



Recibido: 12-02-2013

Open review: <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/128>

Aceptado con correcciones: 24-04-2013

Aprobado finalmente: 07-05-2013

***Make me a (Wo)Man. Make me a Cyborg***  
**Una aproximación a la potencia política  
de las ficciones míticas  
desde el arte feminista**

***Make me a (Wo)Man. Make me a Cyborg.***  
***An approach to the political power of mythic fictions  
from the feminist art***

Remedios Zafra  
Universidad de Sevilla  
rzafra@us.es

## **RESUMEN**

¿Qué puede una ficción mítica como el Cyborg en la construcción identitaria contemporánea? ¿Qué puede en la ideación de nuevas formas de producción y emancipación subjetiva? Este artículo propone una mirada crítica y feminista a las dimensiones y potencias políticas de las clásicas figuraciones míticas de la cultura occidental puestas en conversación con la ficción Cyborg de Donna Haraway. Como mito materialista, feminista y socialista, surgido como criatura deseante y productiva, el Cyborg opera como ficción político-poética, como criatura de realidad social (simbólica) y también de ficción (inventada) que actúa como orador extático que nos permite hablar al lado de nosotros mismos. Para esta reflexión proponemos distintas

líneas argumentativas desde la filosofía, la antropología y, especialmente, la práctica artística, comparando figuraciones míticas occidentales apoyadas en la creación simbólica y material de lo humano, y bajo la motivación implícita del “dolor” que operan en nosotros nuestros mitos culturales y sus limitaciones identitarias. Esta reflexión se articulará sobre las siguientes ideas:

1. Lo masculino como humano y lo femenino sexuado en las figuraciones míticas.
2. Construcción técnica de lo humano y construcción mítica de lo *abyecto*.
3. Construcción posthumana y retóricas Cyborg desde el arte feminista.

Será en este último apartado donde queremos sugerir los modos habituales de hacer del arte feminista e identificar la ideación de figuraciones míticas entre ellos; desde la consideración de que son los espacios creativos y tecnológicos de la representación y la artificialidad, como el arte y la ficción los que mejor nos permiten visibilizar, pero sobre todo hacer convivir, las contradicciones de la enunciación y sus inestabilidades como proceso dinámico, cuando nos enfrentamos a la identidad estereotipada. Tolerar y reflexionar sobre estas contradicciones es posible en el territorio de la artificialidad. Y es en este privilegiado escenario del arte y de la tecnología donde las artistas feministas han actuado como destacadas intérpretes iconoclastas de la época y de la cultura.

## **PALABRAS CLAVE**

Construcción técnica, cultura occidental, ficción mítica, imaginación, parodia.

## **ABSTRACT**

What is possible in contemporary identity construction from a mythical fiction such as the Cyborg? What is possible from the idea for new forms of production and subjective emancipation? This article proposes a critical and feminist approach to the dimensions and political powers of mythic figurations in the Western culture brought into conversation with Donna Haraway's fictional Cyborg. From materialist myth, a productive feminist, socialist, and desiring creature emerged, the Cyborg operating as political-poetic fiction, as a creature of social reality (symbolic) and fiction (invented) that acts as an ecstatic speaker that allows us to

speak next ourselves. For this discussion we propose different lines of argument from philosophy, anthropology and especially artistic practice, comparing Western mythic figurations that supported the symbolic creation of the material and the human, and under the implicit motivation of "pain" that operates in our cultural myths and constrained identities. This reflection will be organized on the following ideas:

1. The male as human and the female sexed in mythic figurations.
2. The technical design of the human and the mythical construction of the abject.
3. Posthuman construction and the rhetorical cyborg from feminist art.

It is in this last section where we want to suggest the usual ways of doing feminist art and identify the mythic ideation of figurations among them, from the consideration that creative and technological spaces of representation and artificiality, are like art and fiction which allow us to visualize better, but mostly live the contradictions of enunciation and dynamic instabilities, as when we face stereotypical identity. To tolerate and reflect on these contradictions is possible in the territory of artificiality. And it is in this privileged setting of art and technology where feminist artists have acted as prominent iconoclastic interpreters of these times and culture.

## **KEYWORDS**

Imagination, mythic fiction, parody, technical construction, western culture.

## **SUMARIO**

*Make me a man. Make me a woman*

Lo masculino como humano y lo femenino sexuado en las figuraciones míticas

Construcción técnica de lo humano y construcción mítica de lo abyecto

Creación posthumana y retóricas *Cyborg* desde el arte feminista *Make me a Cyborg*

Bibliografía

## **SUMMARY**

Make me a man. Make me a woman

The male as human and sexed female in mythic figurations.

Technical design of the human and mythical construction of the abject.

Posthuman construction and rhetorical cyborg from the feminist art. Make me a cyborg

Suena una voz anónima: ¡Construiremos un circo al que vendrán todos los monstruos, será tan grande que "todo" será circo y todos los monstruos ya no seremos monstruos.

Manifiesto X0y1 (Zafra, 2009: 224)

### ***Make me a man. Make me a woman***

Comenzaré compartiendo mi posición, el lugar desde el que escribo. No es éste un lugar desde el que quiero enseñar algo sino, más bien, desde el que quiero compartir algo que en cierta forma duele, o dolió, o dolerá. Y es que hablar de los mitos y modelos identitarios occidentales me lastima y descubro en ello más una herida que un recuerdo. Me incomoda su apariencia inocente, estetizada en bellas y a veces épicas historias batidas de idealización sobre las posibilidad a ser en la vida y la carga de valor (y no valor) que cada modelo implica, la forma en la que sostienen, arropan y castran en un contexto social. Me lastima por las limitaciones que los mitos promueven –sutil pero reiteradamente- en la búsqueda de referencias y modelos identitarios a poder ser. Demasiada erosión por tanta reiteración hermosa que desemboca en el vacío a la pregunta -en apariencia ridícula pero necesaria-: ¿Y tú, quién te pides: Pigmalión, Galatea, Barbie, el doctor o el monstruo Frankenstein? Les confieso que prefiero escribir sobre mitos en ciernes, ficciones recientes o por inventar, o sobre trozos de los antiguos que construyen (y no reconstruyen) un nuevo monstruo. De no ser porque hablando de los clásicos tal vez podamos agotarlos por exceso y así, comenzar a desmontarlos, haciendo comprensible el mecanismo de su facticidad, acercando el día en que superemos su duelo.

