

PRÁCTICAS Y PERFORMANCES POSTDIGITALES DEL CIBERFEMINISMO EN COLOMBIA

Postdigital Practices And Performance Of Cyber-feminism In Colombia

Práticas E Performances Pós-digitais Do Ciberfeminismo Na Colômbia

Mónica Naranjo Ruiz¹
Juan Sebastián Ospina Álvarez²

Resumo

Neste artigo resultado de pesquisa de mestrado analisamos as práticas pós-digital e performances ciberfeministas achadas em três casos de estudo de grupos ou coletivos digitais liderados por mulheres colombianas: *Geek Girls Latam*; *Ladies, Wine & Design* e *Fundación Karisma*. Para ter acesso a estes grupos e suas intervenções na internet foi adotada uma metodologia aplicada composta por instrumentos da etnografia digital como a observação, entrevistas a profundidade e análise dos seus discursos com um enfoque heurístico. A partir das reflexões destas práticas e performances ciberfeministas foram definidos, desde o design, a co-criação, a comunicação visual, entre outros, alguns valores que caracterizam sua participação e atuação nos territórios digitais e por que não pós-digitais, além de prover sinais para futuras pesquisas: co-criação, empatia, sororidade, emancipação, conectividade, criatividade e adaptabilidade.

Palavras-chave: Performances ciberfeministas. Práticas pós-digitais. Cibercultura. Colômbia. Comunicação visual.

Abstract

In this article, which is the result of a master research, we analyzed the post-digital practices and the cyber-feminist performances found in three different study cases that are part of groups or digital collectives that are led by Colombian females. To access and get inside these groups and also their interventions on the internet, it was adopted an applied methodology composed by tools that are part of the digital ethnography like the observation, depth interviews and also the analysis of speeches with a heuristic approach. From the thoughts that emerged from this practices and cyber-feminist performances were defined, from the design, the co-creation, the visual communication, and others, some values that are distinguish by their participation and performance in the digital territories and why not, post-digitals, this also provides clues about future possible researches: co-creation, empathy, sorority, emancipation, connectivity, creativity and adaptation.

Keywords: Cyber-feminist performances. Post-digital practices. Cyberculture. Colombia. Visual communication.

Resumen

En este artículo resultado de investigación de maestría analizamos las prácticas postdigitales y performances ciberfeministas encontradas en tres casos de estudio de grupos o colectivos digitales liderados por mujeres colombianas: *Geek Girls Latam*; *Ladies Wine & Design* y *Fundación Karisma*. Para acceder a estos grupos y sus intervenciones en la internet fue adoptada una metodología aplicada compuesta por instrumentos de la etnografía digital como la observación, entrevistas a profundidad y el análisis de sus discursos con un enfoque heurístico. A partir de las reflexiones de estas prácticas y performances ciberfeministas fueron definidos, desde el diseño, la co-creación, la comunicación visual, entre otros, algunos valores que caracterizan su participación y actuación en los territorios digitales y por qué no postdigitales, además de proveer pistas posibles para futuras investigaciones: co-creación, empatía, sororidad, emancipación, conectividad, creatividad y adaptación.

Palabras-clave: Performances ciberfeministas. Prácticas postdigitales. Cibercultura. Colombia. Comunicación visual.

¹ Magíster en Diseño y Creación Interactiva y diseñadora visual egresada de la Universidad de Caldas, Manizales, Colômbia. E-mail: monicanaranjorui@gmail.com - Orcid: 0000-0002-5621-0985

² Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás -UFG. Docente do Curso Superior Tecnológico em Design Gráfico da Universidade Paulista - UNIP-Goiás, Brasil. E-mail: diseno.sebas@gmail.com - Orcid: 0000-0001-5585-7659

Primeros clics

La tesis de maestría de la cual se deriva este artículo “Prácticas postdigitales en perspectiva de género: ciberfeminismo y diseño en Colombia”, adscrita a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia, y de la cual realizamos su trabajo de campo en el año 2019, tuvo como objetivo general comprender los componentes de las prácticas postdigitales y ciberfeministas en Colombia desde la perspectiva del diseño.

