

¿Cómo citar este artículo?

Apellidos, Nombre (del autor del texto) (2007). "Título" (del artículo), en Pérez Redondo, R.J. y Martín Cabello, A. (Coords.) *Castilla-La Mancha: 25 años de autonomía*. Toledo: ACMS, pp. (de inicio y final del artículo).

DEL CYBORG PASANDO POR LA NETIANA HASTA LOS TRANSGÉNEROS: LA IDENTIDAD DE GÉNERO EN INTERNET

Almudena García Manso

Universidad Alfonso X (Madrid)

Resumen: Esta ponencia describe y analiza las nuevas configuraciones de la identidad de género en Internet. Para ello utiliza la teoría Cyborg y la metáfora de la Netiana en un intento de comprender las transformaciones identitarias *on-line* y su desborde *off-line*. Se describe, asimismo, la emergencia de identidades nómadas y de transgéneros como fruto de estas transformaciones y su realidad en Internet.

Palabras clave: Cyborg, Netiana, género, Internet.

I.

Una nueva figura/mito ha estado surgiendo desde la década de los noventa, el ciberfeminismo vino a enunciar y describir el mito, el cual se ha ido deteriorando, conformando, reencarnado, construyendo, deconstruyendo, performativizando, diluyéndose en redes de redes hasta permanecer presente, tan presente que no se puede negar.

El mito, mujer/hombre, cyborg, netiana, transgénero o sin más "imagería genérica de un sujeto humano", o meramente re-significación dual o múltiple de las identidades de género en la red.

Este mito nace del seno del ciberfeminismo de los noventa, del grupo VNS Matrix, un grupo de mujeres que con su manifiesto de la zorra mutante irrumpieron el sueño del estanco feminismo. Este movimiento apoyado en múltiples posturas: el giro lingüístico y la performatividad de Judith Butler, la idea de Ceros y Unos como irrupción en la lógica binaria genérica de Sadie Plant, el mito por excelencia, la imagen irónica y teórica que se encarna en el postulado máximo de los primeros pasos del ciberfeminismo, que no es otro que el Cyborg de Danna Haraway, pasando por las tesis muy anteriores expuestas por Firestone y su dialéctica del sexo, hasta llegar al concepto de redes sociales de mujeres, Web 2.0 de apoyo femenino, políticas de sociedad de la información de ayuda al desarrollo y a la paridad, pasando por la figura retórica de la netiana, los transgéneros y su derivado teórico *queer*.

Las figuras de las que se habla desde el ciberfeminismo, el cyborg, la netiana, los transgéneros son nuevas figuraciones alternativas del sujeto, ficciones que se representan en un medio tecnológico más real de lo que se pretende creer.

La situación social/real/virtual que se perfila en la sociedad gestada en las redes de comunicación telemáticas viene de la mano de diversos y nuevos desafíos que se cristalizan en figuraciones contemporáneas de los sujetos que intenten devenir o darse forma a sí mismos, independientemente del interface que utilice, ya sea este quirúrgico o tecnológico. La cirugía no esta exenta de ser una interface de representación o de devenir.

Simonne de Beauvoir enunció en su obra *El tercer sexo*: “*On ne naît pas femme: on le deviene*” (No se nace mujer: se deviene mujer) (1948).

Tanto el devenir de Beauvoir como el devenir de Deleuze, así como muchas otras formas de devenir se han pronunciado en una época en la que conviven diversas y variadas tendencias, donde se da cabida desde las tendencias que enuncian que la mujer ya se ha conformado o enunciado en algo definitivo, incuestionable, encarnación del destino frente al devenir, donde esta mujer nace sin más sin que llegue a tener la posibilidad de hacerse, que su sexo le imprime de forma instantánea un ser mujer sin mediación posible o rectificación, sin que sea necesaria una enunciación reiterada ni performatividad añadida. Paralelo a estas ideas se percibe cierta correlación o similitud con lo que los sujetos humanos son y parecen ser en Internet, la idea común que se tiene sobre los sujetos en Internet es que estos son lo que son y nada más, que la ausencia, sólo temporal, del cuerpo y su unión o hibridación con la máquina es meramente temporal, laboral, lúdico o pasajero, a esta posición de sujeto tecnológicamente no unido, no definido ni definible se ha de añadir la creencia en que las acciones realizadas en ese espacio social pero virtual que es Internet no aporta nada a las formas en las que los sujetos se relacionan ni tan siquiera modifica la cosmovisión de esos sujetos, la forma de ver la realidad, el mundo o las cosas.

Sin embargo al mirar, al analizar y al concebir las formas míticas anteriormente reseñadas, cyborg, netiana, transgéneros y sus formas de devenir, nos damos cuenta de la existencia de un mundo, una realidad paralela a la real física tan defendida y tan erradicada de los hechos virtuales, la sociedad red, los devenires de los internautas y sus representaciones sociales hacen que el telón de lo virtual caiga sobre el real, afectando de forma no inocua al devenir de la realidad social.

La forma en la que el sujeto humano se percibe en Internet es como si ese otro al que nos referimos de forma virtual hace que la identidad del individuo quede subvertida en su nivel más básico, el nivel material, un nivel que parece ser el que prima a la hora de conferir, determinar o percibir la identidad. En el momento en el que se pasa a ser/estar conectado se pierde con certeza el conocimiento sobre qué alteridad eres en ese proceso de conversión a devenir digital. Se puede devenir muchas cosas.

El sujeto identificado en la Red no viene sólo, responde a una multiplicidad, a un devenir multiplicidad.

“En un devenir animal, siempre se está ante una manada, una banda, una población, en resumen una multiplicidad. Nosotros los brujos, lo sabemos desde

siempre [...] ¿Qué sería un lobo completamente solo? ¿Y una ballena, un piojo, una mosca?” (Deleuze y Guatari, 1994: 245).

El devenir en la red no está sujeto a una serie de normas, pero sí esta acompañado de su esencia múltiple y social, de ahí la existencia de las comunidades virtuales, los espacios sociales de relación e interacción, de acción o contestación, múltiples esferas sociales que se unen en un espacio virtual tan rico y variopinto como lo era la idea de *Raison Barroque* un amplio espectro de lo que es la realidad pero extremada, expandida y ampliada, un apéndice sin más de los eventos y sus sujetos, y con estos sus devenires e identidades resultantes, las cuales no tienen por qué ser un espejo fiel, ni mucho menos, de la identidad física/social/real de ese sujeto. “Cualquier cosa, lo más inesperado, lo más insignificante, puede precipitarnos en un devenir, no os desviaréis de la mayoría sin un pequeño detalle que empieza a crecer y que os arrastra [...] Cualquier cosa puede servir, pero el asunto se revela político” (Deleuze y Guatari, 1994: 292).

Una esfera, un desvío de la realidad que permite la conformación de un nuevo devenir. De estos nuevos apéndices de realidad y de los devenires de los sujetos participantes devienen los mitos y figuraciones teóricas del ciberfeminismo, imágenes de realidades identitarias que permiten eludir el dualismo genérico, abriendo puertas a identidades de género fluidas y a otras formas de “devenir mujer”.

Son muchas las autoras feministas que han alentado la creación de mitos con el fin de erradicar y subvertir la hegemonía cristalizada en el patriarcado, el primero de esos mitos irónicos y teóricos es el Cyborg, que viene de la mano del sujeto nómada de Braidotti y del concepto de performatividad de Butler.

