



## Agenciamiento de género en la tecnocultura audiovisual: Una aproximación desde el tecnofeminismo

### *Gender Arrangement of Audiovisual Technoculture: An Approach from Technofeminism*

Marisela Montenegro Martínez

Joan Pujol Tarrés

*Universitat Autònoma de Barcelona*

#### Resumen

El creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación obliga a reflexionar sobre cuáles son las formas de dominación en el campo de las relaciones de género que emergen de estos procesos y, además, producir prácticas tecnofeministas para contribuir a cuestionar y modificar dichas formas de dominación.

En este trabajo se presenta el proceso de investigación-acción del proyecto "Generattech: para un agenciamiento de género en la tecnocultura audiovisual"; cuyo objetivo es cuestionar los imaginarios dominantes de género presentes en la actual sociedad patriarcal. Esta acción se realiza a través de la producción y difusión audiovisual usando las tecnologías de la comunicación y la información.

En el proyecto se promueve el agenciamiento de género a partir de constituir una red de asociaciones, grupos y personas para ampliar y defender la libre circulación de conocimientos, experiencias y habilidades tecnológicas en el campo de la reflexión y acción crítica sobre las relaciones de género y sexualidad, asumiendo que la transformación de las relaciones de poder en el ámbito de la tecnología y el género pasan por la transformación del campo cultural en que éstas se desarrollan.

**Palabras clave:** Feminismo; Performatividad; Software libre; Proyecto Generattech

#### Abstract

*The increasing development of the new technologies of the information and the communication forces to thinking about which are the forms of domination in the field of the gender relations that emerge of these processes and, in addition, to produce technofeminist practices to contribute to question and to modify these forms of domination.*

*In this work the process of investigation-action of the project "Generattech: for an agencement of gender in the audio-visual tecnoculture" is presented; which aims to question the present dominant imaginary of gender relations in current patriarchal society. This action is realized through the production and diffusion of audio-visual pieces using the technologies of the communication and the information.*

*In the project gender agencement is promoted through constituting a network of associations, groups and persons to extend and to defend the free distribution of knowledge, experiences and technological skills in the field of the reflection and critical action on the relations of gender and sexuality, assuming that the transformation of the relations of*

*power in the area of technology and gender must be done through the transformation of the cultural field in which these develop.*

**Keywords:** *Feminism; Performativity; Free software; Generatch project*

## Introducción

Con el titular “La brecha digital no existe” Miguel Ángel Criado (Criado, 2008) se hace eco de las palabras de Manuel Castells, en referencia a la brecha digital, “Cuando desaparezca mi generación, se acabará la brecha” (2008, párr. 13), pronunciadas en el contexto de los debates “*El mundo que viene*” organizados en 2008 por la Fundación Banco Santander. El planteamiento del argumento tiene que ver con los datos estadísticos que constatan que las principales diferencias en uso de internet en los países industrializados se relacionan, principalmente, con la variable generacional. Este planteamiento permite pensar en un futuro donde mujeres y hombres se encuentren en una situación de igualdad con relación al uso de las TICs. En una entrevista anterior este autor afirmaba, en relación con la presencia de la mujer en internet, que “En España la presencia es aún algo menor, pero es una cuestión de poco tiempo. Y entre los menores de 25 años, hay más mujeres que hombres que usan Internet” (Caballero García 2004, p. 1). Está claro que la presencia de la mujer en internet no significaría la reducción de la desigualdad en otros ámbitos, pero sí que supondría que, en el caso de las TICs y el género, nos estaríamos acercando a una sociedad más igualitaria. Se trata de una visión avalada por el Instituto Nacional de Estadística (INE) que muestra, a través de la encuesta sobre *Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*, que las principales diferencias en el uso de las TICs se dan en función de factores generacionales. Por ejemplo, en la nota de prensa del 2 de octubre de 2009 el INE señala:

La brecha digital de género (es decir, la diferencia de puntos entre sexos respecto a los principales indicadores de uso de TIC) se reduce en 2009 en los principales indicadores analizados (uso de ordenador y de Internet y uso frecuente del mismo). (INE 2009, p. 5)

Esta situación sería posible, basándonos en el trabajo de Manuel Castells (2002), por el hecho de que la interconexión de redes produce una nueva estructuración social basada en la información y el conocimiento que genera

nuevas oportunidades para el desarrollo social. Por consiguiente, en la Sociedad del Conocimiento el nivel educativo constituye una variable mucho más relevante que otras variables clásicas como, por ejemplo, el género. Efectivamente se están produciendo grandes avances respecto del acceso a internet y, como muestran los distintos estudios, se están reduciendo las diferencias entre mujeres y hombres. Sin embargo, como se apunta en la obra coordinada por Cecilia Castaño “*La Segunda Brecha Digital*”, nos encontramos que hombres y mujeres usan internet de forma distinta (Castaño, 2008). Para llegar a esta conclusión el *Observatorio de e-Igualdad* se basa en el Sistema de Indicadores de Género y Tecnología (SIGTIC), donde se recogen indicadores de carácter tanto cuantitativo como cualitativo. Usando este otro enfoque de investigación nos encontramos con un panorama diferente en relación con la brecha digital de género:

Las diferencias de uso entre uno y otro sexo son evidentes y sin duda reflejan la división sexual del trabajo en la sociedad, muy relacionada con el reparto de las tareas en el seno de la familia. Los hombres hacen un uso de Internet fundamentalmente relacionado con el ocio y el consumo (búsqueda de información y comercio y banca electrónica). Las mujeres son usuarias menos intensivas de Internet (y ello está relacionado con su menor disponibilidad de tiempo de ocio) pero destacan por encima de los hombres en los usos más relacionados con la formación y el bienestar social, tanto desde el punto de vista de la e-información (salud) como de la e-administración (búsqueda de empleo, educación, servicios sociales) y la e-formación. (Castaño, Martín y Vázquez 2008, p. 267)

Esta aproximación nos permite distinguir entre una *primera brecha digital*, focalizada principalmente en el acceso a las TICs, y una segunda brecha que tiene que ver con el uso que mujeres y hombres realizan de las mismas. Ciertamente podríamos ir introduciendo distintas dimensiones donde la brecha digital de género se ensancharía como, por ejemplo, si tenemos en cuenta la presencia de mujeres en el diseño y producción de tecnologías relacionadas con las TICs. Sin embargo, si en lugar de centrarnos en las diferencias entre hombres y mujeres focalizamos nuestra aten-

ción en las desigualdades producidas por la sociedad patriarcal en el ámbito de las TICs, y de la tecnología en general, la situación todavía es mucho más grave. Como señala Judy Wajcman (2004) nuestros mismos artefactos tecnológicos son el resultado de relaciones de género. La tecnología es sociedad hecha durable (Latour 1991), y la tecnología en que nos desarrollamos solidifica las relaciones de poder de una sociedad patriarcal. No podemos olvidar que el actual interés de las TICs está íntimamente ligado a la promesa de productividad y progreso asociados a un cierto modo de producción social. Se trata de un imaginario político (Camacho, 2005): (a) que establece un determinismo tecnológico donde acceso a la tecnología equivale a desarrollo; (b) donde ser agente tecnológico permite ser agente de transformación social; (c) en que las TICs pueden acentuar o atenuar las distintas brechas sociales; (d) que no desarrolla una genealogía crítica de cómo hemos llegado a la brecha digital a la vez que plantea como universal la necesidad de erradicar la “*brecha digital*”, aplicable en cualquier sociedad y grupo social; (e) cuyo desarrollo está sospechosamente ligado a intereses empresariales y al fortalecimiento de la propiedad intelectual; y, entre otros, (f) que implica un modo de acción e intervención extremadamente individualista.

El nuevo paisaje post-industrial -dibujado por autores como Castells, Giddens o Beck y con fuerte influencia en las actuales políticas socio-económicas- nos ofrece un futuro digital donde las relaciones (y discriminaciones) entre y dentro de las categorías sociales tradicionales (como el género) se diluyen para dejar paso a una división en función del nivel de educación y de riesgo que los individuos toman al escoger reflexivamente su trayectoria personal e identitaria (Wajcman, 2004). Corremos el peligro de que un análisis restrictivo de la brecha digital sirva de cortina de humo para esconder los factores de desigualdad social más tradicionales: ¿no será la brecha digital un reflejo de las desigualdades sociales más que la forma de corregir tales desigualdades? En todo caso, un análisis cuidadoso de la agenda política que subyace a la bandera de las TICs no parece que coincida con los colores que componen gran parte de las luchas feministas actuales. Hay que reconocer, como afirma Saskia Sassen (2002), que las tecnologías digitales pueden constituir nuevas diná-

micas sociales, que también pueden reproducir las condiciones sociales dominantes, y que es necesario actuar para potenciar el carácter transformador de estas tecnologías. A la vez, transformar las relaciones de género no puede centrarse únicamente en acciones individualizadas, a menudo centradas en programas de formación que ofrecen un conocimiento fragmentado y descontextualizado de las necesidades sociales de las participantes. Es necesario, por tanto, realizar un análisis profundo de las relaciones entre género y tecnología para generar espacios de tecnofeminismo que permitan actuar sobre las maneras en las nuevas tecnologías contribuyen a mantener y transformar las relaciones de dominación patriarcales (Wajcman, 2004; Núñez y García, 2009). Es necesario producir una serie de articulaciones que permitan constituirnos como agentes transformadores de las relaciones de género en el contexto de una cultura tecnológica.

De estos principios bebe el proyecto de investigación-acción “*Generatech: para un agenciamiento de género en la tecnocultura audiovisual*”. Anclado temáticamente en el ámbito de los estudios de género y tecnología, busca cuestionar los imaginarios dominantes de género presentes en la actual sociedad patriarcal. Se trata de un proyecto que se plantea articulatoriamente y que, en su trayectoria, establece alianzas con agentes preocupados por la transformación de las barreras, inclusiones y exclusiones en los ámbitos del sexo/género (feminismo), la tecnología (cultura libre) y los cuerpos (fronteras). Se trata de buscar comunalidades entre distintos agentes preocupados por la transformación social para crear formas de equivalencia que permitan generar una plataforma de acción conjunta. Uno de los elementos articulatorios de este ensamblaje ha sido el área de la producción audiovisual, un ámbito que corporeiza múltiples deseos y en donde se está produciendo un importante desarrollo tecnológico que afecta a la cotidianidad cultural (Rommes, van Oost y Oudshoorn, 1999). Las tecnologías de la información y la comunicación son en este momento uno de los agentes que más contribuye a los imaginarios de género de la actualidad.