Entendemos, en ese sentido, las performances ciberfeministas como los modos de actuación y producción de los colectivos feministas que se organizan en el ciberespacio para deflagrar acciones de reivindicación de derechos de las sociedades, especialmente de las interacciones digitales en que grupos opresores mantienen a otros sujetos al margen. Para tal efecto, asumimos la perspectiva de Schechner (2000) sobre los comportamientos restaurados, es decir, actos performáticos que se repiten con la intención de atravesar, de forma ritualista, a las demás personas con intenciones de intercambio, para pensar este actuar ciberfeminista en los casos de estudio estudiados y en la red de conocimiento que los mismos construyeron.

Así, los aspectos que analizamos en esta investigación tuvieron como campo de investigación el ciberespacio, contenedor de la cibercultura, a la cual concebimos como el conjunto de intercambios, relaciones y conjunciones que hacen parte de la cultura en el ámbito digital. En el ciberespacio la cultura analógica no es borrada, por el contrario, muchos discursos son reforzados y transmitidos, inclusive construcciones como el machismo, sexismo, racismo, lgbtfobia, xenofobia, entre otros.

La cibercultura, de acuerdo con Pierre Lévy (2007), nace de la convergencia marcada por una forma globalizada y digitalizada para construir discursos. En sus inicios fue, románticamente, considerada una fuente de democratización para la información que crearía transformaciones sustanciales en el tejido social. Entre sus características principales se destacan: interactividad, hipertextualidad y conectividad. Para los feminismos ha sido importante considerar los engranajes de la cibercultura y determinar cuáles son las alternativas que necesita este espacio para tornarse realmente descentralizado, participativo, emancipador y horizontal.

Para autoras como Remedios Zafra (2019, p.13) es importante mantener avivada la vinculación entre cibercultura y feminismos, ella, por ejemplo, lo hace mediante cuestionamientos tales como: ¿cómo influiría la cibercultura en la repetición del mundo o en su transformación feminista? Y es justamente en ese sentido que este artículo presenta los resultados de grupos ciberfeministas en el contexto colombiano con repercusión en la propia red, aparentemente sin marcaciones geográficas.

2. Ciberespacio, cibercultura y ciberfeminismo

Con el uso de las redes sociales como espacios de congregación y la resonancia de diversos actos performáticos en el ámbito digital, la virtud que concentra la diversidad e innumerables grupos conjeturando sobre la convergencia, los feminismos han usado estos espacios como campo para sensibilizar sobre múltiples dificultades como la cosificación y explotación sexual de las mujeres y la brecha salarial entre sexos, entre otras situaciones.

En la contemporaneidad los feminismos se expanden gracias a las nuevas tecnologías delineando frentes culturales y políticas como el ciberactivismo y el ciberfeminismo. El ciberfeminismo, de forma particular, puede ser visto como un movimiento de masas como consecuencia de las redes sociales y la lucha contra la violencia de género, no solo en el ámbito privado, sino también público. Este movimiento se articula a través de la creación de contenidos y manifiestos en los nuevos medios, audiovisuales, escritos, performados. El término ciberfeminismo resulta de la unión del concepto de ciberespacio y feminismo y comenzó a ser usado simultáneamente en 1991 por la teórica inglesa Sadie Plant y por el grupo de artistas australianas VNS (VeNuS) Matrix (Josephine Starrs / Julianne Pierce / Francesca Da Rimini / Virginia Barrat). Para Remedios Zafra (2015),

Plant genera una asociación del término a la relación entre mujer y tecnología, que describe como íntima y subversiva. Para Plant el ciberfeminismo es la respuesta teórica al hecho de que cada vez más mujeres aportan su novedoso impulso dentro del Net.Art y las tecnologías digitales.