La historia no debe ser sustituida por el mito, pero el mito puede desempeñar un papel decisivo en la conformación de la historia.

II.

La identidad es un concepto multiforme y marcadamente contextual, un término socorrido que ha sido utilizado en múltiples ocasiones con el fin de proyectar la posición en el mundo de un sujeto, la conciencia de lo que ese sujeto es en relación a lo que le rodea, a lo que le iguala y a lo que lo diferencia de los demás. La identidad tiene que ver con lo idéntico y por ello con las formas de identificación, la identidad necesita de lo diferente y de las formas de alteridad. La definición del concepto epistemológico de identidad se percibe desde dos posiciones, la esencialista y la nominalista o existencialista.

La posición esencialista parte de la idea de la existencia de realizaciones esenciales, originales e inmodificables, tal y como enunció Parménides: “El devenir está excluido del ser”. La mismidad, desde este punto de vista, se percibe como aquello que permanece invariable en el tiempo, lo que permanece idéntico, a pesar de los cambios, corroborando el concepto de Parménides de “El ser es, el No-Ser no es”. Estas afirmaciones conducen de forma directa al planteamiento de la

esencia, la cuantificación de las esencias. Dubar señala con “la categoría, género que agrupan todos los seres empíricos que tienen la misma esencia (*eidos*). Cada categoría define el punto común esencial de todos los que agrupa” (Dubar, s.d.: 10).

La postura nominalista o existencialista, surge de la certeza de que todo cambia *Panta rei* una posición que parte del rechazo a la existencia de esencias que permanecen inmutables. Esta postura muestra a las identidades como si existiesen en relación a las alteridades, dependiendo siempre del contexto de su definición. Desde esta perspectiva los conceptos de identidad obedecen a una perspectiva histórica y personal, partiendo de un rechazo de la existencia a priori de diferencias indelebles en los individuos. Pero esta postura sí deja la puerta abierta a la existencia de formas de identificar dependientes y variables según el contexto histórico y personal.

Las formas o maneras de identificación pueden devenir en dos tipos: “Las identidades para los otros (las identificaciones asignadas por los otros) y las identidades para sí, las demandadas por uno mismo” (Dubar, s.d.: 12). De esto se deduce que la identidad no es aquello que permanece idéntico, sino la consecuencia de una identificación circunstancial, un efecto resultante de una labor de diferenciación junto a una labor de generalización, aquello que busca lo diferente en lo común. Con el fin de que la identidad llegue a conformarse precisará en primera instancia de la singularidad de alguien o algo en relación a otros, tras singularidad se define la conexión o lo común a un conjunto de elementos diferentes. Desde este supuesto sin alteridad no existe identidad. “No hay identidad del Yo sin identidad de nosotros” (Elias, 1990: 177-270).

La máquina que representa el momento de la conexión una forma de ser cuerpo, una incardinación tecnológica y conectada, no es más que una entidad facticia, sin referirme a la máquina sino haciendo referencia explícita al momento en el que el sujeto humano pasa a ser sujeto virtual y digital, una situación post-humana que nos conduce a la imagen mítica del Cyborg.

Contingencia e irreversibilidad conducen en los estados de acción virtual a ubicuidad, relación con el otro, discriminación entre opciones, desdoblamiento, sobresaturación simbólica y de signos, distracción, divertimento, economía y comercio.

La percepción en estos estados de “sujeto virtual” la percepción desplaza su polo de dominancia de lo visual a lo táctil, al contacto activo tecnológicamente mediado. “La percepción-trabajo no remite a la contemplación visual como prolongación actual de una potencia imaginativa virtual, sino que envuelve el continuum vital, acompaña a la cotidianidad haciendo de cada singularidad una terminal de una mecanofera subjetiva que opera con todos los registros expresivos” (Negri, 2000).

Internet y las máquinas que en ella se hayan conectadas son los nuevos agentes especulativos de otras formas de convivencia, ser, actuar y pensar de la diversidad, formas desmaterializadas, fluidas y periféricas, nunca serán esenciales

o formarán parte de una esencia como tal. Pero a la hora de comprender lo que sucede o lo que ha estado sucediendo al otro lado de la pantalla del ordenador no se puede desdeñar u olvidar lo que ha sucedido en la realidad fuera de la virtualidad, un mundo donde la relación humano tecnología informática, telemática o virtualizante ha sido más presente, ha invadido todas las esferas sociales sin dejar de filtrarse en la conformación de las identidades. Internet y las Tecnologías actuales no son inocuas, alteran el devenir de lo real social y por ende se su máximo exponente, el ser humano.

Sujetos conectados, mediados por y desde la tecnología, sujetos facticios, despojados de su esencia corporal y de demás atributos que enmarcan, restringen y reducen a un individuo en un estereotipo, asumiendo las ventajas y desventajas, los errores y los aciertos, lo que se arrastra de la corporeidad y lo que se despoja de la misma, todos ellos poseen identidades, algunas heredadas de su vida no virtual, otras de-construidas, otras regeneradas, otras inventadas, otras múltiples, pero identidades donde tiene cabida la identidad de género. Estas subjetividades postcorporeas vaticinan una “imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo” (Nakamura, 2002: 321-332.)

Internet comprendida como dispositivo ontológico permite la producción de identidades en transcurso, propuestas a través de imágenes encadenadas por el derivar hipertextual, una imagen tal y como indica Wissberg actada (*l'image actée*) o imágenes numéricas encadenadas con y a través de acciones. Esta imagen depende de “una entrada imaginaria, interpretativa y de una entrada física, intervencionista, por interposición de interfaces. Esta doble determinación constituye su singularidad respecto a todas las demás formas de imágenes” (Weissberg, 2001: 13). Una imagen que concluye en una identidad facticia y actada que se cristaliza en la ontología Cyborg.

Internet es un espacio no métrico, sino político (Negri, 2000: 16), que posibilita crear proximidades y distancias entre el yo y el nosotros mediante dinámicas de software, código, herramientas Web 2.0, bases de datos, websites, mails y post en foros.

La conformación y producción de identidades subjetivas entre todos y para todos los internautas tiene nuevas lecturas en la prolongación *on-line* de un nuevo espacio epistemológico del sujeto humano, Es obvio que “obedecemos a identidades construidas” (Nash y Marre, s.d.: 14), pero en el espacio Internet esa afirmación cuenta con un contexto que favorece la desconformación, conformación, re-significación o significación de identidades, la identificación en Internet es un proceso más rápido, simultáneo, consecutivamente, corpóreo o no corpóreo, proyectado o inventado.

Las nuevas condiciones que propone Internet a la hora de la conformación y creación de identidades se trasladan a las formas de identidad colectiva cristalizándose en comunidades virtuales, blogs, foros, web sites, correo electrónico, sistemas de mensajería instantánea o net Messenger. Estas identidades colectivas no son más que señales o muestras de demarcación móviles que

responden a una lógica diferente de la de un territorio físico concreto. En estos espacios de demarcación las fronteras son volubles e intercambiables, lo que en estos momentos puede verse y tratarse en Internet dentro de un rato o mañana puede que no esté, que haya desaparecido o se esté cambiando de forma casi instantánea. Una facilidad para hacer y deshacer que no es exclusiva de la identidad del sujeto *on-line*, sino que las comunidades virtuales también comparten de dicha capacidad.

