se aplican las restringen sin saberlo?, ¿Está la creatividad sujeta a esta agenda? O solo sobreviven a la red los que pueden mantenerse en ella y escapar a sus tentáculos, a sus tentaciones – como buena zorra mutante- que hacen que quieras más de ella, a través de lo que te vende y lo que te ofrece, una oferta sugestiva que activa los deseos y lleva a la *cyborg* en busca de más. Y estas ciborg, para las VNS Matrix (1996), se atreven a suplicarle: *“lee mi memoria de sólo lectura. Cárgame en tu imaginación pornográfica. Escribeme”*.

Como dice el Manifiesto Ciberfeminista de las VNS Matrix (1996): *“La niña se nos va de las manos”* y así mismo todo el sistema con los seres que habitan virtualmente en ella. Es por ello, que para las VNS Matrix (1996) *“estamos al borde de la locura y ruge la marabunta de vándalos”*. De alguna manera cada comunidad impone sus reglas, todos habitando virtualmente, en un orden sin orden, donde todo coexiste, donde todo es posible. Es necesario, desmaterializarse, perderse entre los unos y los ceros que viajan en el espacio, pues allí está el placer de pertenecer a la web, a una sociedad virtual, en donde lo eres todo y al final también la nada. Debido a que para las VNS Matrix (1996) *“el placer está en la de-materialización”*.

Ellas organizadas como comunidad advierten a todo cibernauta no identificado con la comunidad a la que pertenecen que se alejen. Debido a que las VNS Matrix (1996) saben

que las *cyborgs*: *“somos el accidente maligno que cayó en tu sistema mientras dormías. Y cuando despiertes, terminaremos con tus falsas ilusiones digitales, secuestrando tu impecable software”*. Ante esta promulgación, ellas reconocen el poder de la Matrix- la Internet-, saben que a través de ella pueden llegar donde jamás lo hubieran imaginado. Por ello, las VNS Matrix (1996) exclaman: *“ampliando mis fronteras, pero en el ciberespacio no hay fronteras”*. También saben que en este ciberespacio, todas las identidades son válidas y que no hay sexo, hay permiso para ser quien quieras ser, pero lo más importante es que eres y perteneces a un colectivo, expresando las VNS Matrix (1996) *“PERO EN EL ESPIRALESPACIO NO HAY ELLOS sólo hay *nosotros*”*. Lo más importante, para ellas es la posibilidad de pensar en no morir nunca, por ello se atreven las VNS Matrix (1996) a exclamar: *“implicame artificialmente, quiero vivir eternamente, cárgame en tu brillante, brillante futuro de PVC”*.

Las mujeres – ciberfeministas- ven el ciberespacio como la posibilidad del infinito, de la vida eterna y también del resultado. Las VNS Matrix (1996) están claras de: *“... que la trascendencia se encuentra en el límite de los mundos, donde ahora y entonces, aquí y allá, texto y membrana hacen impacto”* y a la final son lo mismo, máquina y mujer son una, la *cyborg*.

Otro aspecto interesante, es que la *cyborg* conoce el ardid de la Internet, sabe que en ella existe todo, todo cabe. Sabe que los significantes están allí, que los significados dependen de cada quien, por ello las VNS Matrix (1996) exclaman: *“donde la verdad se esfuma, donde nada es cierto, no hay mapas”* y, las VNS Matrix (1996) reconocen que se vive en la web *“flotando en el éter”*, donde su cuerpo se comprime y se convierte en fuego, y terminan las VNS Matrix (1996) advirtiendo al otro: *“Incéndiame si te atreves”*.

En todo este manifiesto, se observa como la *cyborg* es una activista en una lucha por la apropiación de un espacio que ellas no consideran propio, sino ajeno. Y que al convertirse en *cyborgs* tienen las mismas posibilidades que los seres-máquinas hombres convertidos a

su vez en cybogs, lo ven como la oportunidad de una lucha de iguales. Sin embargo, esto no es tan cierto, pues hombres y mujeres tienen comportamientos distintos ante la tecnología, lo cual hace que existan dos mundos conceptualizados y aprehendidos de manera distinta por ambos sexos.

Los metalenguajes que se dan en la web, son interpretados de manera diferente, y las interacciones que se dan entre estos cíborgs hombres y las cíborgs mujeres siguen siendo distintos por su naturaleza humana de la que nunca escapan, eso que planteaba Shulamith Firestone (1972) de desprenderse de la biología, parece imposible, porque la misma biología nos da patrones de comportamiento que forman parte de la mente humana, que se conoce que tiene dimensiones distintas en mujeres y hombres. Así pues al pasar al mundo del ciberespacio, los cíborgs entran en el mundo de la mente, y la mente humana que también está cargada de genes XX o XY, la mente se comporta de manera distinta en ambos casos.