Desde esta posición, advertirán en mis palabras un tono reivindicativo y político, donde la especulación sobre mitos y figuraciones quiere comenzar apuntando a la creación técnica, semántica y simbólica del humano. De un humano que cuando es mujer tiene sexo y cuando es varón es humano; es decir, un humano que unas veces tiene sexo y otras veces no.

En primer lugar, les diré que los problemas-preguntas sobre los que articularé esta reflexión no serán solamente los sugeridos a continuación, sino que un problema-pregunta subyace también en el título de este primer epígrafe: *Make me a man. Make me a woman*. Y aquí no se

trata solamente de un problema sugerido por el “hacer” (*make*) sino el “hacerme” (*make me*). Porque en este asunto, la cuestión política no es que un mito llamado, por ejemplo, Prometeo o Frankenstein, explore temas como la creación y la destrucción de la vida o, más concretamente, sobre cómo un humano fabrica a otro humano (técnica o simbólicamente). El asunto político es que *otros nos* hagan humanos, es decir, la necesidad de corroboración de un poder de identificación -ya sea demiúrgico o científico, ya sea simbólico y colectivo- para construirnos como humanos. Bajo esta primera lectura, *Make me a (wo)man* quiere dar voz no al Prometeo que crea, ni al doctor Frankenstein, sino a lo creado, al monstruo, al *otro* construido.

Entiendo además que el discurso no puede ser desprendido del sujeto-mujer que se pronuncia en este texto. Por tanto, les confieso que mi primera intención aquí, llevando el título a un punto de literalidad extremo, ha sido favorecer una dialéctica derivada de que ustedes me hicieran hombre. Al respecto, recordé una escena de travestismo presenciada en un encuentro feminista, donde un participante decía haberse disfrazado como mujer con la intención de actuar temporalmente como tal, demandando ser considerado como una más en ese intervalo. Con esta imagen en mente, he dudado mucho sobre la posibilidad de presentarme como un hombre, aquí donde no se exige la imagen ni la presencia física de quien escribe. Hacerlo en este medio es fácil, me bastaría un seudónimo para dar una autoría masculina a este texto y así, desde ese hipotético nombre masculino generar mi discurso. La intención de ese gesto no sería otra que poner en conversación las ideas preconcebidas que ustedes tienen sobre estas identidades sexuales, pero también sugerir un juego entre posibles “movimientos productivos” como las formas de *nomadismo* (Braidotti, 2000) propuestas por Braidotti, o las de *traducción cultural* (Butler, 2006) sugeridas por Butler, donde la traducción obliga a cada lenguaje a cambiar con el fin de aprender del otro. En este sentido, la acción política vendría de la transformación desde el aprendizaje mutuo de los valores que nos interpelan para aprender del otro.

Esta cuestión me parece relevante, en tanto ese juego de género cruzado evidencia lecturas sociales (por tanto, compartidas) de lo que significa “hacer hombre” o “hacer mujer” en una cultura y contexto, a partir de sus herencias y cargas simbólicas. Esta posible acción convertiría este texto en algo más que una reflexión, lo acercaría más a una acción artística, acentuando una intención deconstructiva. Pero dejémoslo de momento en una mera especulación, en un ‘qué pasaría si’.

No tenemos aquí vestimentas sino escritura y el ejercicio que les propongo sólo les exige pensar en el juego de la diferencia sexual, de un lado, y de la creación, de otro: *quién crea y quién es creado*. La cuestión será (Alicia y sus amigos lo tenían claro) “quién va a ser el amo, eso es todo” (Carroll, 1872).

En todo caso no debe pasar desapercibido que quien escribe (como mujer) lo hace previniendo de que el sujeto “mujer” no tiene un significado estable y monolítico (Butler, 2006) sino que es más bien una posición (política) donde confluyen experiencias distintas, complejas, eventualmente contradictorias, una posición no estática que se define en el contexto de otras muchas variables. No obstante, advertir de que se “habla como mujer” interesará también para situar preguntas allí donde existe la inquietud de que un discurso afecte y se posicione políticamente respecto a ese “estado” desde el que se pronuncia. Una identidad que será aquí una posición y una razón de esta escritura.

Para comenzar cabría situar qué relaciones establecemos entre la construcción mítica, material y técnica del individuo y la construcción social y cultural del género: “make me a (wo)man”. La tesis que al respecto quisiera sugerir es que estas construcciones están profundamente relacionadas y reclaman su puesta en conversación con actuales figuraciones postgénero como el Cyborg. Es decir que aquello que a priori les separa (la diferencia sexual) es en gran medida lo que determina un foco de reflexión necesario para un análisis político. De ello también quiere dar cuenta la reflexión final sobre las estrategias político-poéticas con vocación deconstructiva desde el arte feminista.

## **Lo masculino como humano y lo femenino sexuado en las figuraciones míticas**

Se trataría de comparar y preguntarnos sobre la construcción sociocultural del género en la construcción técnica del individuo. Es decir, resaltar el necesario diálogo entre el mito que posibilita la construcción cultural y la *técnica* que posibilita la construcción material.

Desde una mirada antropológica hacia la construcción cultural de los mitos advertimos la preeminencia de una profunda asimetría de la diferencia sexual transfigurada después en las identidades sociales. En Occidente observamos el dominio de una propensión universalista por la que lo masculino mítico se ha querido fundir con lo humano, escindiéndole su sexo y su po-

sible historia sexual. Lo que nos llevaría, tal como apunta Hartsock, a hablar de “una masculinidad abstracta” (Hartsock, en Harding y Hintikka, 1983: 283-310).

Si nos referimos a figuraciones femeninas la cuestión difiere, en tanto el sexo sí opera como elemento explícito de la figuración. Sea por su creación por y para acompañar a un hombre como pareja, como por su alusión a figuras y funciones sociales y simbólicas subordinadas a la posición estructural de *otro*, limitadas a la especificidad de su sexo. Esta consideración nos habla de una jerarquía implícita que operaría como hándicap simbólico.

Es cierto que hallamos algunas figuraciones, sobre todo posteriores a la Revolución Industrial, donde el arquetipo cambia, sin embargo su afectación social es mínima en relación a la perdurabilidad de los que han venido reiterados y avalados por los púlpitos de los saberes y la moral occidentales.