El ciberfeminismo fomenta las posibilidades técnicas y hace que la producción de mujeres gane trascendencia en campos como el Net.Art.³ Para este brazo de los feminismos es indispensable estimular la creatividad en aras de deconstruir los discursos que se han implantado en la cibercultura.

Observado de esa forma, la performance ciberfeminista puede ser pensada como una postura, una actitud proactiva que se realiza utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como recursos de la cibercultura. Esta conexión está dada para investigar y descifrar los elementos de dominación y control de la cultura tecnológica por parte de los regímenes patriarcales. Para tal fin, son aprovechadas la posibilidad de experimentación y las opciones que ofrece el ciberespacio para la creación de otras estrategias sociales, nuevas identidades y formas de activismo que se hacen vigentes en la internet.

Son objetivo de los actos performativos de los grupos ciberfeministas la creación de alternativas en el ciberespacio para modificar los estamentos masculinos allí establecidos y hacerlo a través de espacios de crítica, de las tácticas que han utilizado a través de los tiempos, la ironía, por ejemplo, así como la construcción de nuevas estrategias teóricas que promuevan resistencia en la red y desde la red. Como bien lo expresa Varela (2008, s.p):

Internet está siendo una herramienta fundamental en el desarrollo del feminismo. Por un lado, como medio de comunicación alternativo: se elaboran informaciones propias, permite distribuir información de forma masiva e inmediata, se debaten propuestas o nuevos planteamientos, conecta al movimiento mundial y es posible acceder a través de la red a textos, biografías o documentos que no se encuentran en los circuitos comerciales. Por otro lado, la red es el instrumento perfecto para organizar campañas tanto locales como mundiales entre un colectivo siempre falto de tiempo y de recursos. Además, en Internet se están proponiendo nuevas formas de creatividad feminista que por añadidura son fácilmente compartidas.

Para finalizar este breve sobrevuelo por el ciberfeminismo, resulta importante revisar una pregunta esbozada por Wajcman (2006), la cual es determinante para conocer las posibilidades y desarrollos que la mujer ha creado en el ámbito digital: “¿qué relación existe entre la revolución social y política en las vidas de las mujeres y la revolución digital?” (p. 12). Para responder esta pregunta, igual de extensa como

³ El Net.Art y el ciberfeminismo han vivido una historia paralela, surgen en los 90's y lo hacen prácticamente en los mismos escenarios.

brillante, no alcanza un artículo, pero a través de los casos de estudio y hallazgos aquí reseñados buscamos presentar esbozos contextualizados de reflexiones sobre formación, creación, unión y reivindicación.

Prácticas postdigitales, diseño y comunicación

Las prácticas postdigitales son una serie de acciones desarrolladas desde comunidades digitales para comunidades físicas con especial foco en sus intersecciones, es decir, son prácticas que tienen su génesis en la internet pero que tienen repercusiones directas en la vida presencial, la vida fuera de las pantallas. Las performances de sus proponentes se apoyan en creación de grupos, creación de etiquetas y canales, reuniones *online* y cualquier forma de congregar en el ciberespacio para después actuar en las calles, casas e instituciones.

La proposición de una práctica postdigital debe ser configurada de manera crítica para lograr estimular la participación de los sujetos en esta y así fortalecer la generación de consciencia a través de acciones, debates o cualquier persuasión. Dichas acciones deben, además, avivar la capacidad de asombro a través de creaciones que estimulen nuevas expectativas y conviertan en real el contenido de fascinación, en analógico el interactuar digital. Al respecto, González García (2015), enuncia un decálogo sobre lo postdigital:

- a) Apropiarse de la web con el sentido de comprender que es descentralizada con factores como la cooperación.
- b) Lo colectivo sustentado para inspirar a los participantes y al mismo tiempo evaluar los docentes.
- c) La libre expresión del alumnado a través de la ideación de los proyectos y la iniciativa de compartirlos.
- d) Evaluar la inversión de tiempo realizada por el maestro y equilibrarlo con el ingreso económico relacionado con esto.
- e) Los aprendices constituyen un factor importante en la planificación/ejecución / redireccionamiento de las actividades.
- f) El uso de internet para mejorar la emancipación.
- g) La creación de grupos focales interesados en temas puntuales donde se integran alumnos y profesores.
- h) La consciencia de que este proceso de aula abierta fluye y se generan nuevas alternativas creativas.
- i) El uso de los temas para motivar diversas relaciones entre ellos.

j) El fomento de la cooperación y lo lúdico.