Las figuras míticas del ciberfeminismo y del postfeminismo que en este artículo se va a tratar forman parte de la identidad sujeto y de la identidad colectiva, de hecho nacen en aras de la identidad virtual, del desdoblamiento del sujeto humano como ser digital o virtual, como netiana, cyborg, transgénero o sujeto nómada.

A la hora de comentar la identificación colectiva de los individuos se ha de tener en cuenta la vinculación que o bien les iguala o bien les diferencia, y es en función de esa igualdad o diferencia cómo se define al otro. La colectividad en Internet está pautada por un paisaje perceptivo donde se generan y sugieren nuevos interrogantes a cerca del destino de los individuos allí presentes, del destino de las relaciones con los otros. El hecho de la no existencia corporal en esos entramados de relación social excede a las posibilidades de una identidad limitada a lo material, por lo que pierde sentido hablar de la misma manera del otro. Si en el otro se focalizaba toda desviación de las normas, toda ilegitimación en un contexto de identificación social, la posibilidad de censura queda en la actualidad desmantelada en la pérdida de los referentes físicos y en la posibilidad de falsificación constante. Cambian los valores, la manipulación de la realidad y la disyuntiva verdad-mentira, el valor de la información contextual, la posición identitaria del sujeto, los nuevos mecanismos de producción colectiva.

La identidad virtual que plantea ha venido a irrumpir en el concepto estático de la identidad del sujeto. Esta identidad se inmiscuye en la ruptura de la lógica binaria mediante la tecnología, ofreciendo un escenario en el que la desmaterialización es el elemento cumbre a la hora de establecer las nuevas formas de identidad subjetiva y colectiva.

Pero para que en Internet fluya una utópica construcción de identidad colectiva, un nosotros se perciben ciertas dificultades relacionadas con la identidad, por un lado estaría el conflicto relativo al concepto mismo de identidad, a su virtualidad. “Yo significa que otros digan tu con ese fin. De manera que una sociedad en red (sociedad de la información) sería una manera para realizar la virtualidad del yo en la virtualidad tu, es decir, para superar la ideología de uno mismo a favor de la realización intersubjetiva” (Flusser, 1998: 13-16.)

Otra de las dificultades con las que topa a la hora de concebir la identidad colectiva en Internet es la de la cercanía temporal y no espacial, la proximidad desempeña un cometido relacionado con “el número y la intensidad de relaciones que unen a unos con otros” (Flusser, 1998: 15), lo cual no se trata de una función basada en la distancia espacio-temporal. La cercanía se produciría en función del

tipo de contacto selectivo, lo cual nos conduce al terreno de la ética. La cercanía de las personas con las que un sujeto se quiere relacionar está sustentada sobre los canales de comunicación o herramientas de comunicación, sobre la información que circula en Internet. La proximidad es mayor cuanto más diversos y fluidos son los canales que comunican a dos personas. Este es uno de los problemas básicos en la generación de espacios sociales virtuales comunes.

La proximidad se materializa en Internet merced a los dispositivos de comunicación, los cuales permiten congregarse en un mismo tiempo a varias personas, pero esta forma de materialización contrae diversos topes de cara a la conexión efectiva, a la formación de colectividad. Estos topes tienen que ver con la singularidad de Internet y con la comunicación mediada por interfaces lo cual conduce a una fugacidad en los contenidos y a una velocidad propia del medio, a un carácter público del hecho social o comunicativo, a la posibilidad de prescindir del cuerpo y de falsificar/diversificar lo que el sujeto intenta ser en su identidad y acción social *off line*.

Las identidades en la esfera social de lo virtual son identidades que comparten de un espacio de acción política y de acción pública. El uso de Internet se relaciona con lo expuesto por Rheingold: “La comunicación interpersonal es la piedra angular de toda sociedad democrática, el autogobierno de los ciudadanos, no de los reyes, no consistiría sólo en que aquellos eligieran a sus representantes en voto secreto, sino también en que estuvieran informados sobre las cuestiones que les atañen y pudieran debatirlas. Eso es la esfera pública” (1998: 22-27).

En este sentido, Internet como espacio político ha sugerido a muchos la idea de una colectividad utópica constituida como esfera pública compuesta por todos los seres humanos, todos conectados a una gran red.

Pero el ámbito del yo necesita de lo colectivo, de lo social, es por ello por lo que, tal y como indica Giddens (1995), “los cambios en la esfera de lo privado, de la intimidad deben entenderse en el contexto de cambio de lo público”. Dependencia que adquiere en una sociedad un red una dimensión novedosa y no dada con anterioridad. La confluencia de lo público y lo privado en un interfaz que actúa como mediador intersubjetivo infiere a la máquina una cualidad no sólo técnica sino social, esta interfaz construye todo el espacio de acción social, colectivo, individual, una situación que irrumpe en el tránsito de la esfera pública a la esfera privada, atendiendo a la configuración tradicional de los espacios de acción, estos escenarios socio-virtuales vienen a ser redes que transportan velozmente grandes cantidades de información facilitando diversos tipos de relaciones cuándo y dónde el sujeto quiera o vea conveniente. “El viejo tejido social, ligado mediante una obligatoria convivencia de lugar y de tiempo, ya no es coherente” (Mitchell, 2000: 19).

Internet es un espacio político, los sujetos pueden erigirse en subjetividades políticas, de acción social, reivindicación y reacción, colectividades-esfera pública que se compone de los conectados a una gran Red de redes. En esas colectividades

se haya impreso el movimiento ciberfeminista y las formas subjetivas o colectivas de re-escritura o devenir mujer.

Esta nueva conformación de un escenario social/virtual reconfigura los espacios públicos y los espacios privados, conduce a una dispersión y fragmentación de las estructuras que, en función del género, han ubicado a uno y otro sexo en escenarios, espacios y ámbitos diferenciados. Es ahora merced a la conformación del escenario virtual cuando el cuerpo físico y los espacios prefijados por la condición género/cuerpo/sexo son “tan sólo la anamorfosis de un umbral” (Virilio, 1999: 73). El inicio que introduce a los sujetos a un no-lugar, un espacio de tránsito que a su vez también transita, un espacio móvil, temporalmente autónomo, un espacio de protección y proyección de los sujetos.

III.

Las políticas de identidad sexuada en Internet son complicadas de desentrañar, uno de los principales problemas con los que se encuentran es con la inexistencia corporal, el cuerpo se diluye entre las redes de conexión, a pesar de la desaparición de la marca más de sesgo patriarcal posible se dan otras marcas y espectros patriarcales vinculados al poder y control tecnológico. La superación de las formas y condiciones de actuación de una lógica binaria de identificación sexual conducen a numerosas cuestiones a cerca de la producción de nuevos agentes o seres híbridos.

Estos seres híbridos se producen a través de estrategias de re-codificación dadas en Internet, entre las cuales se hayan las ejercidas desde el ciberfeminismo y las posturas feministas desde el Net.Art.

Pero la existencia de sesgos patriarcales van más allá de la deconfiguración de cuerpos, se adentra en las posturas de la informática de la dominación mencionadas por Haraway, los diferentes trabajos tecnológicos mayoritariamente realizados por hombres y para hombres, la sexualización de la tecnología y de Internet (los videojuegos, los websites, el comercio electrónico, los programas, los accesorios y periféricos tecnológicos, la tecnología móvil).