Partimos, en primer lugar, de una aproximación a distintas autoras que han proporcionado una base para pensar y reflexionar sobre la

relación de género y tecnología para, a continuación, exponer tres elementos que nos parecen importantes para comprender esta particular configuración de espacios múltiples de pensamiento tecnofeminista: la constitución como agente en la tecnocultura actual; la ruptura de las dicotomías que construyen el sistema sexo/género; y la interconexión entre distintos espacios culturales como forma de acción política.

### Géneros, tecnologías y feminismos

Siguiendo a Judy Wajcman (2007), las propuestas sobre la relación entre género y tecnología han variado en función de las comprensiones de género que se han dado en el seno de los propios estudios feministas. En la década de los 70 y 80 la principal preocupación giraba alrededor del acceso desigual de las mujeres, respecto a los hombres, en el uso de la tecnología, un acceso que limitaba las posibilidades sociales y laborales de la mujer. Se trata de una línea de trabajo que denuncia la exclusión sistemática de las mujeres -y otros colectivos- de los espacios de uso de tecnología que, como hemos visto, se relaciona con la "brecha digital" (Cockburn, 1983; Grint y Gill, 1995; Wajcman, 1991). Este acercamiento, según Cindy Royal (2008), resulta reduccionista en el sentido que no da cuenta de otro tipo de consideraciones respecto de la relación de las mujeres con las herramientas tecnológicas, como por ejemplo, la frecuencia y la calidad del uso de la tecnología, las diferentes maneras y propósitos de utilización o las maneras en las que el uso femenino de las tecnologías es representado. A la vez, esta perspectiva no tiene en cuenta la naturaleza diversa y fragmentada de las necesidades y experiencias de las mujeres al homogeneizar la categoría "mujer"; una homogeneización que lleva a intervenciones dirigidas a promover la accesibilidad al campo tecnológico de los colectivos afectados, dejando en un segundo término los tipos de acceso y los contenidos implicados con dicho acceso (Henwood, 2000). Por otro lado, la focalización en el acceso a la tecnología deja el propio campo tecnológico incuestionado; esto, es, se asume la tecnología como intrínsecamente neutra y objetiva.

María Lohan (2000) realiza otro tipo de abordaje y propone que las perspectivas feministas, en diálogo con los estudios sociales de la ciencia, desarrollen una mirada constructivis-

ta de la tecnología que localice la tecnología en una red heterogénea de ensamblajes sociotécnicos en tanto que las tecnologías están constituidas y contribuyen a constituir el mundo social. Se trata de analizar la forma en que el conocimiento y la cultura tecnológica están en sí mismas generizadas, asumiendo que los propios artefactos tecnológicos están abiertos a análisis en relación con el uso, diseño y contenido tecnológico y los procesos por los cuales las diferencias -y asimetrías de género- se constituyen en la "tecnología en proceso" (Wajcman, 2000). Los estudios feministas sobre tecnología desde una perspectiva socioconstructivista asumen que la tecnología incorpora relaciones sociales -incluyendo el género- que ordenan los contextos de creación y uso, por lo que el género es una parte integral de la conformación de la tecnología. Dicho de otra manera, se estudian los procesos de co-construcción entre géneros y tecnologías (Lohan, 2000), de modo que no sólo se debe prestar atención a los fenómenos "puramente" tecnológicos, sino comprender también la dimensión tecno-social de su uso. Sin embargo, según Catharina Landström (2007), este campo de estudio tiende a considerar el carácter socialmente construido de la tecnología, pero tiende a "cajanegrizar" la identidad de género.

Las identidades de género de diseñadores/as y usuarios/as son tratadas como características estables que preceden la creación de una tecnología maleable. Esta "cajanegrización" del género se contradice con el objetivo de entender la co-producción del género y la tecnología (Landström, 2007, p.10).

Efectivamente, Wendy Faulkner y Merete Lie (2007) observan una profunda tensión entre incorporar los estereotipos y binarismos de género y cuestionarlos. Por un lado, afirman que hay evidencias que el asumir los binarismos de género puede servir para validar los intereses y prácticas percibidas por las mujeres -en cuanto, por ejemplo a la brecha digital en el campo del diseño de las tecnologías de la información y la comunicación. Y por otro, la perspectiva esencialista tiende a asumir de antemano las maneras en las que mujeres y hombres se relacionan con la tecnología o las motivaciones que puedan tener, manteniendo los prejuicios y estereotipos relacionados con el género. Para afrontar este tipo de tensión, algunas autoras optan por la incorporación de una perspectiva de género que huya de la idea de identidades de género