¿Qué es el cyborg? ¿Quién es la cyborg?

En el apartado anterior se puede empezar a vislumbrar definiciones sobre que es un cyborg. Sin embargo es necesario definirlo claramente, para comprenderlo. El término cyborg tiene una connotación de ciencia ficción. No es necesario hacer mucho esfuerzo para voltear la vista hacia atrás y ver como en los años 1970, la televisión nos vendía al hombre del millón de dólares, serie denominada para Venezuela el hombre nuclear.

Los científicos Clynes y Kline (1960) crearon el termino cyborg. Para la década de los 60, su visión era un hombre mejorado tecnológicamente que podía vivir en el espacio exterior, gracias a todas las modificaciones biológicas y psicológicas realizadas mediante la inserción de nuevas partes en su cuerpo y la farmacología. La perspectiva de ellos fue desde los astronautas:

La alteración de las funciones corporales del hombre para cumplir los requisitos de extraterrestres sería más lógico que proporcionar un terreno y medio ambiente para él en el espacio... Sistemas Artefacto-organismo podrían extender el inconsciente del hombre, haciendo así posible controles de autorregulación del hombre mismo. (p. 26).

Este cyborg fue pensado para conquistar el espacio exterior, para ser enviado a los confines del universo para descubrirlo y para la supervivencia del hombre ante una posible guerra nuclear. Se pensó en un hombre potenciado, que modificaba su organismo para adaptarse a condiciones diferentes a las del planeta Tierra y así poder sobrevivir.

La Real Academia Española (2001), en su vigésima tercera edición, define como cyborg, haciendo referencia al término en inglés como un organismo cibernético, un “*ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos.*” Bajo esta definición, puede ser concebido como la hibridación entre el ser humano y la máquina. En un término amplio, puede decirse que un cyborg es cualquier organismo vivo que se combina con lo manufacturado. En este caso con elementos tecnológicos que le permiten potenciar sus cualidades biológicas y físicas para superar sus condiciones de supervivencia en la Tierra o en cualquier parte del Universo.

Sin embargo, el término es tan amplio que podría adjudicarse a un ratón de laboratorio al cual le han incorporado una máquina para suministrarle una droga, a un hombre conectado a una máquina de diálisis o al mismo planeta Tierra con su configuración natural-artificial con todos los inventos del hombre para habitarla y donde el planeta ha creado un equilibrio para sobrevivir, no siendo pura y natural. Así vemos que la figura del cyborg ha existido desde la creación de la tecnología que potencia al ser humano.

Es necesario entonces definir la cibernética para esta investigación. Es por ello, que en este trabajo la propuesta de la cibernética se aleja en muchos sentidos de lo propuesto por Clynes y Kline, ya que no es una forma para la supervivencia del humano en el planeta o el espacio,

tampoco tiene que ver con los conceptos creados por el cine en películas como Robocop, que sigue manteniendo la idea de la sobrevivencia del ser humano ante condiciones extremas (la pérdida casi total de su cuerpo), no tiene nada que ver con la propuesta realizada por Mary Shelley en 1818 y su Frankenstein, un hombre construido por el hombre con el hombre y la tecnología. Ni con las propuestas de las ciberfeministas, que quieren desprender de alguna manera al ser humano de su biología.

En esta propuesta, se considera a la cyborg como una nueva mujer, humana, tecnológica, hibridada... que no se desprende de su condición humana y de todo lo que ella trae: el cuerpo, las emociones, los sentimientos y las experiencias que va acumulando. No se trata de una mujer que se desprende de su biología y se convierte en otro ser desmaterializado e inhumano, sino de una nueva mujer con mayores potenciales, nuevos valores, nuevas visiones, que la hacen más humana. Porque los “gadgets” tecnológicos y el ciberespacio no la deshumanizan ni la absorben, sino que ella los absorbe a ellos, entonces el metal y la carne se unen, en el mundo físico, en el mundo de la información todos los unos y ceros conforman un nuevo patrón comunicacional, brindándonos un nuevo sujeto que dada su nueva estructura informacional tiene nuevas posibilidades. Una cyborg con un corazón que late, con un cuerpo femenino desdibujado en la matrix, pero que al leerla vemos sus curvas, su feminidad, su esencia. Una mujer potenciada, más humana que nunca y más libre.