La tecnología no es neutra, las determinaciones derivadas de la tecnología y su contexto genealógico así lo demuestra, es por ello por lo que desde el Feminismo y desde la filosofía postmodernista se han buscado maneras de subvertir dicha no neutralidad. Al igual que reseña Haraway en su concepto informática de la dominación, Teresa de Lauretis (2000) habla de la nueva división internacional del empleo, la cual esta estructurada a modo de “tecnología de género”, desde esta nueva división se mantiene la reconstrucción de la diferencia entre los géneros, así como la consolidación del poder, la subjetividad y la identidad.

Foucault al igual que Lauretis señalan que “la conformación de los cuerpos y géneros ha sido siempre tecnológica” (Lauretis, 2000). Una construcción de las identidades y de los cuerpos mediada por la tecnología que deriva en el biopoder de

la tecnología vaticinando un sentido postbiológico a los sistemas de poder en cuanto a la reestructuración de las identidades de género.

La construcción del género desde la tecnología tal y como indica Iyonne Volkart se realiza a través de estrategias estéticas políticamente comprometidas, estas van más allá de las fantasías, las cuales han de ser codificadas y controladas social y visualmente con el objetivo de generar zonas de identidad.

En estos espacios de sociedad virtual, la identidad se crea y se destruye en base tecnológica. “Un cuerpo sin órganos no es un cuerpo vacío y desprovisto de órganos, sino un cuerpo en el que lo que hace de órganos (...) se distribuye según fenómenos de masa, siguiendo el movimiento browniano. (...). El cuerpo sin órganos se opone, pues, no tanto a los órganos como a la organización de los órganos, en la medida en que ésta compondría un organismo. No es un cuerpo muerto, es un cuerpo vivo, tanto más vivo, tanto más bullicioso cuanto que ha hecho desaparecer el organismo y su organización. El cuerpo lleno de órganos es un cuerpo poblado de multiplicidades” (Deleuze y Guatari, 1994: 125).

La idea de una identidad postcuerpo en la cibersociedad viene dada de la ausencia del cuerpo en los procesos de comunicación e interacción que en Internet se dan. Así como esta idea de identidad postcuerpo deriva de la producción de identidades desmaterializadas a través de los interfaces de comunicación, en estos procesos de des-identificación, re-identificación o identificación ni el género, ni la edad, ni la raza, ni el estatus real fáctico sirven de mucho. Internet, su capacidad de comunicación y de representación libera a los sujetos del cuerpo y de los atributos que restringen a los individuos a estereotipos. El cuerpo digital es un cuerpo Cyborg, la identidad digital es una identidad Cyborg: llena y sin órganos pero repleta de multiplicidades.

La identidad postcorpórea puede ser comprendida a modo de perspectiva argumentativa de una política no esencialista, la cual reivindica identidades en proceso, donde la materia de nuestro cuerpo se queda atrás y sólo es capaz de aparecer proyectada en la pantalla de un ordenador a modo de pantalla de protección-proyección (Irigarria, 1991: 87).

Las lecturas posibles de la identidad postcuerpo, esa identidad de las Netianas, Cyborgs y postgéneros, suponen la creación de un ámbito para el no sentido, que viene a ser tal y como indicaba Baudrillard: “Aquello contra lo que el discurso tiene que luchar no es tanto el secreto de un inconsciente como el abismo superficial de su propia apariencia y si tiene que triunfar sobre algo, no es sobre los fantasmas y las alucinaciones grávidas de sentidos y contrasentidos, sino sobre la superficie brillante del no sentido y de todos los juegos que permiten” (1994: 56).

Debido a que Internet es un espacio donde el sujeto desaparece y donde se conforma en un personaje maquillado, justamente es éste el campo donde ha estado la mujer históricamente y donde muchos sitúan la feminidad, un ser alienado de la mujer, cuando la alianza de las apariencias se enfrenta al sentido envolviéndolo en un ritual lúdico y festivo.

Las identidades postcorpóreas se hayan condicionadas por las nuevas formas textuales y audiovisuales de representación del sujeto, existen unas estrategias de desplazamiento que marcan las claves de las formas de producción de la identidad postcorpórea significativas, claves que se refieren a la posibilidad de cruzar fronteras o posición para cruzar fronteras a través de una pantalla, teclado, ratón o teléfono que permiten el proceso de descorporeización, es por ello por lo que se produce un desplazamiento no sólo de las fronteras que nos sitúan en espacios y tiempos diferentes, sino las del cuerpo, es en este sentido cuando se puede afirmar que Internet se erige como el espacio fronterizo donde se da a efecto la subjetividad postcorpórea, anunciando una imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo (Nakamura, 2002: 321-332).

IV.

“El Cyborg no reconocería el jardín del Edén”
(Haraway, 1995)

Las relaciones entre sexo y cultura en el feminismo actual se perciben desde la revolución cultural, una revolución de la anticultura que eliminaría la necesidad del dualismo sexual, cuestionando la dicotomía naturaleza-cultura como metáfora de lo femenino y lo masculino.

Los máximos exponentes de la crítica y el intento por refutar el dualismo género-sexo se personifican en las figuras de Firestone y su obra *La dialéctica del sexo* y Haraway con su obra *Ciencia, Cyborg y mujeres: la reinención de la naturaleza*, exponentes claros del cambio en el enfoque de la crítica de la cultura hecha desde el feminismo.

Desde el freudo-marxismo de Firestone y el postmodernismo de Haraway, se parte de la idea de que las diferencias genitales en los seres humanos son culturalmente neutras, una pansexualidad que reemplazaría a la heterosexualidad, homosexualidad y bisexualidad, es decir cualquier modalidad de sexualidad, proponiendo la visión de la división sexual como causa de la explotación de las mujeres y en confiar en que en un mundo cibernético extinga la misma explotación, ya sea la división una división natural-biológica, o bien una narrativa imaginaria que se transforma en demasiado real. Una crítica a la cultura que corresponde a un esquema clásico del modelo marxista, en el sentido que se trata de explicar unas causas de la explotación, con la confianza de eliminarlas a través de una revuelta o revolución, que tiene su base en el desarrollo mismo de las fuerzas productivas, ahondando en el desarrollo tecnológico, científico y técnico. La revolución cultural sexual que desdeñará la opresión de las mujeres se percibe en el concepto mismo del Cyborg, metáfora de la libertad.

El Cyborg se erige como una posibilidad de deconstrucción y reconstrucción que procede a una imagen nueva del cuerpo, un cuerpo sin órganos propiamente dicho, un híbrido de máquina y organismos, un Cyborg sin

determinación. No se está ante la desaparición del cuerpo, en la era de las nuevas tecnologías del cuerpo, como son cualquiera de las tecnologías expuestas por Haraway, el cuerpo resiste más que nunca a desaparecer. Esta multiplicación de las tecnologías del cuerpo incita a un mayor conocimiento del cuerpo, a una reinención del mismo no tanto como un cuerpo verdadero sino como más cuerpo.

Este cuerpo invertido posee un género difuso. La introducción del cuerpo en las comunidades virtuales supone en un principio el paso de la teoría Cyborg a la praxis Cyborg. Sandy Stone propone la introducción del cuerpo en el espacio virtual genera ciertos significados imprevistos a través de la articulación de diferencias entre cuerpos y no cuerpos, espacios y no espacios. A el cuerpo invertido del Cyborg le han sido imputados ciertos códigos del género y la identidad. El Cyborg es una de las figuraciones más importantes de la identidad posthumana, en tanto que híbrido de ser humano y máquina, un organismo en un sistema de información cibernética. El cuerpo del Cyborg se considera como un cuerpo transgresivo con el orden de la cultura dominante, no tanto por ser una naturaleza construida, sino por su naturaleza y diseño híbrido. Razón por la cual, el Cyborg infiere un contexto privilegiado para el análisis y estudio de la identidad de género como resultado de una producción simultánea de materia-cuerpo y ficción-cultura.