preexistentes y fijas que se relacionan a través de la tecnología, lo cual implica cuestionar las propias categorías -tales como hombre o mujer- que han dominado los debates en el campo de estudio sobre género y tecnología. Proponen, en cambio, analizar las maneras en las que se constituyen las relaciones de género en los procesos tecnológicos (Landström, 2007). En lugar de entender la tecnología como principal agente de cambio de las relaciones de género, se trata de desarrollar una perspectiva tecnofeminista que presta atención a las maneras en las que políticamente se crean y recrean identidades en el campo tecnológico que reproducen -y transforman- las relaciones presentes en la sociedad patriarcal (Wajcman, 2007). Este tipo de mirada se nutre de perspectivas que entienden el género como producto de un proceso dinámico y relacional que emerge de actos e interpretaciones individuales y colectivas; un género constituido en la interacción (Butler, 1993). En el campo tecnológico, se dan configuraciones sociomateriales y sociotécnicas que exhiben diferentes grados de determinación en diversos momentos y relaciones. Se asume una perspectiva de género en términos de performatividad de un conjunto de elementos técnicos y sociales que se actualizan contingentemente (Wajcman, 2007).

Catharina Landström (2007) hace uso de la idea de "ensamblajes" como una conglomeración funcional de elementos que no son el resultado de la suma de los mismos al no considerar los "elementos" como unificados, estables o auto-idénticos. Los ensamblajes son efectos que emergen en la conjunción de diferentes elementos en una cierta configuración. Esta idea, según la autora, incorpora una noción diferente de causa y efecto de la utilizada en la teoría tecnoconstructivista feminista al considerar que ningún cuerpo u objeto existe como un origen; es decir, no es anterior o está fuera del campo de encuentro que lo articula en un ensamblaje específico. Se trata de una articulación donde las propias identidades son un producto emergente en dicho proceso y donde los ensamblajes reconfiguran la subjetividad en tanto que constituida en las complejas relaciones con la tecnología. Es una propuesta que sitúa la relación -y no la identidad- como el mecanismo crucial de generación de agentes. Los ensamblajes tecnológicos actúan, de este modo, como un espacio semiótico-material en el que emergen

procesos de significación y resignificación tanto de los elementos tecnológicos como de las identidades de género. Es en la relación y actuación de estos actos cotidianos donde se dan las diferentes maneras posibles de repetición, ruptura o repetición subversiva en relación con el género (Butler 1998). Por su parte Lawrence Lessig (1999) cuando refiere específicamente a las tecnologías de la información y la comunicación afirma que la tecnología no debe ser entendida como producto acabado, sino como un proceso que genera significado y en el que tanto hardware como software contribuyen a su regulación. Según este autor, el código tecnológico -en este caso informático- sirve para regular el espacio relacional, ya que cumple una función normativa. Al igual que las leyes, el código funciona de manera abstracta, moviéndose de lo particular a lo general en un esfuerzo por definir las fronteras de la normalidad. La premisa de la ley está fundada en la regulación de las funciones sociales, abstraídas de las instancias particulares de la conducta o de los acontecimientos se llevan a cabo (Lessig, 2004).

En términos generales, el código está fundado en su propia repetición, su iterabilidad. El código sólo funciona cuando aparece como una repetición sin diferencia aunque las situaciones, contextos y eventos a los cuales es aplicado varían en su especificidad (Thomas, 2005, p. 649).

Por tanto, al igual que la ley, el código, en tanto que normativo es político, ya que se halla inserto en un entramado tecnocultural: un espacio en el que se relacionan política, tecnología y cultura (Penley y Andrew, 1991). Otras autoras, como Inke Arns (1978/2005), han propuesto el concepto de "performatividad del código", para referirse al código como acto. El código no es entendido como una representación o descripción de algo que está más allá, sino que literalmente se vuelve acción en su uso. El código se establece -y funciona- a partir del mecanismo por el cual el proceso que lo sostiene o que lo originó queda oculto en un producto acabado. Según Douglas Thomas (2005), ésta es justamente la diferencia entre código y performance. Mientras el código busca su repetición infinita sin diferencia, el acto performativo es la producción del evento irrepetible, la singularidad, una repetición con diferencia. De este modo, volviendo a la idea de la co-construcción de tecnologías y géneros, es posible establecer cierto paralelismo entre código y performan-

ce. Mientras el código busca establecerse como ley, como espacio de definición de los límites de la normalidad/anormalidad, el acto performativo reitera y transforma dicho código en cada acto, en cada ensamblaje donde emergen ciertas formas de significación y uso tanto de las identidades de género como de las herramientas tecnológicas. Estos ensamblajes son un campo abierto de relaciones de poder y es justamente su carácter inacabado el que permite su politización y su resignificación.

Situar a los códigos que conforman el código informático y de género en un mismo plano permite un proceso de articulación donde ensamblajes concretos -a través de actos performativos- son posibilitadores de nuevos agenciamientos de tecno-género que produzcan nuevos significados, identidades y subjetivaciones frente a las actuales relaciones de dominación patriarcal. Una propuesta teórico-política subyacente al proyecto "*Generatech: para un agenciamiento de género en la tecnología audiovisual*".