Cuando las prácticas postdigitales son proyectadas para procesos de enseñanza y aprendizaje pueden ser estructuradas de acuerdo a los intereses de formación que tienen los portales, esta instrucción debe ser dispuesta como una reflexión crítica, con conciencia de que parte de su novedad es el autoaprendizaje, lo que le ofrece resignificación en la construcción del nuevo conocimiento. Y cuando tienen un enfoque activista, además de las reflexiones, deben crear tácticas de producción de discursos, visualidades, sonoridades, oralidades.

La prácticas postdigitales en clave feminista buscan potenciar en los sujetos la creatividad para erigir nuevas ideas y congregar personas para fomentar el crecimiento intelectual en áreas con enfoque tecnológico, principalmente digital. También se pueden encontrar alternativas de conexión a través del *storytelling*⁴, como forma de potenciar los enlaces y la creación de nuevos círculos sociales que tienen como objetivo un intercambio de información útil para promover y transformar conductas.

Esos espacios generados por un ‘pensamiento de lo postdigital’, normalmente, tienen una estructura horizontal, pues cada participante hace un importante aporte al desarrollo del asunto o temática tratado y cualquiera puede liderar procesos. Al mismo tiempo se genera un espacio para la co-creación debido a la implicación individual en el colectivo, para de esa manera, construir maniobras comunitarias que puedan ser aplicables a la conveniencia del objetivo común.

Prácticas ciberfeministas en Colombia

Para desarrollar la investigación reseñada en este texto se eligieron tres casos de estudio. Las principales razones de su elección consistieron en: el rol que los mismos tienen en el medio digital, donde los sujetos hacia los que se enfocan son principalmente mujeres; el empeño en la formación de mujeres en el medio donde cada uno de los casos se desenvuelve; y, una postura potenciadora de la conciencia

⁴ En pocas palabras podría definirse como el arte de contar una historia en el ámbito digital, es decir, las propuestas de narración usadas para envolver los usuarios y participantes de la red mundial de computadores.

sobre los cambios que deben evidenciarse socialmente, donde la mujer posea las mismas oportunidades que el hombre en circunstancias laborales, de salud, de libertad, entre otros. A continuación presentamos, de forma sucinta, cada uno de ellos con sus principales prácticas.

GGL (Geek Girls LatAm): <http://geekgirlslatam.org>



Figura 1. Imagen de inicio del portal Geek Girls LatAm (<https://geekgirlslatam.org/es/home/>)

GGL es una organización colombiana que desde el 1 de Agosto de 2016 se ha constituido como ONG. Fue el primer portal abordado y cuyo colectivo anuncia en la página (Figura 1): “Inspiramos, Empoderamos y Conectamos a las niñas y mujeres latinas con su liderazgo en áreas creativas, científicas y tecnológicas”, ellas impulsan “el liderazgo desde el fomento de habilidades blandas⁵ y la co-creación de estrategias para el aprendizaje técnico y tecnológico”.

GGL contiene una estructura basada en el STEAM (Science/Technology/ Engineering/Art/Maths)⁶ como “una tendencia social de cultura, de educación”, según María Claudia Londoño, una de sus lideresas. Al área STEAM también la definen como un método para el desarrollo de tecnología, comprendiendo, de igual manera, que el área de artes se encuentra relacionada con la creatividad, es decir, la forma

⁵ Habilidades de comunicación, sociales y de acercamiento a otras personas.