Al igual que el Cyborg, la mujer es un ensamblaje, una mascarada, ficción o construcción artificial, siguiendo el mapa confeccionado por Haraway, donde superpone la identidad de la mujer sobre la imagen del Cyborg, se demuestra cómo ambos son simultáneamente, simbólicamente y biológicamente, producidos y reproducidos a través de interacciones sociales, un *Self* como producto interaccional, el cuerpo en este sentido es otro.

El Cyborg da pie a reseñar que la mujer no es, en el sentido que las tecnologías del cuerpo, la oposición entre naturaleza y cultura desaparecen, el cuerpo femenino se torna en una construcción artificial compuesta por múltiples y varios sistemas de significado. El Cyborg desde este punto de vista se torna en una utopía, que pretende darse forma así mismo, pero realmente la imagen del Cyborg de Haraway olvida el pasado y trata de construir el futuro. En esta imagen los cuerpos se transforman pero las ideologías son susceptibles de mantenerse inertes e intactas.

La imagen del Cyborg posibilita un mundo más equitativo, el cuerpo, considerado el icono sagrado de la esencia de la mujer deja de ser seña de identidad irremediable. En un universo de Cyborgs la identidad se realiza de múltiples maneras, no precisamente a través del cuerpo, sino más bien retórica y discursivamente, la identidad deja de ser fija e irrefutable, se torna en cambiante, nómada, múltiple y plural, permitiendo conducir a una multiplicidad de ventajas para las mujeres, como individuos cuya identidad está basada en la visibilidad de un cuerpo que se haya fuera del sistema de poder, tal y como lo reseña Haraway (1995) “prefiero ser un Cyborg a una diosa”.

Un Cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. Pero al igual que reseña Haraway, la realidad social son las relaciones sociales vividas donde tienen cabida la construcción política, una realidad social definida en el manifiesto para Cyborg como un “mundo cambiante de ficción”. “El Cyborg es nuestra ontología, nos otorga nuestra política” (Haraway, 1995: 254).

Con el fin de orientarse hacia una posición epistemológica y política que conduzca a una idea clara del mundo Cyborg y de la informática de la dominación, Haraway trata de dar una visión más lucida y clara de la identidad feminista y su identidad fragmentaria.

Frente a este desglose del hecho de ser mujer, la conciencia de género, raza o clase se ha erigido como un logro forzado en las mujeres, una experiencia histórica procedente de las sociedades patriarcales, el capitalismo y el colonialismo, hechos históricos que han marcado la situación de la mujer en el mundo y que han favorecido a la composición holística del concepto de mujer, frente a una fragmentación y pluralidad de sus identidades, que ha convertido el concepto de mujer en algo esquivo, pero no inocente, la categoría de la mujer genera una conciencia que cambia la geografía de todas las categorías anteriores, adentrándose en el concepto de mujer Cyborg, de feministas Cyborg que pretenden desde la imagen del Cyborg romper con la matriz natural de la unidad que se suponía que poseía el concepto o categoría de mujer, ya que el Cyborg es un sujeto que muestra como ninguna construcción es total, la mujer se convierte en un Cyborg, ya que no muestra ser un concepto unitario, total o construido por la matriz central del patriarcado, capitalismo y colonialismo.

Un “universo de objetos que pueden ser conocidos científicamente debe ser formulado como problemas en la ingeniería de las comunicaciones..., ambos son semiologías del Cyborg” (Haraway, 1995: 278). Un contexto que alega por la imagen Cyborg de los sujetos y de la sociedad codificada. “Las causas de distintos hogares presididos por una mujer están en función de la raza, de la clase social o del sexo” (Haraway, 1995: 285).

El empleo de las nuevas tecnologías electrónicas en las oficinas y puestos de trabajo ha modificado profundamente la estructura del trabajo y las relaciones entre trabajo en casa y trabajo en el hogar, tanto que han conllevado al desarrollo de efectos perturbadores en las mujeres, viéndose forzadas a adecuar sus situaciones laborales orientándolas hacia el trabajo dentro de la esfera y al tiempo privado propio de la modalidad del teletrabajo, del trabajo doméstico o del hogar, y los trabajos de servicios, lo cual confina a la mujer a la esfera privada de la casa, a la economía doméstica que define el doble trabajo femenino, por un lado las tareas domésticas y el cuidado de los hijos y por otro lado la economía de consumo, un hecho posible por el automatismo de las Tecnologías de la Información, controladas por el capital móvil, la economía de mercado basadas precisamente en estrategias de producción y reproducción que aceleran y controlan el ritmo de vida y de trabajo.

“Worldwide, es mantenimiento del trabajo repetitivo de teclear, introducir datos, ensamblaje de partes electrónicas, y trabajos de servicio manual inmóvil predominantemente hecho por las mujeres. Entonces la proliferación de maquinaria automática en los lugares de trabajo y el naturalmente oculto trabajo del hogar y tele trabajo contribuyen a hacer, de nuevo, del trabajo de las mujeres y de las tareas de las mujeres en cuerpos invisibles” (Wilding y Critical Art Ensemble, 2003). “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” (Haraway, 1995: 281). Haraway analiza la posición de las mujeres dentro del circuito integrado; el hogar, el mercado, los puestos de trabajo remunerado, estado, escuela, clínica, hospital e iglesia son los lugares que se han redefinido desde las nuevas tecnologías y cada uno de los lugares idealizados lugares que se encuentran implicados los unos con los otros, en todos ellos se aprecia “[...] Una política feminista socialista adecuada debería dirigirse a las mujeres que ocupan las posiciones laborales privilegiadas, principalmente en la tecnología y en la producción científica, que construyen los discursos científico técnicos, los procesos y los objetos” (Haraway, 1995: 290).

Las fusiones emergentes desde las relaciones sociales de la ciencia y de la tecnología pueden erigir una ciencia feminista concluyente del circuito integrado de mujeres, donde los lugares que se encuentran implicados entre sí generen las geometrías de diferencias precisas para las identidades Cyborg de las mujeres.

El mito de las identidades políticas de las mujeres, dentro del contexto de la ciencia y la tecnología, es el Cyborg. Haraway propone a las mujeres de color, remitiéndose a la obra de Audre Lorde (1984) *Sister Outsider*, como el paradigma de las identidades Cyborg, ya que las concibe como “una poderosa subjetividad sintetizada a partir de las fusiones de identidades exteriores y en las complejas estratificaciones político-históricas de su biomitología” (Haraway, 1995: 299). Es de esta idea de mujer de color desde donde Haraway partirá su mito político, donde el mito es un sujeto que cumple todos los requisitos para formar parte del circuito integrado de mujeres, es decir una mujer, de raza negra, con un puesto de trabajo mal remunerado, integrada en la economía doméstica, en un mundo de individuos-trabajadores que contemplan a la mujer negra como el enemigo que impide su seguridad, un prototipo de mujer que tiene en común con las trabajadoras orientales de las fábricas de la economía de la electrónica, que son educadas y enseñadas para su integración en el circuito integrado, un punto de vital importancia en el mito Cyborg, la lectura y escritura.