### **Agenciamiento de género en la tecnología audiovisual: La experiencia *Generatech***

Seguendo a Zizi Papacharissi (2009), las redes sociales virtuales usan figuras estructurales que permiten a las participantes crear códigos simbólicos que facilitan la comunicación entre ellas. Según esta autora, es posible identificar distintos niveles de configuración de este tipo de redes: (a) la red se va configurando en un campo propone fronteras geopolíticas que define su territorio on-line; (b) se crean límites entre contenidos públicos y privados: aquellos accesibles a toda la red social y aquellos sólo visibles para un conjunto definido de personas o grupos; y (c) se establecen procedimientos de producción y control de la información por parte de las usuarias; procedimientos que contribuyen a crear la estética del espacio de la red. Desde este punto de vista, los procesos comunicativos entre las participantes se negocian entre personas, espacio público y tecnología; de forma que la tecnología es, al mismo tiempo, producto de la interacción social y productora del espacio tecnosocial. Siguiendo este modelo, *Generatech* (<http://generatech.org/>), se configura a través de la constitución de grupos de trabajo que desarrollan un espacio -público o privado-

desde el que producir o difundir textos, tareas, piezas audiovisuales, eventos, etc. para ser compartidos a nivel de grupo, plataforma o público general. Las particularidades que contribuyen a definir el espacio tecnosocial y geopolítico de esta red están basadas en tres puntos indisociables: 1.- La liberación del código; 2.- La capacitación en la producción de nuevos códigos; y 3.- El cuestionamiento de los actuales imaginarios de género y sexualidad.

### **Liberación del código**

La premisa según la cual hay una co-producción entre la interacción social y elementos tecnológicos en el campo tecnosocial hace necesario considerar la dimensión tecnológica como co-constitutiva del espacio social. En este sentido, podemos considerar que los códigos privativos amparados bajo leyes restrictivas de propiedad intelectual configuran un espacio socio-político donde se dificulta el acceso y reconfiguración de los artefactos técnicos y culturales. Se trata de un procedimiento socio-técnico que afecta con mayor intensidad a aquellos actores con menores recursos económicos. El uso de tecnologías de código libre y de licencias no privativas introduce cambios en la lógica cultural de la producción de contenidos mediados tecnológicamente (Scolari, 2009).

El código abierto y las licencias libres están marcadas por un sistema de distribución y redistribución que cuestiona la función normativa del código y demuestra las maneras en las que la ley y el capital se retroalimentan entre sí. El uso de código libre y de licencias no privativas constituye una acción performativa al transgredir y cuestionar las actuales lógicas de generación y distribución de conocimientos y producciones culturales. El cuestionamiento de los significados culturales asociados a la tecnología y la producción cultural supone una acción que subvierte la función normativa del código (Thomas, 2005). El producto resultante es considerado "software libre" o "cultura libre", no en términos de su precio, sino en términos de la apertura a nuevas posibilidades de conformación cultural.

Es una transmisión no sólo del código, sino también de la cultura que generó aquel código en primer lugar. En este aspecto, la cualidad de "libertad", no puede ser documentada de ninguna manera, sino que sólo puede ser performatada a través del proceso de distribución y redistribución. Es este proceso el que interrumpe el

flujo de la producción desde el código hasta el producto a través de la re-presentación (presencia) del código en cada interacción. Este proceso es el que está performando los aspectos culturales, transgresivos y subversivos de la cultura del código que está incorporado en el mismo. (Thomas, 2005, p. 653).

La comunidad GNU/Linux proporciona, de esta forma, una metáfora para la construcción de herramientas de subversión de los códigos establecidos. La creación de redes ciudadanas de comunicación y producción re-codifica a los sistemas de control cerrados, unilaterales y antidialógicos; redes que se constituyen en modelos de acción efectivos frente al consumismo y pasividad tecnológica y buscan la difusión y compartición de recursos y conocimientos. Se trata de facilitar la reapropiación de los mecanismos hegemónicos de producción cultural para generar una nueva gramática cultural a partir de subvertir las prácticas cotidianas (Blisset y Brünzels, 2000).

#### **Producción de nuevos códigos**

Otro de los ejes fundamentales que articula el proyecto está relacionado con la producción audiovisual, uno de los ámbitos donde se está produciendo un importante desarrollo tecnológico que afecta a la producción cultural (Rommes, van Oost y Oudshoorn, 1999). Tanto la producción como la difusión audiovisual se erige como espacio idóneo para incidir sobre los actuales imaginarios. Según Marc Furstenau y Adrian Mackenzie (2009), la expansión del uso de las tecnologías audiovisuales comenzó con la progresiva simplificación del proceso de producción y exhibición de imágenes que ha culminado con la digitalización del vídeo, permitiendo que el ordenador personal constituya una herramienta para la producción audiovisual amateur. Se trata de una interacción tecnosocial en la que intervienen gran cantidad de elementos técnicos y culturales que, según estos autores, debe ser entendido como una práctica cultural que no se restringe a una cultura o tecnología particular ya que atraviesa un amplio espectro tecnocultural. En este espacio tecnosocial hay un enorme potencial de producción, organización y distribución de contenidos audiovisuales que constituyen una promesa de acción semiótico-material en nuestros imaginarios sociales. Minimizar el coste de los productos culturales supone reducir, en lo posible, las variaciones individuales de consumo, lo que lleva a que las narrativas audiovisuales dominantes estén