Braidotti recuerda como para Beauvoir la compensación de estos mitos para el hombre, supone su incorporación como abstracción de “la masculinidad fálica” (Braidotti, 1996) y, como efecto, la privación del cuerpo. Para las mujeres, sin embargo, la contrapartida sería la merma en la subjetividad por plétora de cuerpo y sexo. Como respuesta a estas relaciones sociosimbólicas asimétricas, las mujeres reclaman su subjetividad y los hombres precisan recuperar su cuerpo (abstraído en lo universal). Paliar esta falta por parte de los hombres les exigiría encontrarse con su vulnerabilidad, “encarnarse”, descubrir sus heridas, sus menstruaciones, su corporeidad. No sería baladí, por tanto, sugerir esta lectura, por ejemplo, en el mito Frankenstein, cuyo monstruo opera como apéndice vulnerable y material de la abstracción de su creador: el científico o Nuevo Prometeo.

En relación a esta compensación a la que alude Beauvoir, podríamos deducir dos estrategias políticas que Rosi Braidotti deja entrever en su ensayo “Un ciberfeminismo diferente”. Por un lado, se trataría de una estrategia de encarnación que implique “bajar al ángel del cielo” en el caso de las figuraciones masculinas- abstractas, o hacer humano a Prometeo. Y en relación a la subjetivación de las mujeres, Braidotti se vale de una sugerente reivindicación de Virginia Woolf como demanda para las mujeres creadoras: hay que “matar al ángel de la casa” (Woolf, 1931), subjetivar la figuración femenina, ese mito angelical de bondad extrema y sacrificio ejemplar agarrado simbólicamente a los roles de esposa, madre, cuidadora, amante y dadora de afectos, representada como identidad sometida y garante del más conservador modelo de lo masculino-universal.

Me volví hacia el ángel y le eché las manos al cuello. Hice cuanto pude para matarlo. Mi excusa, en el caso de que me llevaran ante los tribunales de justicia, sería la legítima defensa. Si no lo hubiera matado, él me hubiera matado a mí. Hubiera arrancado el corazón de mis escritos.

(Woolf, 2007: 141)

En el hipotético ejercicio paródico de “hacernos hombres” o “hacernos mujeres” a través de los mitos sobre los que nos preguntamos, estas estrategias de encarnación y subjetivación no nos llevarían a una inversión *esencialista* de modelos, sino a un ejercicio simbólico que devolvería a la figuración a su lugar facticio, visibilizando lo que le ha sido negado culturalmente: el *cuerpo* en un caso, el *sujeto* en otro.

De otro lado, observar cómo operan las construcciones de la diferencia sexual en otras culturas podría ayudarnos a remarcar este carácter no esencial de las asignaciones. Si, como es el caso en otros contextos socioculturales, advertimos que la feminidad y la masculinidad son roles por los que pueden pasar cuerpos distintos en diferentes momentos vitales. Para los Hua (Meigs, 1989: 33-42), por ejemplo, hay casos en los que el género tiene una consideración fluida y procesual a lo largo de la vida. De ello nos hablarían las restricciones a las transferencias de *NU* (todo aquello que se comparte con quienes se convive: comida, saliva, flujos, sombra, etc.) y que va cambiando para las mujeres conforme envejecen, de forma que cuando dejan de ser fértiles se vuelven “como hombres” y son tratadas como tales. En este caso, otra forma de “*Make me a man*” sería, en mayor grado, social y temporalmente viable.

## **Construcción técnica de lo humano y construcción mítica de lo abyecto**

En la ficción Frankenstein como en otras ficciones como, por ejemplo, la sugerida por la mitología judía con el Gólem, se alude a la creación técnica y fallida de humanos, como seres dependientes, incompletos, que devienen *monstruos* y, como tales, causan terror por abyectos. En las ficciones fílmicas cuando se narran los momentos de mayor fragilidad de su “ser humano”, los monstruos pueden ser confrontados y hasta cierto punto hermanados con niñas,

diluyendo su abyección en vulnerabilidad e inocencia. Esta coincidencia no hace olvidar algunas peculiaridades en estos dos mitos. Si en el Gólem son las palabras las dadoras del hálito vital, en Frankenstein es la tecnología la que opera como contexto y desencadenante de la creación material. En la contemporaneidad las figuraciones míticas como el Cyborg hacen confluír esos dos hálitos vitales, el que proviene de la palabra que crea y (performativamente) asienta por un lado, y el que se sustenta en la ciencia y la tecnología, por otro. Pero la palabra aquí no sería solamente la que nombra sino la que, además, da voz, posicionando al Cyborg como “figura de dicción” (Haraway, 1995: 251-311).

De otro lado, si hasta la Revolución Industrial la construcción de lo humano era casi exclusividad del mito, la moral y el arte, cada vez más la viabilidad técnica transmuta en ciencia la ficción hasta permitir la reconstrucción y modificación artificial de lo humano. De forma que la pregunta: *¿qué consideramos un ser humano?*, no sólo atañe hoy a nuestros imaginarios, sino también a lo material. Asistiendo a la cotidiana construcción y reconstrucción artificial de lo humano, es decir, a la intervención científico-técnica en los cuerpos y, en consecuencia, en los cuerpos sexuados. Como efecto acontece una intervención también en sus simbologías y nuevos posibles arquetipos, situándonos desde hace tiempo en un escenario que podríamos denominar *posthumano*.

Para las sociedades contemporáneas el cuerpo y el sexo tecnológicamente manipulables, son objeto de estudio y experimentación estética, política y biotecnológica. Si el *Frankenstein* de Shelley estaba construido a partir de trozos de muertos que en otro tiempo fueron cuerpos vivos, ya no es solamente el cuerpo muerto un cuerpo fragmentable, hoy también lo son los cuerpos enfermos, pero muy especialmente y cada vez más los cuerpos no conformes, los que son objeto de intervención.

Tal vez sea en el ámbito de la ciencia ficción donde mejor podríamos advertir las formas de representación e imaginación dadas por esta época biotecnológica, incluso podríamos especularlas como ejercicio imaginativo distópico, o utópico según los casos. Me parece especialmente sugerente en ella como opera la fantasía sobre el cuerpo reproductivo, sugiriendo sistemas disyuntivos de procreación y nacimiento.