Son estos acoplamientos que componen al Cyborg lo que permite alterar la estructura anterior, subvirtiendo la estructura y los modos de reproducción de la identidad occidental dual, del binarismo entre la naturaleza y la cultura, del cuerpo y de la mente. “De la tecnología occidental, la escritura” (Haraway, 1995: 304), pero la imagen que con esta idea pretende dar Haraway no se refiere a un sujeto irreal, por el contrario se trata de Cyborg de carne y hueso, las mujeres del circuito integrado, trabajadoras orientales, mujeres de color que trabajan en la economía

occidental de doble jornada, pero trabajadoras todas en fábricas de electrónica y tecnología, sujetos que describen los textos de sus cuerpos y de sus sociedades.

“Somos responsables de los límites, somos ellas” (Haraway, 1995: 309).
“Todas nosotras hemos sido profundamente heridas” (Haraway, 1995: 311).

La imaginiería Cyborg se erige a modo de salida o posibilidad ante los dualismos que vienen construyendo los cuerpos y las mentes de los sujetos, principalmente el de las mujeres, “no se trata de un lenguaje común, sino de una poderosa heteroglosia” (Haraway, 1995: 311), un lenguaje que permita una imaginación en un hablar feminista en lenguas que irrumpen en el circuito de la sociedad capitalista occidental de corte patriarcal, utilizando la deconstrucción de las identidades a través de lo lejano a lo orgánico, lo no dual y binario del género, una forma de destruir y construir identidades, categorías, relaciones, cuerpos y sistemas en pos a un mundo de ontología Cyborg, un mundo postgenérico compuesto de sujetos híbridos, lejanos a la unidad y totalidad del individuo y de su univocidad orgánica, pura no mezclada “prefiero ser un Cyborg que una diosa” (Haraway, 1995: 311).

El Cyborg “no es, y la mujer esta tachada” (Martínez Collado, 2002), esta imagen se muestra como una de las figuraciones más acordes a la identidad posthumana, en tanto que híbrido de ser humano y máquina, constituyendo un organismo interior al sistema de información cibernética. El cuerpo del Cyborg se relaciona con lo trasgresor, una trasgresión con el orden de la cultura dominante, infracción vista no por tratarse de ser una naturaleza construida, sino por el diseño híbrido que lo constituye, diseño tal que permite al sujeto e identidad Cyborg estar abierto a todas las posibilidades del ser, irrumpiendo con el sujeto de identidad única e invariable, que nace de la presunción natural de la reproducción sexual y que es poseedor de un código genético hereditario, por el contrario el Cyborg es resultado de una ingeniería, del laboratorio, de una aplicación del conocimiento al deseo o la voluntad, un sujeto característico de la era de las tecnologías del cuerpo, culminante de la oposición entre naturaleza y cultura, generando una construcción artificial del cuerpo entre varios sistemas de significados, una experiencia perfecta que posibilita vivir de forma provisional identidades parciales y contingentes.

Al igual que el Cyborg, la mujer es un sujeto compuesto por ensamblajes, ficción y construcción artificial. Siguiendo el mapa de Haraway, la superposición de la identidad de la mujer sobre la imagen Cyborg “ambos son simultáneamente, simbólicamente y biológicamente producidos y reproducidos a través de las interacciones sociales”.

V.

“El cuerpo maquínico colectivo es una entidad facticia, resueltamente posthumana, tanto un monstruo cyborg saturado de implantes tecnológicos como una nueva criatura deseante y productiva, poéticamente creada en esta enésima naturaleza de lo facticio. La contingencia y la irreversibilidad subtienden las

secuencias de telepresencia, ubicuidad, relación con el otro, discriminación entre opciones, desdoblamiento, sobresaturación, señalética, distracción y divertimento. A su vez, la percepción desplaza su polo de dominancia de lo visual a lo táctil, al contacto activo tecnológicamente mediado, la percepción-trabajo no remite a la contemplación visual como prolongación actual de una potencia imaginativa virtual, sino que envuelve el continuum vital, acompaña a la cotidianidad haciendo de cada singularidad una Terminal de una mecosfera subjetiva que opera con todos los registros expresivos” (Negri, 2000: 12).

Internet es el filtro de la identidad de género, una identidad que se descorporeiza, se quita la carga cultural por inscripción genérica, la biología en Internet no es destino, genera una identidad que se escinde de lo corporeo y con ello se escinde de la carga estereotipada culturalmente que supone un cuerpo cosificado como femenino y un cuerpo cosificado como masculino, el neutro tiene un lugar en la identidad de género en la Red Internet, esta neutralidad es lo que se define como transgénero.

Internet es un dispositivo ontológico, este permite la producción de identidades en tránsito o trascurso, unas identidades que son propuestas a través de imágenes encadenadas por la deriva hipertextual, una imagen actada (*l'image actée*). Esta imagen que vendría a ser el equivalente de una posible identidad transgénero que depende, según Wissberg de “una entrada imaginaria, interpretativa y de una entrada física, intervencionista, por interposición de interfaces. Esta doble determinación constituye su singularidad respecto a todas las demás formas de imágenes” (Weisseberg, 2001: 13).

La identidad facticia aquí indicada es la propia de la Ontología Cyborg, entes híbridos compuestos en primer lugar de humanos o de otras criaturas orgánicas tras el disfraz –no escogido– de la alta tecnología en tanto que sistemas de información controlados ergonómicamente y capaces de trabajar, desear y reproducirse. “Quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo” (Haraway, 1995: 251). En este sentido el Cyborg, como identidad facticia puede devenir en el sentido transgénero de la identidad Internet.

Las múltiples facetas de identidad de género que esconde la red, y su capacidad de hacer posible que un sujeto sea lo que quiera ser y trasladarse o ser un sujeto nómada en cuanto a su identidad se entiende.

La capacidad de permeabilidad en fronteras entre lo real y lo ficticio hace que esta mutación identitaria en cuestión de segundos sea factible: en un foro puedes estar identificado como un sujeto de género femenino, actuar en un blog con una identidad neutra, ser en un e-mail un individuo de género masculino y en una web de opinión hacerte notar por los demás como un transexual.

Si el Cyborg, que es tecnología más capacidad de identidad humana puede ser una identidad de acción política, las identidades transgénero, aquellas que se componen de lo que es el Cyborg (Ontología identidad-máquina, no biológicamente determinada, no binaria, no corpórea, o al menos desposeída de lo corporal), estas identidades al tratarse de identidades nómades se puede conformar

en elementos de identidad y acción política en ciernes de conformar otras formas de comprender el género. Son formas de acción política que permiten ir más allá de la norma sin provocar nuevas exclusiones, al igual que el cyborgs estas en su sentido más teórico no generan espacios de exclusión por condición y opción de género o sexo).

Los significados se producen dentro de un sistema de relaciones, es por ello por lo que se puede decir que las identidades de género no son producto de una condición biológica, sino que estas emergen del conjunto de oposiciones y diferencias que se hayan presentes en la sociedad. La identidad desde esta premisa nace del juego dado entre las distintas identidades que configuran el sistema social, dentro de este conjunto de oposiciones y diferencias se ve clara una no neutralidad de unas frente a otras, un “más diferente” de unas identidades frente a otras que se cristaliza ante todo en las diferencias derivadas de la determinación “biología como destino” dentro de esta determinación está la identidad de género, la cual acuña desde el núcleo de las sociedades de corte patriarcal una clara descompensación en la balanza: Las identidades de género femenino quedan descompensadas, así como otras que de una forma u otra derivan del determinismo biológico y corporal que nutre las oposiciones entre identidades, tales como son la raza, la sexualidad, discapacidad entre otras. Etiquetas con connotaciones que sesgan o marginan dentro de un conjunto de relaciones sociales.