diseñadas, distribuidas y exhibidas pensando en una audiencia potencialmente cognoscible, interpretable y predecible. En este contexto, la expansión de la capacidad de producción audiovisual ensancha el campo de participación para nuevos agentes sociales en un momento en que la agencia asociada con la producción audiovisual está altamente constreñida por las fuerzas del mercado, las normas audiovisuales y la constitución de nuevas identidades asociadas a sujetos capaces de transformarse en agentes de producción audiovisual (Furstenau y Mackenzie, 2009). Las actividades centradas en la reapropiación de las tecnologías para la comunicación y la imagen son, en este contexto, un elemento fundamental de transgresión de imaginarios a partir de prácticas comunicativas (Lago, 2008). Si entendemos que la producción cultural está en la base de la producción de subjetividades, es necesario reivindicar y ejercer el derecho de libertad de comunicación que permite producciones culturales de carácter local. Frente al control del pensamiento de las grandes corporaciones mediáticas es posible crear nuevos imaginarios culturales que cuestionan las realidades ficticias impuestas por la norma. La producción audiovisual, imbuida en un campo de fuerzas que la posibilidad y limita, constituye un espacio simbólico privilegiado que puede contribuir al desplazamiento de los límites entre lo que se considera normal y lo que queda excluido.

#### **Reescritura de los códigos heteropatriarcales**

Los estudios feministas han establecido un cuerpo de estrategias de lectura, marcos interpretativos y modelos teóricos que permiten analizar el importante rol de los medios de comunicación en la reproducción de las desigualdades de género. Craig Watkins y Rana Emerson (2000) afirman que las imágenes de mujeres en los medios de comunicación están frecuentemente escenificados en la esfera doméstica, mientras que el lugar de trabajo y otros escenarios públicos son más frecuentemente caracterizados como masculinos. Asimismo, la publicidad en televisión dirigida a mujeres suele referirse o bien a la compra de productos y aplicaciones del hogar, reforzando su rol como amas de casa, o bien a productos estéticos que refuerzan su papel relacionado con la "belleza". Estas mismas autoras observan cómo en las represen-

taciones mediáticas de la mujer se intersecan distintos ejes de opresión tales como la raza/etnia, identidad sexual, clase social o edad. Otros temas tales como la discriminación laboral, la violencia por razones de género o las dificultades en las tareas de cuidado están generalmente marginados o ignorados (Watkins y Emerson, 2000). La imagen que se proyecta del cuerpo femenino constituye a la mujer como objeto de la mirada masculina (Blair y Takayoshi, 1999) y se invisibilizan las mujeres sin cuerpos y sexualidades no normativas (Nead, 1992; Juhasz, 1999).

Siguiendo a Wajcman (2007), aunque para algunas cyberfeministas -como Sadie Plant por ejemplo- el uso de las tecnologías digitales facilita que se desdibujen las fronteras entre humanos y máquinas y entre masculino y femenino, es necesario tomar una postura crítica respecto de las maneras en las que es posible apropiarse de la producción tecnológica -y la producción audiovisual en particular- para generar imaginarios de género y sexualidad que no sigan los patrones culturales dominantes. Son necesarias la proliferación de prácticas subversivas que difracten la norma patriarcal dominante. La perspectiva tecnofeminista supone prestar atención a los ensamblajes donde emergen procesos de significación tanto de las tecnologías como de las identidades de género para llevar a cabo una acción conjunta que contribuya a producir imaginarios de género y sexualidades que no reproduzcan la matriz patriarcal y heterosexual actual y, además, permita la libre circulación de contenidos en el campo tecnológico, dominado por lógicas privativas. Se trata de incidir performativamente en el campo cultural a través de la politización y resignificación de los espacios tecnosociales.

### Reflexiones finales

Es innegable que las TICs constituyen un marco tecnológico que está transformando radicalmente nuestra cotidianidad. Es necesario, desde una perspectiva feminista, realizar un análisis más profundo de los cambios que están aconteciendo que vaya más allá de la comparación entre el uso que hombres y mujeres realizan de la tecnología. La popularización a nivel social y político de la “*brecha digital*”, ligado a las políticas habituales para enfrentarnos a ella, pueden llevarnos a una situación en la que, bajo la bandera de la igualdad, se produzca una profundización de

los modelos patriarcales dominantes. La tecnología es política, y transformar la sociedad patriarcal supone una transformación socio-técnica a través de la creación de espacios tecnosociales para incidir en la transformación del campo cultural en el que se co-producen géneros y tecnologías (Montenegro y Pujol, 2010). Se han presentado, en este trabajo, algunas líneas que configuran el proyecto de investigación-acción *Generatech* como ejemplo de una aproximación al campo del género y la tecnología que busca la creación de un ensamblaje articulario y con efectos performativos.

Uno de los primeros puntos importantes que sustentan esta articulación es la comprensión del género en términos performativos, lo que supone romper con el binarismo de cuerpos femeninos y masculinos. El género está en las acciones, los efectos de estas acciones, y los imaginarios que las sustentan. Al introducir la dimensión performativa, aparecen una serie de comunalidades que comparten tanto los códigos tecnológicos como los de género. El efecto normativo de ambos códigos supone la necesidad de creación y apertura de espacios donde estos códigos puedan ser examinados, reflexionados, reescritos y difundidos. Aunque la escritura de los códigos tecnológicos y de género siga procesos distintos, nos encontramos con una figuración con un importante potencial político.