El trabajo ante la perspectiva de la ciborg: hacia una nueva representación

Es necesario en este punto rescatar las ideas de las ciberfeministas y las feministas para conversar sobre este tópico.

Dona Haraway, con su escrito denominado Manifiesto Ciborg, el sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado, es quien se atreve en 1984 a apuntar que “*el cyborg es una criatura en un mundo posgenérico, que no tiene relaciones...*”

con el trabajo no alienado (Haraway, 1984:3)”. Claro está en este libro ella se propone desarmar las ideas de Marx y del feminismo Socialista- Marxista, que apuntaba a que la mujer era un elemento reproductivo creador de la fuerza de trabajo que necesitaban las industrias de la época.

Por su parte, las ciberfeministas toman parte de este documento para fundamentar sus ideas- el concepto de cibernético- así en su manifiesto comienza a expresar como la mujer al contar con un nuevo instrumento –la Internet- puede alcanzar nuevas posibilidades y aumentar su potencial, al volverse un cibernético en su unión con la tecnología. Con esta visión se puede construir un acercamiento a cómo estas mujeres han abordado la web para desarrollarse en la sociedad post-industrial, en el mundo denominado “trabajo”. Como ellas lo han asumido, en una sociedad armada desde lo patriarcal, cargada de hiperealidad y virtualidad. Entendiendo como lo plantea Baudrillard (1997)

Mientras el trabajo se percibía como una alienación cabía hacerle desempeñar un papel subversivo (...) Pero en nuestra nueva logística de interacción hombre-máquina ya no hay tal trabajo. El hombre y la máquina están en interfaz. Ya no existe un sujeto del trabajo.

Cuando el hombre-en este caso la mujer- y la máquina están en la interfaz, nos acercamos al concepto de la *cyborg*: tecnología y ser unidos en uno solo. Todo lo que produce a través de ella queda atado a la subjetividad, a la mirada aparente que el ser le da. Mirada que dibuja la ilusión de lo que hace, pues todo se pierde en el mundo de la virtualidad. Se debe entender, que desde esta sociedad virtual denominada Ciberfeminista, sus acciones ocurren en la web y a través de esta. Entonces, como lo apunta Martínez-Collado (2000) la tecnología colabora en la construcción de la subjetividad, la feminización del *cyborg*.

Es importante señalar, como lo indica Baudrillard (1995) que:

Lo virtual no necesita ninguna identidad. Y eso es así porque tiene la posibilidad de una metamorfosis continua. La fascinación de lo virtual es que cada uno puede transformarse en cualquier cosa. Es, por definición, el final de la identidad. Lo que sí puede haber son reacciones tibias de subjetividad. (En línea).

Estas reacciones tibias, serán las diferencias entre el ciborg y la ciborg, dadas por la condición humana hombre-mujer y por las condiciones de género. Así, vemos que nuevas identidades se irán construyendo en la web, dentro de la mente del ser, dentro de una nueva matrix que nace al crearse la ciborg, dentro de esta nueva mujer humana, conectada a través de los unos y de los ceros a todo el universo, el universo de la comunicación y la información.

Ante esto, nos encontramos ante el mundo de las subjetividades: el mundo de las TIC, el mundo de las ciborgs. Un mundo, que cada vez da más poder a quienes participan de él. Para Baudrillard (1995): *“los que tengan acceso a la tecnología serán un grupo de poder cada vez más fuerte”*. Es por ello, que vemos la necesidad de las mujeres por el abordaje de las TIC y en especial de la web. Pues, las ciberfeministas, citando a Bertomeu (2011) quien hace referencia a Sherry Turkle y Victoria Vesna, plantean que:

Resulta irónico que uno de los campos de hegemonía masculina, el de las ciencias informáticas, haya desarrollado una máquina con potencial para desestabilizar los arraigados sistemas patriarcales. En su estudio sobre el mundo cultural y psicológico de los ordenadores y de la informática, Sherry Turkle (1984) observa que las diferentes formas que tienen las chicas y mujeres de enfocar la informática han alterado nuestra concepción de lo que es esta ciencia. En particular, Turkle cree que el ordenador desempeña un papel especial en este proceso, ya que proporciona una entrada a sistemas formales más accesibles para las mujeres... *“Se puede negociar con él, se le puede responder, se puede analizar psicológicamente”* Victoria Vesna. (En línea).