Monique Wittig indica cómo sólo se es mujer dentro de las relaciones sociales patriarcales, nace al igual que la identidad heterosexual y la homosexual de la regulación de la sexualidad, o de la regulación de un elemento derivado de lo biológico y natural. ¿Es entonces la construcción de las identidades binarias o sesgantes una forma más de control? Con el fin de mantener el orden social se ha de conformar un sistema donde exista un subsistema de exclusión delimitada por la norma, es por ello por lo que las identidades tendrían que funcionar como estrategias que refuerzan la matriz de la que han surgido.

Es por ello por lo que se puede hablar de dos estrategias políticas a la hora de comprender la conformación de las identidades, la táctica que consiste en la construcción de identidades fuertemente delimitadas desde la que se afirma la categoría excluida, donde el Cyborg y los trasgéneros no tiene cabida puesto que refuerza la matriz de la que nacen las diferenciaciones identitarias y la marginación por identidad, y la estratégica que se basa en la constitución de identidades débiles, ya sean estas híbridas, nómadas o tácticas.

Las identidades híbridas son aquellas que no encajan en las divisiones identitarias dominantes, las tácticas son aquellas formaciones identitarias utilizadas para conseguir ciertos objetivos políticos en un momento dado, y las identidades nómadas son aquellas en las que el sujeto se constituye en sus prácticas actuando políticamente en la afirmación de prácticas y no de identidades, es en esta posición en la nómada donde situaríamos a las identidades transgénero, son una identidad permeable, flexible, transitoria en función de su acción, acto o momento social, una vez transcurrida dicha acción pueden ser otra identidad diferente a la asumida.

Las identidades nómadas tienen su estrategia de acción política, a pesar de ser criticadas como identidades débiles (la netiana que dura lo que dura una mosca). El nomadismo, que bien se puede amoldar a las identidades transgénero que se dan en Internet, se puede definir como un estilo de pensamiento, una visión nómada de la subjetividad feminista de la mujer, un estilo de pensamiento figurativo ocasionalmente autobiográfico en ocasiones (Braidotti, 1994).

Lo que define a la identidad nómada, según Braidotti, es la subversión de las convenciones establecidas, debido a esta connotación subversiva las identidades múltiples o transgéneros son la ruptura por ende, junto con la imagen mítica del Cyborg, de la subversión de la norma dual derivada de la división en dos: Masculino y femenino, sin opción a una o unas terceras figuraciones de género.

Esta identidad nómada esta compuesta de transiciones, de desplazamientos sucesivos, de cambios coordinados, sin una unidad esencial y contra ella, es “una cohesión engendrada por las repeticiones, los movimientos cíclicos, los desplazamientos rítmicos” (Braidotti, 1994: 57). Estas identidades nómadas suponen la deconstrucción de la identidad, la molecularización del yo, una comprensión y tolerancia por las incongruencias, las repeticiones y la arbitrariedad.

A la hora de comprender las identidades nómadas, fluidas o transgéneros se ha de partir del concepto de devenir de Deleuze, todo ello con el objetivo de plantear la no-linealidad como base de la idea nómada. Es entonces como si “el pensamiento rizomático expresara una forma de pensamiento no falocéntrica: secreta, lateral, extendida, opuesta a las ramificaciones visibles, verticales de los árboles occidentales del conocimiento” (Braidotti, 1994: 59). Unas ramificaciones rizomáticas o formas inesperadas que han surgido en las líneas de fuga de escenario social determinado y que sólo pueden ser aprendidas a través del devenir de los acontecimientos, son estos acontecimientos los que rompen con la linealidad del tiempo histórico con el fin de crear las líneas o directrices nómadas, lo cual hace que el acontecimiento tome forma de pensamiento dando preeminencia a las emociones humanas como parte de la sensibilidad política.

El pensamiento nómada y por ello el transgénico supone una concepción del tiempo no lineal, no histórica. Al sujeto lo concibe como proceso y a la historia como devenir, la narrativa nómada está despojada de la preeminencia de unos actores/sujetos de acción determinados y de unos escenarios establecidos por defecto, la estrategia nómada de acción identitaria se nutre de lo no-lineal de lo multimedia, de lo hipertextual, un escenario que no tiene lugar territorial físico determinado, donde el tiempo es simultáneo y puede tener capacidad a-temporal, a-geográfica, a sincronía y glocal, ese escenario no es otro que el de la red Internet.

La identidad nómada bebe de las fuentes de la interconexión, del flujo de conexiones, transiciones entre estados o experiencias comunicantes, una afirmación de fronteras fluidas, “Prácticas de las interfaces y de los intersticios” (Braidotti, 1994: 34). Esta figura del nómada, del transgénero o del múltiple viene a ser un sitio de interconexiones múltiples. Está corporizado (es cultural), es un Cyborg con inconsciente. “Su objetivo es crear vínculos incluyentes” (Braidotti, 1994: 78).

Pensar en el nomadismo o transgéneros como una práctica política posible permite pensar en otras formas de interrelación no-oposicional en cuanto a las relaciones sociales y las identidades de género, unas relaciones que no se basen en lo excluyente, que vayan más allá de las determinaciones normativas de racionalidades hegemónicas. Estas formas de concebir las identidades de género, sólo posibles hoy por hoy en Internet, se cristalizan por una actitud de resistencia a la norma y no búsqueda de normalización, es un movimiento entre posiciones que permiten alejarnos de las prácticas y discursos excluyentes.

Estas identidades transgénero vienen a producir articulaciones para luchar desde la multiplicidad contra la rigidez de la norma, partiendo de la reapropiación de espacios, de la erradicación de fronteras, de los alineamientos horizontales y verticales de poderes opositivos, vectores circulando a diferentes velocidades que se cortan, se interrumpen, desean y se alían, transformándose de forma constante, y modificando con ello los regímenes de inclusiones y exclusiones. Una resistencia de subjetividades nómadas, transgéneros y fluidas que son conformadas como minorías o mayorías, a escala global usando las armas de la multicomunicación, la virtualidad, la imaginación y el juego de la transversión.

VI.

“Netiana: Cuerpo posthumano e inmaterial que n(h)ace en Internet. Figuración teórica alternativa del sujeto en red. Ficción política que rebasa las fronteras de género, clase y raza y que sugiere nuevas preguntas sobre las formas de ser y de relacionarnos en el universo *on-line*. La netiana es una conspiradora del poder (la tradición provoca un devenir mutante rompiendo toda conexión de género, clase o nación con la familia que se traiciona). La netiana es una confrontación con lo dominante” (Zafra., 2005: 23).

O cómo la identidad de género femenino tiene un espacio amplio en el mundo que hibrida o une la tecnología y la mujer, tal y como Sadie Plant indicaría, la lógica de Ceros + Unos, Mujer = Tecnología.

Zafra a lo largo de su obra descriptora de la Netiana, o cómo concebir la imagen Cyborg en un plano no tan mítico o tan teórico-político, hace un breve recorrido de cómo la mujer hace uso de la tecnología, de cómo su identidad de género queda plasmada en y por el uso de esa tecnología que es Internet.