⁶ (Ciencia / Tecnología / Ingeniería / Arte / Matemáticas).

de “acertar muy bien las necesidades para desarrollar un software, una app, un circuito, etc.”. En síntesis, GGL es una comunidad que comprende la importancia del uso de la tecnología como medio de comunicación y como elemento esencial para crear nodos de intercambio, es decir, los diferentes espacios de “Reconocimiento, oportunidades, diversidad y equidad”.

LW&D (Ladies Wine & Design): <https://ladieswinedesign.com/>

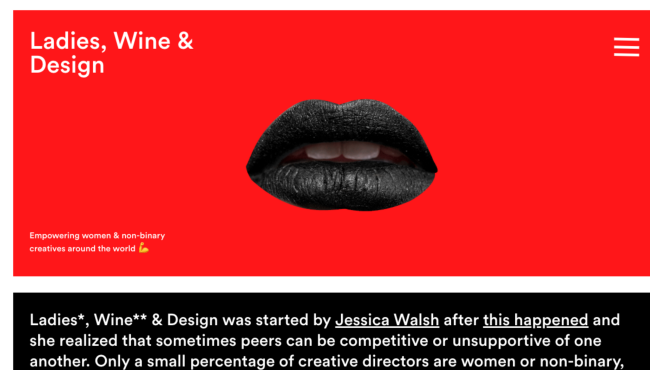


Figura 2: Imagen de inicio del portal de Ladies Wine & Design (<https://ladieswinedesign.com/>)

Este es el segundo caso de estudio, un portal (Figura 2) definido como un movimiento feminista que busca la equidad y la visibilidad de las mujeres en el campo creativo. Este surgió hace tres años (2017) gracias a Jessica Walsh, una diseñadora gráfica, directora de arte e ilustradora, radicada en NYC, quien empezó organizando reuniones en su casa para conversar sobre diseño y mujeres, y gracias a la efectividad de este espacio aparecieron seguidoras que querían replicar su concepto en diferentes localidades del mundo, a lo que dio el aval y ahora se encuentra en 250 ciudades. Es ideal y necesario tener espacios digitales y presenciales donde encontrarse para construir una sociedad con conciencia del otro y sacar a relucir los elementos que necesitan un canje.

Estas iniciativas creativas para estimular el bienestar individual deberían ser una constante con el objetivo de construir cambios a nivel social y político, porque cuando se es consciente de la responsabilidad de la motivación de vida global, el trabajo local se potencia para que

termine siendo un estado de relación adecuada a todos. El diseño en este punto juega un papel importante cuando visibiliza el trabajo y las oportunidades de encuentro para mujeres y contruidos por ellas para toda la sociedad.

Laura Gómez, lideresa del capítulo de LW&D de la ciudad de Medellín, considera que las redes van creando nodos importantes que permiten que se construyan relaciones a nivel físico, permitiendo de esa manera generar alianzas entre mujeres para potenciar sus labores individuales, es decir, trabajando en colectividad se construye un intercambio de saberes que fomentan el crecimiento colectivo. Así mismo, en Medellín crearon “La ruta de la mujer”. Lo primero que desarrollaron fue una selección de algunos lugares vía web, los unieron y establecieron un itinerario que consiste en llegar a los sectores que tenían símbolos (una estatua, el nombre de una calle, etc.) o las casas de las mujeres que estuvieron allí. El recorrido no sólo fue histórico, sino que también contenía una visión social.

Algo interesante de este portal es que todas las actividades de LW&D son convocadas en línea y concretadas en físico, lo que estimula una constante interacción humana y cumple con el objetivo de estimular las labores femeninas en el ámbito del diseño, además de representar fielmente lo que en este documento se ha concebido como práctica postdigital. LW&D mantiene una clara conciencia de la reunión de mujeres como una estrategia para convocar e intercambiar saberes que están transversalizados por la creatividad y la tecnología, fomentando así la sororidad e implementando el trueque del conocimiento que cada exponente posee, es decir, para este colectivo es indispensable que lo que ocurra en cada actividad deje en el recorrido un amplio conocimiento en el público asistente y sea replicable.