Curiosamente, una posible imaginación de la ciencia como herramienta para una liberación de los lastres de la reproducción de las mujeres es virada en la ciencia ficción hacia un posicionamiento del cuerpo reproductivo como alternativa de *poder* (crear vida). Barbara Creed

profundiza en la idea de lo femenino-monstruoso como la *madre-monstruo* (Creed, 1993). Se vale para ello del terror sugerido por el desplazamiento de la función maternal, apoyándose en el trabajo sobre la abyección *Powers of Horror* de Kristeva. También Braidotti identifica algunos de estos desplazamientos simbólicos, especialmente en narraciones fílmicas donde la ciencia promueve, por ejemplo, que un hombre nazca de otro hombre, cuerpos masculinos invaginados, penetrados por radiaciones o implantes. Ficciones donde se subvierte en parte aquella idea de Beauvoir: “El hombre se eleva sobre el animal al arriesgar la vida, no al darla: por eso, en la humanidad, no se otorga la superioridad al sexo, que da a luz, sino a lo que mata”. Beauvoir, Simone (1953: 58, en: Hartsock, 1983: 301).

## **Creación posthumana y retóricas *Cyborg* desde el arte feminista**

### ***Make me a Cyborg***

En el arte *queer* y feminista, la facticidad de lo humano sugiere, desde una mirada política, la deconstrucción de las clásicas visiones de feminidad y masculinidad y la resignificación de lo abyecto, apuntando en ambos casos hacia un contexto postcuerpo y postgénero como el sugerido por el *Cyborg* de Haraway.

De hecho, la práctica política y artística feminista más reciente e inevitablemente vinculada al protagonismo de la tecnología y la cultura digital, ha estado particularmente influenciada por la obra de Haraway (desde el *posfeminismo*, *ciberfeminismo*, *tecnofeminismo*, *postporno-grafía* y el *activismo riot* y *geek grrrls*). Probablemente encontremos una razón en el hecho de que son los territorios de lo facticio, de la representación y la artificialidad como el arte y también como la tecnología, donde podemos descubrir y hacer coincidir las contradicciones de la formulación identitaria, sus fluctuaciones como proceso dinámico cuando nos rebelamos contra las identidades estereotipadas. Visibilizar estas contradicciones es posible en el territorio de la creación, donde nos encontramos ante la paradoja de ser símbolo y ser cuerpo simultáneamente, de sostener al sujeto como fragmento de lo artificial. No es trivial, igualmente, teniendo en cuenta que es en el ámbito de la imaginación donde también es viable la convivencia de las formas de vida heredadas y la gestación subjetiva transformadora, de nosotras como nuevas figuras de dicción.

Si la íntima colaboración (y a veces identificación) entre artista y feminista se advierte frecuente en el último siglo, lo ha sido especialmente en las últimas décadas de debates sobre Internet y tecnología. De hecho en el arte propio de la red hemos visto además un interés activo por la crítica y deconstrucción identitaria más característico de una reivindicativa acción feminizadora. Desde el origen del ciberfeminismo y el trabajo artístico de las VNS Matrix, pasando por las *Internacionales Ciberfeministas* impulsadas desde contextos creativos inspirados por la obra de Donna Haraway, las artistas han sido fundamentales en el ideario ciber y tecno-feminista y en su diálogo social (Zafra, 2004).

En este punto, quisiera retomar aquello que duele, dolió o dolerá y apuntar algunas de las estrategias de las que se vale la práctica artística feminista para enfrentar la herida que provoca la subordinación deducida de los modelos simbólicos tradicionales, así como las oportunidades críticas y deconstructivas desde las nuevas figuraciones. Lo que les propongo es reflexionar sobre algunos de los *modos de hacer del arte feminista* (Zafra, 2013) que operan como ejercicios de distancia y extrañamiento ante las transformaciones identitarias y subjetivas derivadas de la tecnología. Formas comunes en otras prácticas artísticas políticas que no pretenden mostrar una determinada verdad, sino los mecanismos que hacen posible la gestión de nuevas verdades, saberes, placeres y certezas que atraviesan nuestra vida con la tecnología.

Una de estas estrategias vendría del lado de la *crítica al logocentrismo* del discurso y de la visión occidental. Un modo de hacer que pregunta por lo que no se ve, lo que está fuera del marco de la mirada, la ausencia, lo periférico, lo abyecto. Crítica, como efecto, a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos hegemónicos que desequilibran la respuesta a “¿quién crea las historias?” Para dicha crítica, a menudo las artistas se han valido de las tecnologías con objeto de cuestionar por un lado, el poder visual que las ha caracterizado, por otro, las nuevas formas de colonización a través de la imagen de quienes tienen el poder tecnológico y de las industrias visuales. Donna Haraway frente a la dimensión logocéntrica de la visión incorpórea propone la redefinición de la acción de ver como algo corpóreo y de lo que, por tanto, se puede rendir cuentas, conectando con el objeto de la visión a través de una “indiferencia apasionada” (Haraway, 1995: 251-311).

Para Derrida enfrentar el logocentrismo del pensamiento obligaba a sobreponer la escritura al discurso (Derrida, 1989). En gran medida ésta es una de las claves de la práctica creativa feminista, el énfasis en la forma que desvela las ausencias frente a las presencias, la falta de

significado frente al esfuerzo por significar, las oscuridades frente a las zonas iluminadas. Encontraríamos un claro ejemplo en los manifiestos de las VNS Matrix en los años noventa.

(...) Bonitas, bonitas manzanitas adornan mi cuello. Soy cadenas de binarios. Soy puro artificial. Lee sólo mis memorias. Cárgame en tu imaginación pornográfica. Fóllame. Escríbeme. La identidad explota en múltiples formas e infiltra el sistema por las raíces.

(VNS Matrix, 1996)

En ellos, frente a las lógicas lineales y excluyentes propias de los discursos jerárquicos, las VNS advirtieron que Internet parecía propiciar una *escritura* distinta, periférica, espacializada, subjetiva y repleta de caminos posibles, descentralizadora. Una escritura crítica con el logocentrismo, como una *rebellion* de las notas a pie frente al discurso central. Esta crítica estuvo también presente en los continuos intentos ciberfeministas de evitar inscripciones y metodologías propias del logocentrismo del discurso, de lo que se derivaba, en consecuencia, un constante rechazo a su autodefinición.