El devenir mujer se puede hacer efectivo en una sociedad no corporeizada o sujeta al dispositivo biológico como destino, una sociedad virtual, pero no inocua, pero en este devenir mujer que conlleva a la performatividad butleriana existen muchas formas en la que la Netiana puede ser un sujeto que se siente inmerso en el universo de las identidades o formas de identidad en Internet o mediadas por las tecnologías Net.

Netiana Microsoft o mujer de identidad multinacional de corte patriarcal. “Papá Microsoft quiere ejercer su poder eléctrico (de Electra) sobre ellas. Pese a sus visiones optimistas sobre la feminización en Internet, las netianas ven como

papá Microsoft (firstname, Monopoly) controla de la misma manera que Internet repite, los patrones de jerarquización patriarcal del mundo *off line*” (Zafra, 2005: 33).

Netianas latentes, aquellas que sucumben a los encantos de la mascarada o descascarada virtual de lo real que supone la comunicación y los espacios sociales on line. “donde el disfraz sucumbe al cansancio de la representación, un jardín secreto donde podemos permitirnos ser: más repetitivos, más diferentes, más auténticos, más libres que lo que la vida *–off line–* del cuerpo y los convencionalismos nos permite proyectarnos en una pantalla, donde pareciera que reubicamos los antiguos espacios de rezo y búsqueda interior, toman unas formas unas nuevas sontas, inmatriciales latentes netianas” (Zafra, 2005: 40).

Netianas inventadas. Estas hacen uso de los espacios de acción *on-line* con el fin de posicionarse al respecto como un recurso crítico y alternativo a esta situación, planteando una reconcepción crítica e individual de esa performatividad de la que hacen uso. De tal forma que el patrón mayoritario no vuelva a ser una imposición que someta a los sujetos virtuales y los obligue a ser lo que serían en el mundo *on-line*. Una apuesta por la evolución del sujeto no desde la identificación resignada sino desde la autoproducción consciente que evita la discriminación y el repudio al sujeto que es diferente.

Netiana Cyborg o el territorio postgenérico en Internet. Entre otras muchas más figuras Netianas, donde el papel del Net.Art y su reivindicación subversiva, Netiana Google o identidad fragmentos de una realidad reconfigurada, la imagen de una identidad de género que es una Netiana que habita topológicamente y temporalmente en el mundo *on-line*, teniendo en cuenta que “las primeras características de una imagen no sin el espacio y el movimiento, sino la topología y el tiempo” (Deleuze, 1986: 170).

VII.

Mediante estrategias híbridas, de unificación entre la idea imagen mítica del Cyborg, las nociones que conforman las identidades transgénero y nómadas, así como el concepto de uso social de las redes de mujeres, la recontextualización de todas esas formas míticas de crear y gestar identidades, la auto-creación, resignificación, performatividad, la acción de la identidad de género femenino convierte a Internet en un escenario fértil para la nueva producción identitaria del sujeto, para la producción de un género, posthumano, parcial y contingente. Este escenario que conforma la sociedad *on-line*, digital, virtual o cibersociedad es un territorio epistemológico del ser *on-line* o virtualizado/ble, escenario donde la inscripción de los sujetos está supeditada al efímero de su subsistencia y temporalidad, son nómadas pero están compuestos de máquina, de sujeto sin cuerpo real o biológico, desprovistos de la corporalidad juegan al juego de las identidades temporales, glocales, múltiples y en ocasiones no sesgantes. Los cuerpos superan las reducciones dualistas de una noción de género obsoleta,

cuestionando de esta forma la estaticidad y mismidad del cuerpo/género/sexo y su significativo cultural, uno de los pilares básicos de la conformación de las identidades de género binario. “La netiana es heredera de la magia preformativa del personaje de ficción” (Zafra., 2005: 93).

Pero Internet es un escenario de contradicciones, una moneda con dos caras: por un lado la maravillosa capacidad de la descorporación, desgenerización binaria, multiplicidad y subjetividad y por otro lado la otra cara de la moneda que no es otra que la preeminencia y persistencia de la lógica binaria patriarcal. No todo es nómada, Cyborg y fluido en la Red, pero sí es posible generar espacios de identidad de género que se escapen a la lógica binaria. “Prefiero ser un Cyborg que una Diosa”

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, J. (1994), *De la Seducción*, Madrid, Cátedra.
- BEAUVOIR, S. (1948), *El segundo sexo*.
- BRAIDOTTI, R. (1994), *Sujetos nómadas*, Buenos Aires, Paidós.
- DELEUZE, G. y GUATARI, F. (1994), *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pretextos.
- DELEUZE, G. (1986), *La imagen tiempo*, Barcelona, Paidós.
- DUBAR, C. (s.d.), *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*, Barcelona, Bellaterra.
- ELIAS, N. (1990), “Cambios en el equilibrio entre el yo y el nosotros”, en *La sociedad y los individuos*, Barcelona, Ediciones 62.
- FLUSSER, V. (1998), “¿Agrupación o conexión?”, en GIANNETTI, C., *Ars Telematica*, Barcelona, ACC L'Angelot
- GIDDENS, A. (1995), *Las transformaciones de la intimidad. Sexualidad, amor, erotismo*, Madrid, Cátedra.
- HARAWAY, D. (1995), *Ciencia, Cyborg y mujeres: la reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra.
- IRRIGARÍA, L. (1991), *Marine Lover of Friedrich Nietzsche*, New York, Columbia University Press.
- LAURETIS, T. (2000), citado en VOLKART, Y., “Technologies of Identity”, en GRZINIC, M. y EISENSTEIN, A. (Eds.), *The Body Caught in the Intestines of the Computer and Beyond. Women's Strategies and/or Strategies by Women in Media, Art and Theory*, Ljubljana/Maribor
- MARTÍNEZ-COLLADO, A. (2002), *Tecnología y construcción de la subjetividad. La feminización de la representación Cyborg*. En la red: <http://www.acpar.org/numero5/cyberfem.htm>. (02/07).
- MITCHELL, W. J. (2000), *E-topía*. Barcelona, Gustavo Gili.
- NAKAMURA, L. (2002), “After/Images of Identity: Gender, Technology and Identity Politics (criticism)”, en FLANAGAN, M. y BOOTH, A. (Eds.), *Reload. Rethinking women + cyberculture*. Massachusetts Institute of Technology.
- NASH, M. y MARRE, D. (Eds.) (s.d.), *Multiculturalismos y género*, Barcelona, Bellaterra
- NEGRI, T. (2000), *Arte y Multitude*, Madrid, Trotta

- RHEINGOLD, H. (1998), “El futuro de la democracia y los cuatro principios de la comunicación telemática”, en GIANNETTI, C. (Ed.), *Ars Telematica*, Barcelona, ACC L'Angelot
- VIRILIO, P. (1999), *La bomba Informática*, Madrid, Cátedra.
- WEISSBERG, J.L. (2001), “Commentaires sut l'image actée”, en *Présences á distance*, París, L'Harmattan.
- WILDING, F. y CRITICAL ART ENSEMBLE (2003), *Notas sobre la condición política del Ciberfeminismo*. En la red: <http://w3art.es/estudios> (05/03).
- ZAFRA, R. (2005), *Netienas N(h) hacer mujer en Internet*, Madrid, Ediciones Lengua de Trapo.