Fundación Karisma: <https://stats.karisma.org.co/>



Figura 3: Imagen de inicio del portal Fundación Karisma (<https://stats.karisma.org.co/>)

La Fundación Karisma, principalmente, haciendo incidencia política en temas de derechos humanos y tecnologías. Esa es la gran misión de Karisma y para eso desarrollan “investigación, campañas y activismo” (palabras de una de sus líderes). Comenzó como una empresa familiar en el 2003 creando software educativo para comunidades vulnerables. Ese año las invitaron a participar en un proyecto de violencia digital contra mujeres y en así comenzaron a reflexionar sobre las alternativas de generar cambios en su fundación, lo que las llevó a plantear nuevas propuestas sobre género, por ejemplo la alerta Machitroll (Figura 3):

Nosotros trabajamos el tema de violencia machista, la campaña más conocida es la de alerta Machitroll, fue ponerle nombre a algo que no se nombraba y a partir de ahí jugar con el humor para reírnos de eso y de alguna manera al nombrarlo, es señalarlo, ponerlo en evidencia.

El colectivo se considera feminista y al mismo tiempo no se adhiere a ningún feminismo en particular, “constantemente revisamos y añadimos y vamos haciendo el reconocimiento de fallas que podamos ver dentro de nuestro feminismo”, quizás el más cercano sea interseccional. Además, comunican que les gustaría compartir el espacio laboral con mujeres indígenas, afrodescendientes y otros colectivos: “Nos gustaría tener mayor diversidad de otras identidades y de otras etnias que puedan trabajar aquí”. Siempre ha sido una organización predominantemente femenina en un sector que es principalmente masculino. La tecnología ha instituido una cuestión, cuando son invitadas

a actividades donde solicitan específicamente un hombre como representante de la fundación, ellas deciden no asistir como actitud para reclamar un espacio que también debe ser para la mujer.

La campaña #Alertamachitroll (Fundación Karisma, 2016) fue concebida a partir de la necesidad de que los Machitrolls⁷ o machos sexistas sean conscientes de lo que generan en la red, sus acciones las realizan a través de una actitud conciliadora y humorística porque de esa forma generan un cambio fundamental en los creadores de razonamientos fuera de contexto. Esto tornó necesaria la identificación de tales ataques para lograr tener una postura categórica a la hora de tener que lidiar con perfiles que no han comprendido los límites y el respeto hacia la mujer. Por lo tanto, esta iniciativa es considerada como una oportunidad de intercambio en la diferencia a través de las posibilidades del ciberespacio. En el sitio web de la fundación se pueden consultar recursos para la web como el Decálogo para contener el Machitroll en ti, versión animada (<https://www.youtube.com/watch?v=42g5g8kl4gc&t=1s>).

Metodología

Para esta investigación construimos un enfoque hermenéutico, ya que buscamos hacer una interpretación crítica de los estudios de caso a través del análisis de lo recolectado en las páginas, las entrevistas y/o otros materiales. El comienzo de la investigación estuvo marcado por la selección de los casos de estudio, en los cuales las mujeres entrevistadas eran lideresas de dichos colectivos, factor que permitió comprender la estructura de los portales partir de un ejercicio etnográfico. Como abordaje metodológico usamos la etnografía digital, acuñada por Christine Hine (2004), por ofrecer las herramientas conceptuales y metodológicas, valga la redundancia, para navegar la web y trazar una ruta para conseguir un análisis eficiente de la información recolectada, así como definición de los resultados, conclusiones y discusión.

De acuerdo con Hine (2004, p.82), en el ámbito digital:

⁷ Alerta Machitroll, es una herramienta que invita a visibilizar a través del humor aquellos comentarios, imágenes o contenidos violentos que circulan en la web, para llamar la atención sobre ellos y crear conciencia. (<https://stats.karisma.org.co/a-contener-al-machitroll/>).