Es así como se observa que para las ciberfeministas, la web se ha convertido en un sujeto importante en su lucha, en su discurso. Como lo indica Martínez-Collado (2000):

En todo este proceso, el sujeto, como todo lo demás, ha dejado de existir como algo fuera del discurso. Somos códigos genéticos, somos escrituras matriciales en el ordenador, somos firmas potencialmente variables en el *e-mail*, podemos adoptar roles sociales diferentes, podemos transformar nuestro sexo, nuestro género, nuestra identidad, podemos construir/deconstruir nuestro cuerpo, definitivamente un cuerpo sin órganos, sin determinación. Es la época del ser contingente, interpretable, que se reconoce en la ausencia de destino prefijado (ni por la biología ni por ninguna otra ciencia/servidumbre). Es la época del *Cyborg*, de la identidad como puro artificio. Y, consecuentemente, el reto de la representación de una subjetividad no esencialista es tal vez la cuestión más inevitable de nuestra época. (En línea).

Entendemos, ante lo anteriormente expuesto, que este nuevo mundo está cargado de TIC, subjetividades, nuevas realidades, nuevas verdades y donde la Internet juega un papel fundamental. Para Martínez-Collado (2000), la web se transforma en “*el nuevo espacio epistemológico y existencial del ser, y ese espacio nos revela meros códigos lingüísticos, puros cyborgs, fusión de máquina y naturaleza, de deseo y lenguaje*”

Aunque nunca se catalogó ciberfeminista y sus enunciados dieron origen a este movimiento, Haraway (1984), plantea al crear el manifiesto cyborg que fue: “*el sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*”. El cual, nos introduce sobre el giro lingüístico y el paradigma de la acción comunicativa. Indicándonos que el ser, ahora el *cyborg*, se transformaba en un sujeto del lenguaje con alta significación en esta nueva sociedad. Es necesario observar las ideas planteadas por ella y que dan sentido al ciberfeminismo.

Así, pues para Haraway (1984):

Las tareas del desarrollo individual y de la historia son los poderosos mitos gemelos inscritos para nosotros con fuerza inusitada en el psicoanálisis y en el marxismo. Hilary Klein ha argüido que tanto el uno como el otro, a través de sus conceptos del trabajo, de la individuación y de la formación genérica, dependen del argumento de la unidad original, a partir de la cual debe producirse la diferenciación, para, desde ahí, enzarzarse en un drama cada vez mayor de dominación de la mujer y de la naturaleza. El *cyborg* elude el paso de la unidad original, de identificación con la naturaleza en el sentido occidental. Se trata de una promesa ilegítima que puede conducir a la subversión de su teleología en forma de guerra de las galaxias (p. 3).

Haraway (1984:7) expone que la *cyborg* se separa del “*trabajo militante de las viejas políticas masculinas, cuyos votantes naturales necesitan puestos de trabajo relacionados con el armamento*”. Y además, las *cyborgs* para Haraway (1984: 7), se convierten en “*las nuevas máquinas, son limpias y ligeras, y sus artífices, devotos del sol que están llevando a cabo una revolución científica asociada con el sueño nocturno de la sociedad post industrial*”.

Es interesante ver como en su postulado, Haraway (1984) realiza una crítica al marxismo y a sus intentos por la alienación del ser humano al encerrarlo en su idea del trabajo:

Tanto los feminismos marxista socialista como radical han naturalizado y desnaturalizado de manera simultánea la categoría “mujer” y la conciencia de las vidas sociales de las “mujeres. Quizás una caricatura esquemática pueda resaltar ambas acciones. El socialismo marxiano se encuentra enraizado en un análisis del trabajo remunerado que revela una estructura de clase. La consecuencia de la relación de salario es una alienación sistemática, puesto que el trabajador (sic) se encuentra dissociado del producto de su trabajo. La abstracción y la ilusión regulan el conocimiento y, la dominación, la práctica. El trabajo es la categoría eminentemente privilegiada que permite al marxista sobreponerse a la ilusión y encontrar ese punto de vista necesario para cambiar el mundo. El trabajo es la

actividad humanizadora que marca al hombre, una categoría ontológica que permite el conocimiento de un sujeto y, de ahí, el conocimiento de la subyugación y de la dominación. (p. 12).