Reconocer y pensar en los códigos que nos constituyen necesita de una configuración socio-técnica basada en la apertura y la articulación. El código cultural y técnico aparecen como cajas negras, donde sólo se puede actuar como consumidor pasivo. Es necesario entender el código como un espacio abierto y maleable, y es necesario establecer los elementos para que esta apertura se mantenga. Las prácticas de género se nos aparecen naturalizadas, preexistentes a nuestra existencia y proyectadas en el futuro. Se trata de formas de construir el género aliadas con una sociedad de consumo que nos muestra cuerpos inexistentes que no podemos transformar o cambiar. Necesitamos liberar el código, para poder examinarlo y reescribirlo.

Re-escribir el código implica ser agentes en el actual contexto tecnocultural; esto es, cuestionar el campo de los conocimientos tecnológicos controlados a través de las licencias privativas y trabajar para la apropiación de



herramientas de producción de conocimiento y de productos culturales. La producción y distribución en condiciones de horizontalidad, a través de la generación de redes de colaboración, ha sido un mecanismo usado por las comunidades de software y cultura libre para expandir la apropiación tecnológica de modo colaborativo. A través de la apropiación tecnológica es posible crear espacios de disenso, cuestionamiento y subversión de los imaginarios dominantes sobre el género y la sexualidad con el fin de ir construyendo un conocimiento crítico respecto de las relaciones de dominación asociadas al género en el campo tecno-social. En el actual contexto, las herramientas audiovisuales se están configurando como la forma dominante de escritura de imaginarios, especialmente relevante en el caso de la construcción del género. Es necesario, por tanto, producir agenciamientos en este tipo de códigos y tecnologías.

Generatech se presenta como una contribución modesta al ámbito de la transformación de las relaciones de género a través del agenciamiento tecnológico con el fin de contribuir a contenidos audiovisuales que transformen los imaginarios de género. Cultura, tecnología y política se hallan íntimamente relacionadas, por lo que transformar la cultura implica ser agentes políticos de cambio tecnocultural para contribuir a la recodificación de los patrones normativos que subyacen a las prácticas cotidianas. Es decir, la transformación de las relaciones de poder en el ámbito de la tecnología y el género pasan por la transformación del campo cultural en que éstas se desarrollan.

## Referencias

- Arns, Inke (1978/2005). El código como acto de habla performativo. *Artnodes*. Extraído el 1 de noviembre de 2010, de <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/arns0505.pdf>
- Blair, Kristine y Takayoshi, Pamela (Eds.) (1999). *Feminist Cyberscapes: Mapping Gendered Academic Spaces (New Directions in Computers and Composition Studies)*. Stamford, CT: Ablex Publishing Corp.
- Blissett, Luther y Brünzels, Sonja (con el Grupo autónomo a.f.r.i.k.a.) (2000). *Manual de guerrilla de la comunicación*. Barcelona: editorial Virus.
- Butler, Judith (1993). *Bodies that matter. On the discursive limits of "sex"*. New York: Routledge.
- Butler, Judith (1998). Actos performativos y constitución del género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. *Debate feminista*, 18, 296-314.
- Caballero García, Araceli (2004). Entrevista a Manuel Castells: la brecha educativa es la decisiva en la sociedad de la información. *Cuadernos internacionales de tecnología para el desarrollo humano*, 2, 1-2.
- Camacho, Kemly (2005). La Brecha digital. En Alain Ambrosi, Valérie Peugeot y Daniel Pimienta (Coords). *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*. Caen (Francia): C & F Éditions. Extraído el 20 de julio 2010, de <http://vecam.org/article550.html?lang=es>
- Castaño Collado, Cecilia; Martín Fernández, Juan y Vázquez Cupeiro, Susana (2008). La e-inclusión y el bienestar social: una perspectiva de género. *Economía industrial*, 267, 139-152.
- Castaño, Cecilia (dir.) (2008). *La Segunda Brecha Digital*. Madrid: Cátedra.
- Castells, Manuel (2002). *La Era de la Información*. Vol. I: La Sociedad Red. México DF: Siglo XXI Editores.
- Cockburn, Cynthia (1983). *Brothers: Male Dominance and Technological Change*. London: Pluto Press.
- Criado, Miguel Ángel (2008, 6 de noviembre). La brecha digital no existe. *Público*. Extraído el 12 de agosto de 2010, de <http://www.publico.es/ciencias/171947/brecha/digital/existe>
- Faulkner, Wendy y Lie, Merete (2007). Gender in the Information Society: Strategies of Inclusion. *Gender, Technology and Development*, 11 (2), 157-177.
- Furstenau, Marc y Mackenzie, Adrian (2009). The promise of 'makeability': digital editing software and the structuring of everyday cinematic life. *Visual Communication*, 8 (1), 5-22.
- Grint, Keith y Gill, Rosalind (1995). *The Gender-Technology Relation: Contemporary Theory and Research*. London: Taylor & Francis.
- Henwood, Flis (2000). From the Woman Question in Technology to the Technology Question in Feminism. Rethinking Gender Equality in IT Education. *European Journal of Women's Studies*, 7, 209-227.
- INE (2009, 2 de octubre). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2009*. Nota de prensa. Extraído el 3 de Agosto de 2010, de <http://www.ine.es/prensa/np570.pdf>