El ciberfeminismo necesitaba sortear las dificultades derivadas de las restricciones y herencias patriarcales con actitudes creativas hacia el territorio Internet y hacia su propia construcción feminista. Y esto fue particularmente debatido en los encuentros ciberfeministas del *Hybrid Work Space* (Documenta de Kassel, 1997). Lo que surgió de estos debates fue un intento de definir el término por rechazo. De forma que la definición se proponía como una propiedad emergente derivada de la práctica, versátil ante los movimientos de *deseo y acción* (Wilding y Critical Art Ensemble, 1998); una definición que más tenía que ver con una metodología a medio camino entre lo artístico y lo político y que, en todo caso, presumía de su fluidez y afirmación como declaración de estrategias, objetivos y acciones.

En la práctica ciberfeminista coincidía el anuncio sin complejos de un claro inconformismo con las restricciones conceptuales tramposas. Por el contrario, se anunciaba que lo que “es” o “puede ser” un feminismo siempre precisará al agente que se lo apropie para la acción política y social más efectiva (Paterson, 1998), además de la solidaridad, antes que de la unidad, la homogeneización o el consenso previo propios de identidades dogmáticas. No puede pasar desapercibido que el entorno de gestación y debate ciberfeminista en los años noventa se enmarcara en gran medida en ámbitos artísticos como la Documenta.

*Visibilizar lo que no se ve* sería una estrategia paralela a la anterior, o incluso entendida como parte de la crítica al logocentrismo y que apuntaría en este caso hacia las zonas de oscuridad del discurso tecnológico. Un ejemplo vendría sugerido por la obra *Mythic Hybrid* (Murthy, 2002) de la artista Prema Murthy. Incide en el contexto de dominación que en la industria tecnológica precariza a las mujeres promoviendo relaciones de subordinación en el trabajo y mitos en torno a ella. El proyecto basa su origen en una serie de informes online sobre una “alucinación” hipotéticamente sufrida por mujeres que trabajaban como mano de obra barata en fábricas de microelectrónica de la India. Hechos que los medios de comunicación habían recogido y bautizado como “alucinación colectiva” atendiendo a las versiones de la empresa y no a lo ocurrido a las mujeres. Para realizar esta obra, la artista viajó a la India donde filmó a un grupo de estas mujeres; posteriormente creó un sitio web que permitía acceder a las imágenes y extractos de las entrevistas. En ellas las mujeres hablaban de su agotamiento y de las condiciones precarias de sus trabajos, siempre con la preocupación de fondo de las familias e hijos que paralelamente debían cuidar.

La metáfora es doble. De un lado, el Cyborg como mujer productora de la máquina, integrada como engranaje de un sistema de ensamblaje de la misma. De otro lado, la red y en concreto el motor de búsqueda sobre el que se articula la obra, como analogía de un proceso inconsciente de selección fragmentada de la realidad, es decir como mecanismo de filtrado parcial de lo que ocurre en estas fábricas, donde rara vez se le da voz a las mujeres que allí trabajan. El buscador proyectado sobre la web actúa como un coladero sobre la narración colectiva de estas mujeres, convertida en un híbrido. La forma vuelve a ser sustancial, la búsqueda sugiere la multiplicidad de visiones que se generan para narrar una posible historia que las empresas, y también, los medios identifican, exageran u ocultan según sus propios intereses, negando la voz propia a quienes, curiosamente, fabrican tecnologías de comunicación pero no siempre disponen de ellas para comunicarse. Voces que convierten los titulares sobre alucinaciones en problemas y situaciones reales, materiales que tienen que ver con el sometimiento, la precariedad, sus tiempos y condiciones de trabajo frente a las máquinas y vidas presionadas por las exigencias familiares. Subversión de la narración oficial que advierte que ningún punto de vista es absolutamente veraz para acceder a las memorias, obsesiones, miedos y expectativas de estas trabajadoras.

Las historias sobre su histeria e hipersensibilidad se aprecian como “mitos” cuando nos acercamos a sus experiencias personales. Tal que *Mythic Hybrid* denuncia una situación que

usa a la mujer para mantener sistemas de explotación convirtiéndolas en engranajes de la industria tecnológica. Denuncia, no desde el enfrentamiento, sino convirtiéndose en superficie híbrida, almacenando la información suprimida, recuperada, transfigurada y menospreciada por las versiones oficiales, y convirtiendo en “figuras de dicción” a quienes no existían en Internet sino a través de otros, meramente como alteridad.

Muchas obras creativas feministas se valen además de una estrategia que casi funciona como transversalidad en todas ellas, me refiero a la *parodia*. Rosi Braidotti lo señaló al referirse a ella (la parodia artística feminista) como la afirmación de un sujeto que carece de esencia y cuyo fundamento es su potencial político y no la idea de “naturaleza humana o femenina” (Braidotti, 1993, 1994, 1996). El enfoque paródico feminista podría, en este sentido, subvertir los modos de representación y de escritura que implícitamente reproducen las formas dominantes de pensamiento y discurso. De manera que la creatividad mítica y paródica nos permitiría salir de nosotras mismas y enfrentarnos a esa exclusión como sujeto, no con resentimiento, sino con ironía. Este modo de hacer atraviesa habitualmente la práctica artística feminista, permitiéndonos enfrentarnos a lo que duele, dolió o dolerá, no con victimismo sino con creatividad y pasión. Un ejemplo de obra ciberfeminista particularmente paródica sería *Linux Virgin* (Grundick y Koyo, 2005-2012).

También la *representación afirmativa de la feminidad y de la alteridad* ha sido un modo hacer que hemos visto en la creatividad feminista, materializada de múltiples maneras que enfatizan, en unos casos la resignificación de lo abyecto, en otros la revalorización de lo feminizado y su resemantización. Un ejemplo vendría dado por la reivindicación de tecnologías domésticas y feminizadas, denostadas por el mainstream. Tecnologías y también prácticas creativas hechas por mujeres e infravaloradas bajo criterios de prestigio y valor masculinistas. Los trabajos de artistas como el grupo Minipimer (Minipimer, 2012) vinculado a Hangar (Barcelona) que toman su nombre de una tecnología feminizada y doméstica como la batidora serían un claro ejemplo. El grupo-proyecto estaría concebido como laboratorio experimental creativo y tecnológico que produce contenidos audiovisuales y experiencias estéticas y políticas, desde la reutilización de materiales, técnicas y dispositivos de baja tecnología que en lugar de ser usados para consumir acríticamente y repetir un mundo, son aquí empleados para producir, favoreciendo la práctica creativa feminista y resignificando las tecnologías y contextos de trabajo doméstico y familiar.