Parafraseando a Haraway (1984), los feminismos socialistas y marxistas lo que pretendieron hacer fue expandir una categoría de trabajo para acomodar lo que algunas mujeres hacían, incluso si la relación con el salario estaba subordinada a una visión más comprensiva del trabajo bajo el patriarcado capitalista. Para estos feminismos, la actividad (trabajo) de las mujeres en el hogar y como madres se adentró en la teoría con la autoridad de la analogía del trabajo realizada por Marx. Y la unidad de las mujeres en esta época se sustentaba en una epistemología basada en la estructura ontológica del trabajo. Se debe observar que toda esta postura ante el trabajo, se rompe ante la “*cyborg*” y su oportunidad de abordar la red más allá de su biología y género. Ya no hay analogía entre el trabajo y la actividad femenina.

Así pues la fórmula, que para Haraway (1984: 14), era una simple caricatura: “*feminismo socialista - estructura de clase // salario de trabajo // alienación trabajo, por analogía, reproducción, por extensión, sexo, por adición, raza feminismo radical estructura de género//apropiación sexual//objetificación.*” Queda superada en esta nueva sociedad post-industrial, en donde la mujer asume un rol activo y protagónico convertida en una “*cyborg*”. En el ser humano máquina, que queda desdibujado en un solo sujeto, en un significante y así mismo, la web, internet o el ciberespacio, se transforma en otro significante que permite entonces la construcción de múltiples historias de vidas, separadas del paradigma marxista del trabajo y que abren la puerta a nuevas posibilidades que serán construidas por cada uno de los seres que habitan en esta sociedad de la información. Para Haraway (1984), en este nuevo mundo las dicotomías desaparecen, pues son puestas en entredicho y:

la situación actual de las mujeres es su integración/explotación en un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación. El hogar, el sitio de trabajo, el mercado, la plaza pública, el propio cuerpo, todo, puede ser dispersado y conectado de manera polimorfa, casi infinita, con enormes consecuencias para las mujeres y para otros, consecuencias que, en sí mismas, son muy diferentes en gentes... (p. 18).

Desde esta perspectiva, para Martínez-Collado (2000) y tomando como referencia a Jameson (1991),

la tecnología es el producto del trabajo humano que transforma la naturaleza para fines humanos supuestamente colectivos. Sin embargo, “[L]a tecnología [...] puede servir como un símbolo adecuado para designar el poder inmenso, propiamente humano y antinatural, de la fuerza de trabajo inerte acumulada en nuestras máquinas; ese poder alienado que Sartre denominaba la “antifinalidad” de lo práctico-inerte; un poder que se vuelve hacia y contra nosotros de modo irreconocible, y que parece constituir el férreo y distorsionado horizonte de nuestra praxis colectiva e individual”. (p. 79).

Ante las nuevas posibilidades que brinda este nuevo símbolo, para Platero (2003) las mujeres ciberfeministas, son:

las mujeres que trabajan, diseñan, escriben, piensan en este entorno cybor, son quienes se denominan a sí mismas grrrl, webgrrls, riot grrls, guerrilla girls, bad grrls, geeks... Se mezclan aquellas que quieren hablar de ciencia ficción, crear software, trabajar desde el software libre, quienes escribir y realizan arte cyberfeminista, diseñar nuevos videojuegos o páginas web, listas de correo o mailing lists para intercambiar conversaciones, foros de cyberpunk; femporn zines hasta proyectos anti-discriminatorios. ... una nueva forma de subjetividad femenina. (p. 8)

Referencias Bibliográficas

- Aguilar García, M. (2007). Ciberfeminismo y ecofeminismo. En: **Germinal: revista de estudios libertarios**. N° 3, págs. 73-82.
- Alberich, J. (2005). Notas para una estética audiovisual digital. En: Alberich, J. y Roig, A. (coord.) (2005). **Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas**. Barcelona. España: UOC.
- Araujo, M. y Melo, S. (2003). **Del caos a la creatividad, los chats entre lingüistas y didactas**. Lisboa, Portugal: Estudios de Lingüística del Español (ELiEs).
- Baudrillard, J. (2000). **Pantalla total**. Editorial Anagrama, Barcelona, España, 203-207.
- Baudrillard, J. (1998). **El Duelo**. Disponible en: <http://ebookbrowse.com/jean-baudrillard-duelo-pdf-d222686042>. (Consultado: 23/01/2013)
- Baudrillard, J. (1997). **El paroxista indiferente. Conversaciones con Philippe Petit**. Editorial Anagrama. Barcelona España.
- Baudrillard, J. (1995). **Las elites electrónicas provocarán la aparición de un Cuarto Mundo informáticamente subdesarrollado**. Disponible: <http://www.muyinteresante.es/jean-baudrillard>. (Consultado: 23/01/2013)
- Berlanga, I. y Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de retórica clásica. Redes sociales: el caso Facebook. En: **Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento**. 7 (2). 47-61.
- Bertomeu, A (2011). **Ciberfeminismo. Creatividad y comunicación**. Disponible: http://e-mujeres.net/sites/default/files/Ciberfeminismo_Creatividad%20y%20comunicacion.pdf. (Consultado: 23/01/2013)
- Castells, M. (2002). **La dimensión cultural de Internet**. Universitat Oberta de Catalunya, julio.
- Castells, M. (1999). **La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura: La sociedad Red**. México. Siglo XXI.
- Clynes M. y Kline, N. (1960). Cyborgs and Space. En: **Astronautics**. Disponible en:
- Fernández, M. y Wilding, F. (2007). **Situar los ciberfeminismos**. Disponible en: <http://www.mav.org.es/documentos/NUEVOS%20ENSAYOS%2007%20SEPT%202011/ciberfeminismos.pdf>. (Consultado: 17/12/2012).