- Juhasz, Alexandra (1999). It's About Autonomy, Stupid: Sexuality in Feminist Video. *Sexualities*, 2 (3), 333-341.
- Lago, Silvia (2008). Internet y cultura digital: La intervención política y militante. *Nómadas*, 28, 102-111.
- Landström, Catharina (2007). Queering feminist technology studies. *Feminist Theory*, 8 (1), 7-26.
- Latour, Bruno (1991). Technology is Society Made Durable. En John Law (Ed.) *A Sociology of Monsters* (pp. 103-131). London: Routledge.
- Lessig, Lawrence (1999). *Code and other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books.
- Lessig, Lawrence (2004). *Cultura libre. Edición digital*. Extraído el 1 de noviembre de 2010, de <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>
- Lohan, Maria (2000). Constructive Tensions in Feminist Technology Studies. *Social Studies of Science*, 30 (6), 895-916.
- Montenegro, Marisela y Pujol, Joan (2010). Nuevas tecnologías y agenciamiento juvenil: aproximación desde el ciberfeminismo. *Revista de Estudios de Juventud*, 89, 221-234.
- Nead, Lynda (1992). *The female nude. Art obscenity and sexuality*. London: Routledge
- Núñez, Sonia y García, Antonio (2009). New Technologies and New Spaces for Relation Spanish Feminist Praxis Online. *European Journal of Women's Studies*, 16 (3), 249-263.
- Papacharissi, Zizi (2009). The virtual geographies of social networks: a comparative analysis of Facebook, LinkedIn and ASmallWorld. *New media & Society*, 11 (1&2), 199-220.
- Penley, Constance y Andrew, Ross (1991). *Technoculture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Rommès, Els; Van Oost, Ellen y Oudshoorn, Nelly (1999). Gender in the design of the digital city of Amsterdam. *Information, Communication & Society*, 2 (4), 476-495.
- Royal, Cindy (2008). Framing the Internet: A Comparison of Gendered Spaces. *Social Science Computer Review*, 26 (2), 152-169.
- Sassen, Saskia (2002). Towards a Sociology of Information Technology. *Current Sociology*, 50 (3), 365-388.
- Scolari, Carlos Alberto (2009). Mapping conversations about new media: the theoretical field of digital Communication. *New Media & Society*, 11 (6), 943-964.
- Thomas, Douglas (2005). Hacking the body: code, performance and corporeality. *New Media Society*, 7 (5), 647-662.
- Wajcman, Judy (1991). *Feminism confronts technology*. Oxford, UK: Polity
- Wajcman, Judy (2000). Reflections on Gender and Technology Studies: What State is the Art? *Social Studies of Science*, 30 (3), 447-464.
- Wajcman, Judy (2004). *Technofeminism*. Cambridge, UK: Polity.
- Wajcman, Judy (2007). From women and technology to gendered technoscience. *Information, Communication & Society*, 10 (3), 287-298.
- Watkins, S. Craig y Emerson, Rana A. (2000) Feminist Media Criticism and Feminist Media Practices. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 571, 151-166.



#### MARISELA MONTENEGRO MARTÍNEZ

Profesora del Departamento de Psicología Social de la UAB y miembro del grupo "Fractalidades en Investigación Crítica". trabajado en el análisis crítico de la investigación y la intervención social; así como en el análisis de fenómenos psicosociales desde una perspectiva de género y feminista, en áreas tales como los servicios para personas inmigradas, los movimientos sociales y las relaciones entre las nuevas tecnologías y los imaginarios de género y sexualidad.

#### DIRECCIÓN DE CONTACTO

Marisela.montenegro@uab.cat

JOAN PUJOL TARRÉS

Profesor titular en el Departamento de Psicología Social de la Universidad Autónoma de Barcelona y miembro del grupo Fractalidades en Investigación Crítica. Su trabajo desarrolla una perspectiva corporeizada de los fenómenos sociales prestando atención a los procesos de gubernamentalidad. Aborda temáticas como las modificaciones bio-corporales (reproducción asistida, anorexia, consumo sustancias ilegales), políticas post-identitarias (cultura rave, nuevas masculinidades), gestión de la subjetividad en el actual contexto glocal, subjetividades queer y post-coloniales.

DIRECCIÓN DE CONTACTO

Joan.Pujol@uab.cat

FORMATO DE CITACIÓN

Montenegro Martínez, Marisela y Pujol Tarrés, Joan (2010). Agenciamiento de género en la tecnocultura audiovisual: Una aproximación desde el tecnofeminismo. *Quaderns de Psicologia*, 12 (2), 227-237. Extraído el [día] de [mes] del [año], de <http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/808>

HISTORIA EDITORIAL

Recibido: 17/09/2010

Primera revisión: 26/10/2010

Aceptado: 02/11/2010