La representación afirmativa tendría lecturas añadidas que implicarían la elección de la feminidad o de la alteridad como uno de los muchos disfraces cargados de historia y relaciones de poder, pero que ya no se atribuirían a la fuerza, sino que serían cargados de un nuevo significado si son elegidos libremente. Sin olvidar que tradicionalmente lo feminizado ha sido denostado por su no vinculación con los ámbitos públicos y productivos. Cargar de un nuevo significado lo feminizado mediante su parodia o su revalorización es a lo que apunta este modo de hacer, resituarlo como una opción voluntaria dentro de las diferentes máscaras posibles. Hacerlo a través de un doble movimiento que implica “salir” de uno mismo y poder “volver” de manera voluntaria, como elección que empodera y transforma, y no como imposición o resignación. La representación afirmativa contribuiría a una visibilización y resemantización política de la alteridad.

La contradicción no está excluida de las estrategias artísticas feministas. La ambigüedad está presente y tolerarla es una de las bases de la acción creadora. Por ello no deben extrañarse si les hablo de modos de hacer creativos que frente a la representación afirmativa, lo que pretenden es agotar la identidad simbólica por exceso. Es decir, valerse de una estrategia de multiplicación y repetición constante para terminar con ella, aniquilarla, experimentar su duelo. Esta manera de hacer es, tal vez, una de las más evidentes en muchas performances feministas ciber y tecnofeministas, en las que se escenifican las tareas cotidianas de las mujeres con distintas tecnologías (tecleadoras, maquiladoras, teleoperadoras, amas de casa, por ej.). Se vale de formas de *reiteración* y *duelo* que pretenden aniquilar lo antiguo por exceso, repitiéndolo hasta convertirlo en una suerte de *estrategia fatal*, parodiándolo hasta agotarlo.

Aniquilar el tiempo entre una y otra tarea. Repetirlas, acelerarlas, de manera indefinida. Se trataría de algo más que un proceso de visibilización de las actividades que conforman los tiempos de las mujeres. Se trataría de una vuelta de tuerca, como si acontecieran a cámara rápida o a cámara lenta, pero reiteradas en todo caso. Como si el tiempo al que aluden se hubiera agotado hace ya demasiado y reverberara su estrépito, su imposibilidad. La repetición es una forma de duelo por agotamiento y exceso, por lo antiguo que ha muerto (o que queremos matar) en nosotros. Como si las experiencias tuvieran un componente material que buscáramos consumir y agotar, terminar para que ya no quede nada. Así las artistas feministas se han valido de esta estrategia para representar el duelo por lo simbólico (que duele) de sus identidades y roles. Un ejemplo sería el trabajo artístico de Faith Wilding relatado en *Duration Performance: The Economy of Feminized Maintenance Work* (1998).

This is a story about invisible hands. This is a story about endless work. This is a story about women's work of maintenance and survival. (...) This is a story about tedious, repetitive, straining, manual labor harnessed to the speed of electronic machines. clean, wash, dust, wring, iron, sweep, cook, shop, phone, drive, clean, iron, enter, mix, drive, delete, clean, purge, wash, merge, edit, shop, fold, phone, file, select, copy, curse, cut, sweep, paste, insert, format, iron, program, type, assemble, cook, email, fax, cry, forward, sort, type, click, dust, clean, etc.

(Wilding, 1998)

Verán que pareciendo contradictorias, estas dos últimas estrategias no hacen sino visibilizar los mecanismos de construcción de las identidades, desvelar su performatividad e incidir en su facticidad para hacerlas reflexivas.

*Digitalización como nueva forma de feminización.* Este modo de hacer abarcaría desde la identificación más literal de la periferia histórica de la mujer con la estructura desjerarquizada que por definición es una red, hasta su aprovechamiento en los noventa para la reivindicación de un nuevo concepto de feminización inspirado en el de digitalización. Se trataría de una estrategia característica entre las primeras ciberfeministas. Con ella se pretendía cuestionar y superar la analogía entre lo feminizado y lo vulnerable, ornamentado y falta de valor, reivindicando el poder de lo feminizado no como algo que quiere invertir el juego de poder, sino como algo que quiere "subvertirlo"; es decir, feminización como ejercicio de horizontalización, por fin todos iguales.

Horizontalización que era en consecuencia metáfora de digitalización, en tanto proceso de traducción tecnológico basado en combinaciones de ceros y unos capaz de conformar un escenario horizontal y en red, a priori desjerarquizado. Así, la mejor analogía para la *feminización* se proponía en este modo de hacer como el rechazo al principio de dominación.

Esta propuesta no logocéntrica que iguala feminización a digitalización surgió de manera casi simultánea en el ámbito teórico y en el artístico a principios de los noventa. De un lado, la británica Sadie Plant, y de otro, las artistas australianas VNS Matrix comenzaron a hablar de feminización digital y de ciberfeminismo con varias coincidencias.

Sadie Plant asociaba el ciberfeminismo a una relación “íntima y subversiva” (Plant, 1997: 37-44) entre mujer y tecnología, a una insurrección sobre parte de las mercancías y materiales del mundo logocéntrico y patriarcal, una dispersión, una emergencia distribuida hecha de enlaces entre mujeres, mujeres y ordenadores, comunicaciones, enlaces y más conexiones. Cierto que su visión sobre el tema ha sido considerada con los años como excesivamente optimista (incluso ella misma ha reconocido que, en gran medida, el discurso liberador de la tecnología era una propuesta sólo para privilegiadas). Plant argumentaba la productiva relación “mujeres y tecnología” defendiendo que el significado femenino va unido al de digitalización de la sociedad (Plant, 1997). Sin embargo para ella esta vinculación no se planteaba de manera forzada, sino que la extensión de las estructuras desjerarquizadas, la no-linealidad y la descentralización propias de una red se relacionarían con la idea de feminización en el nivel más básico de su definición.