- García Manso, A. (2007). Cyborgs, mujeres y debates. El ciberfeminismo como teoría crítica. En: **BARATARIA Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales**. N° 8, pp. 13-26.
- García, F. (2005). Una aproximación a la historia de la Retórica. En: **Icono14**. Vol. 5. Recuperado el 2 de Enero de 2010 del Sitio Web de Icono14, revista de Comunicación Audiovisual y Nuevas tecnologías. Madrid, España: <http://www.icono14.net/revista/num5/articulo1.htm>.
- Habermas, J (2000). **Aclaraciones a la Ética del Discurso**, trad. M Jiménez. Disponible en: <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/seminario/eticadiscurso.pdf> (Consultado: 17/12/2012).
- Haraway D. (1984). **Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo xx**. Disponible: <http://cdd.emakumeak.org/ficheros/0000/0555/2137tdoicgdgszn75xsd.pdf>. (Consultado: 23/01/2013)
- Jameson, F. (1991). **El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado**. Paidós Studio. Barcelona España, p. 79
- López, F. (2011). **Los extravíos de la academia y la reforma de los bárbaros**. Fondo Editorial de Publicaciones APUC. Valencia, Venezuela.
- Maffessoli, M. (2004). **El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades postmodernas**. Editorial Siglo XXI. México.
- Martínez-Collado, A. (2002). **Cyberfeminismo: Tecnologías de la subjetividad y políticas de género en las redes de la nueva comunicación**. Disponible: www.nodo50.org/mujeresred/spip.php?article308. (Consultado: 18/12/2012).
- Martínez-Collado, A. (2000). Tecnología y construcción de la subjetividad (La feminización del Cyborg). En **Cyberfeminismo: dos escenarios, catálogo Zona F**. Sujetos imprevistos, EACC (Espai d'Art Contemporani de Castelló), Edición bilingüe inglés-castellano, Castelló, pp. 144-180. Disponible: <http://www.estudiosonline.net/texts/escenarios.html>. (Consultado: 23/01/2013)
- Millán, T. (2006). La digitalización de la realidad en las nuevas generaciones del siglo XXI. En: **Comunicar**. Vol. 26, 71-175.
- Nietzsche, F. (1993). **El ocaso de los ídolos**. Madrid. M.E. Editores.

- Platero, R. (2003). **Globalización y Tecnologías de Información y Comunicaciones: las mujeres en el cyberactivismo.** Disponible: <http://www.ucm.es/info/rqtr/biblioteca/ciberespacio%20glbt/ciberactivismo%20mujeres.pdf>
- Real Academia Española. (2001). **Diccionario.** Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=cyborg>
- Rorty, R. (1990). **El giro lingüístico**, trad. e introd. de G. Bello. Barcelona. Paidós.
- Torres, M. (2005). **Sociedad de la información / Sociedad del conocimiento.** Disponible en: <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/socinfocon.pdf>. (Consultado: 17/12/2012).
- VNS Matrix (1996). **Manifiesto de la Zorra/Mutante.** Disponible en: <http://www.e-mujeres.net/> (Consultado: 17/12/2012).
- VNS Matrix (1991). **Un manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI.** Disponible en: ares.cnice.mec.es/genero/pensamiento/tx/text_vns1_c.html. (Consultado: 17/12/2012).
- Wilding Faith & Critical Art Ensemble. (1998). **Notas sobre la condición política del Ciberfeminismo.** Disponible en: <http://www.nodo50.org/mujeresred/spip.php?article722>. (Consultado: 17/12/2012).