Más allá de las analogías establecidas entre la matriz tecnológica y la matriz femenina, entre el código binario (ceros y unos) y la subversión de la lógica binaria de la identidad sexual y el código genético, Plant reconocía que este proceso de identificación (*feminización-digitalización*) resultaba sin necesidad de una intervención política, sino que tenía lugar automáticamente. En su obra, propuso un asunto que entonces se consideró cargado de potencia para el feminismo (y donde identificamos una clara herencia Cyborg), el hecho de que los roles definidos por el género llegarían en el futuro a ser superfluos mediante la tecnología dando como resultado un derrumbamiento de ese estatus quo, es decir, un mundo postgénero.

Pasado el momento utópico, se vislumbraba que si el ciberfeminismo podía ser útil políticamente para luchar contra la exclusión propia del logocentrismo y empoderar tecnológicamente a las mujeres de distintas culturas y lugares, necesitaría “ir más allá de una filosofía y una creación poética” (Wilding en Hawthorne y Klein, 1999: 4). De hecho la mayor dificultad para la eficacia simbólica de este modo de hacer feminista y también de las otras estrategias apuntadas, sería las posibles limitaciones derivadas del ámbito artístico, allí donde su potencia creativa puede ser grande pero su efecto político neutralizado por ese límite estetizador de la institución Arte.

La necesaria infiltración en los imaginarios de la tecnología y la vida cotidiana sigue siendo una cuestión pendiente para culminar la potencia política de estas prácticas y su poder de contagio, su poder Cyborg. Y es en esta línea, que habla de la necesaria infiltración en el

imaginario (y de la transgresión de la frontera artística), donde quiero sugerir uno de los más potentes y productivos modos de hacer político-poéticos del arte feminista. Me refiero a aquél que permite *crear*, pero también *crearnos*, como *figuraciones* y *nuevas figuras de dicción*. Esta estrategia que se apropia de la expresión dada por Haraway para definir al Cyborg, es revolucionaria no sólo porque facilita imaginar el futuro en sus formas utópicas y distópicas como manera inaugural de construirlo (o de evitarlo), sino muy especialmente porque posibilita *nombrar* y *dar voz* a aquello que acontece en los límites de lo “no nombrado”. La creación de nuevas figuras de dicción permite la ideación de nuevas palabras, conceptos y figuraciones susceptibles de ser apropiadas en los discursos cotidianos.

Sería un modo de hacer vertebrado como un movimiento hacia la fantasía sin abandonar lo simbólico, un cambio sin abandonar un código que permita la resignificación desde la apropiación social y el contagio; un ejercicio de imaginación como propuesta de formas alternativas para la subjetividad, en muchos casos posthumanas, postcuerpo y postgénero. Esta respuesta ha sido especialmente relevante entre las artistas que relacionan cuerpo y tecnología, como por ejemplo las que en las últimas décadas han generado un potente discurso creativo y político alrededor del *postporno* (donde a menudo se dan cita también algunas de las estrategias anteriores); o aquellas que reflexionan sobre metaversos y, especialmente, las que trabajan sobre cibercuerpo en el contexto Internet como la artista Shu Lea Cheang. Y, más allá del discurso artístico, también encontramos este modo de hacer en proyectos creativos postgénero, liminares entre la investigación y el arte, como la plataforma creativa X0y1 para la investigación y la práctica artística sobre construcción identitaria y cultura digital (Zafra, 2009).

La imaginación siempre es una de las respuestas en la práctica feminista. Para crear palabras que nombren lo que aún no ha sido visibilizado, para inventar, para especular con versiones identitarias que comprometan a la conciencia, que operen como agentes de dicción, identificando realidades no nombradas, diluidas en la niebla de lo ambiguo o de lo privado.

Nombrar y dar voz son dos formas de inventar, actuando como demiurgo en un caso, y operando como máscara que empatiza con una nueva realidad (tal vez también sin nombre pero con seguridad “sin voz”) en otro. Nombrar y dar voz son dos formas de inventar presentes e integradas en este modo de hacer de las nuevas figuras de dicción.

Haraway las llamó *figuraciones alternativas* y en ellas basó la ideación del Cyborg; Marleen Barr las llamó *fabulaciones* (Barr, 1987), Rosi Braidotti *sujetos nómades* (Braidotti,

2000). Son, en todo caso, creaciones, ejercicio de imaginación y movimientos hacia la fantasía, que proponen formas alternativas de subjetividad. En ellas advertimos que si lo simbólico nos inspira para sostenernos en la vida, representando y citando al pasado, y mediante la repetición permite asentar un significado social y cultural cohesionando bajo un mismo epígrafe comunitario, la imaginación permite transgredir y modificar lo simbólico, ideando nuevos modelos capaces de generar contagio y cambio. Potencia de cambio porque las figuraciones que se apoyan en la fantasía pueden ser revolucionarias y convertirse en nuevos referentes para las personas, o ayudarnos a transformar una realidad. De hecho el Cyborg, a diferencia del autó-mata, implica una mezcla, una síntesis, de humano y máquina unida al desarrollo de la tecnología moderna, proclamándose mito materialista, feminista y socialista, criatura deseante y productiva, ficción político-poética, como criatura de realidad social (simbólica) y también de ficción (inventada).

Indudablemente entre todas las figuraciones sobre la tecnología, el Cyborg ha sido la más paradigmática para el feminismo, diría incluso inaugural. Apoyado en la obsolescencia de la frontera entre lo natural y lo artificial, se proclama como la mejor elección frente a la diosa ("*I'd rather be a Cyborg than a goddess*" dice el Cyborg de Haraway). No obstante, esto no supondría tanto una confrontación con la tradición de las dicotomías (ciencia-cultura, personal-político, local-global), sino la insistencia en su parcialidad y responsabilidad, en la apuesta por la afinidad (que permite crear acuerdos temporales) antes que en la identidad. En este contexto, el posicionamiento Cyborg sería un posicionamiento *postgénero*, *postraza* y *posthumano*; también, particularmente crítico con la reproducción de "uno mismo" partiendo de las reflexiones del otro, con la apropiación de la naturaleza como instrumento para las producciones de la cultura bajo la tradición de un capitalismo androcéntrico y racista. Un referente (el Cyborg) inspirador de otros mitos que han acompañado desde entonces el apogeo tecnológico en la era pancapitalista y que ha sido un poderoso acicate para la práctica artística feminista.

Si al principio nos preguntábamos ¿qué puede una ficción mítica como el Cyborg en la construcción identitaria contemporánea? No podemos sino advertir que el Cyborg constituye una alternativa crítica capaz de posicionar el valor de los híbridos para subvertir la hegemonía representativa del patriarcado, operando como orador extático (Haraway, 1995) que, además, nos permite hablar *al lado de nosotros mismos* (Butler, 2006).

El Cyborg sería un ejemplo, no sólo de la más interesante política feminista sino del más revolucionario arte feminista. Lo sería justamente por el desvelamiento político de ese poder de integración entre lo simbólico y lo imaginario como parte del sujeto. Sólo así es capaz de operar, no sólo como creación poética o artística, sino como figura política que no esconde su fragmentación y parcialidad; figura que es capaz de dar voz y empoderar al sujeto desde el juego del hacer indefinido implícito en toda construcción subjetiva. Las artistas feministas se valen de este poder para sugerir el necesario movimiento subjetivo que nos obliga a mirar de otras maneras para transformar el mundo, a imaginar más allá de la consigna “make a man”, “make me a woman”. El arte feminista parece desvelar los mecanismos de ese “hacer” del género no en lo que hace sino en el “cómo” lo hace: y en esa facticidad mostrar su potencia y su capacidad de intervención. Es más, parece pedir: Déjense sorprender, cambien, actúen; dejen que sea, sean ustedes, Cyborg.

**Bibliografía**

- BARR, M., *Alien to Femininity: Speculative Fiction and Feminist Theory*, Greenwood, Nueva York, 1987.
- BRAIDOTTI, R., *Sujetos nómades*, Paidós, Barcelona, 2000.
- BRAIDOTTI, R., "Discontinuous Becomings: Deleuze on the Becoming-woman of Philosophy", *Journal of the British Society for Phenomenology*, vol. 24, no. 1, enero de 1993, pp. 44-55.
- \_\_\_\_\_, *Nomadic Subjects*, Columbia University Press, Nueva York, 1994.
- \_\_\_\_\_, "Un ciberfeminismo diferente", 1996.  
<http://www.estudiosonline.net/texts/diferente.html>
- BUTLER, J., *Deshacer el género*. Paidós, Barcelona, 2006.
- CARROLL, L., *Alicia a través del espejo*. (Through the Looking-Glass, and what Alice found there, 1872). Gaviota, Madrid, 2005.
- CREED, B., *The monstrous-feminine*. Film, feminism, psychoanalysis. Routledge, London, 1993.
- DERRIDA, J., *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*, Barcelona, Paidós, 1989.
- Grundik, K., y Mistress Koyo, *Linux Virgin (2005-2012)*,  
[http://www.youtube.com/watch?v=ECNmTW8h7\\_E](http://www.youtube.com/watch?v=ECNmTW8h7_E)
- HARAWAY, D., *Ciencia, Cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid, 1995.
- HARTSOCK, N., "The Feminist Standpoint: Developing the Ground for a Specifically Feminist Historical Materialism", en: Sandra Harding and Merrill Hintikka, *Discovering Reality: Feminist Perspectives on Epistemology, Metaphysics, Methodology, and the Philosophy of Science*. Dordrecht, D. Reidel, 1983, pp. 283-310.
- HAWTHORNE, S. y KLEIN, R., *Cyberfeminism- Spinifex Press*, Melbourne, 1999.
- MEIGS, A., "The cultural construction of reproduction and its relationship to kinship and gender (New Guinea Highlands)", en Marshall, M. y Caughey, J.L. (eds), *Cultura, Kin and Cognition. Essays in Honor of Ward H. Goodenough*. American Anthropological Association, Washington, 1989, pp. 33-42. *Food, Sex and Pollution: A New Guinea Religion*. Rutgers University Press, New Brunswick, 1984.
- MINIPIMER, 2009-2013,  
<http://hangar.org/es/tag/minipimer/>  
<http://www.minipimer.tv>

- MURTHY, P., *Mythic Hybrid*, 2002,  
<http://www.turbulence.org/Works/mythichybrid/>
- PATERSON, N.: "Cyberfeminism" (1998)  
<http://www.internetfrauen.w4w.net/archiv/cyberfem.txt>
- PLANT, S., *Zeros + Ones: Digital women + the new technoculture*. *Fourth Estate*, Londres, 1997.
- SOLLFRANK, C., "La verdad sobre el cyberfeminismo", *Habitar en (punto)net*, 2003.  
[http://www.2-red.net/habitar/tx/text\\_cs\\_c.html](http://www.2-red.net/habitar/tx/text_cs_c.html)
- VNS Matrix, "Manifiesto de la perra mutante" (1996). *Habitar en (punto)net*, 2003.  
[http://www.2-red.net/habitar/tx/text\\_vns2\\_e.html](http://www.2-red.net/habitar/tx/text_vns2_e.html)
- WILDING, F. & CRITICAL ART ENSEMBLE: "Notes on the Political Condition of Cyberfeminism" (1998)  
[http://www.obn.org/reading\\_room/writings/html/notes.html](http://www.obn.org/reading_room/writings/html/notes.html)
- WILDING, F., *Duration Performance. The Art of Feminized Maintenance Work*, Lecture/performance on the political conditions of telework in the global restructuring of work due to Information Technology. Ars Electronica Center, Linz, Austria, 1998.
- WOOLF, V., "Profesiones para la mujer". En Servén, C. (ed.), *La mujer en los textos literarios*, Akal, Madrid, 2007.
- WOOLF, V., *A Room of One's Own*. Harcourt Brace, Nueva York, 1989.
- ZAFRA, R., "Ciberfeminismos". *Democracia, feminismo y universidad en el siglo XXI*. Universidad Autónoma de Madrid, 2005.
- \_\_\_, (coord.), *X0y1, ensayos sobre género y ciberespacio*. Briseño, Madrid, 2009.
- \_\_\_, (h)adas. *Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Páginas de Espuma, Madrid, 2013.