No hay una estructura de reglas que seguir para nevar a cabo una etnografía perfecta (...) ni siquiera definir los componentes fundamentales de la aproximación etnográfica sirve de mucha ayuda. El punto de enfoque de la etnografía a la hora de estudiar una cultura, requiere de adaptabilidad y de la posibilidad de cuestionar preconcepciones iniciales.

Antes de aplicar la entrevista semiestructurada, escogida como instrumento de recolección, se realizó una revisión de los portales para tener, así, más herramientas de diálogo que permitiesen un ejercicio de co-reflexión con cada entrevistada. En los portales se observaron las diversas estrategias usadas, las formas de representación, entre otros.

Estas conversaciones establecidas por medio de videoconferencias estuvieron mediadas por temas como la cuestión de ser mujeres y su relación con el trabajo, la visibilidad, el diseño en los espacios creativos y políticos de corte ciberfeminista así como la vinculación individual en los diferentes lugares donde explora el compromiso adquirido frente a lo femenino y las prácticas postdigitales. La entrevista semiestructurada fue indispensable como instrumento, pues la observación anterior estaba basada exclusivamente en el movimiento de la red de los diferentes portales que ejemplifican la manera en que las performances ciberfeministas están ganando fuerza y la manera como se estructuran las diferentes comunidades. En las entrevistas también se realizaron observaciones conducidas por las entrevistadas, analizando elementos de páginas web, revistas digitales, emisoras on-line, obras, proyectos y espacios.

Las principales categorías construidas y aplicadas tanto en la entrevista como en el análisis de la información fueron ciberespacio, cibercultura, ciberfeminismo, prácticas postdigitales y diseño. En las subcategorías se exploraron: emancipación, artefacto cultural, información masiva, vulnerabilidad social, ¿espacios de pluralidades?, globalización, ciberactivismo, fluidez de identidad, brecha digital de género, comunidades digitales, empoderamiento, sororidad, conciencia colectiva, transformación de conductas, estructuras horizontales, co-creación, entre otras. Para efectos de este texto no se exploraron detalladamente los resultados de cada subcategoría y se construyeron análisis de carácter general.

Las identidades de las participantes y sus relatos son compartidos de forma autorizada por medio de consentimiento informado firmado por ellas antes de aplicarse el instrumento de investigación. Del colectivo Geek Girls Latam contribuyeron en la investigación la diseñadora visual Diana Salazar, quien es una de las creadoras inaugurales del portal y María Claudia Londoño, la cual está dedicada a las

alianzas de dicho portal. Ladies Wine & Design, aportó un extenso saber a través de la líder de Medellín, Laura Gómez, quien es una diseñadora con total claridad de su postura feminista y líder del capítulo de su ciudad. Del mismo modo, la líder de otro capítulo, la cual solicitó que su identidad no fuera revelada en el estudio, en su papel de estudiante de diseño aportó su experiencia y perspectiva sobre las prácticas postdigitales del portal. En Fundación Karisma, se encontró una visión sensible y congruente por parte de Amalia, la cual ayudó a concretar estrategias para el ciberfeminismo a través de su performance tanto en la fundación como en el portal.

Resultados

De acuerdo con Varela (2008) la internet es fundamental para el feminismo como medio de comunicación alternativo: informaciones propias permiten distribuir información de forma masiva e inmediata, se debaten propuestas, aparecen nuevos planteamientos, se conectan los movimientos mundiales, hay acceso a través de la red de textos, biografías o documentos, sirve para organizar campañas locales y mundiales siendo este movimiento sin recursos y crear nuevas formas de creatividad feminista.

Las prácticas ciberfeministas de los tres portales, en la perspectiva de esta investigación, están marcadas de la siguiente manera: en GGL están enfocadas en el hecho de que asumen la responsabilidad, el compromiso de construir cambios en la infancia y adolescencia, lo logran con sus sinnúmero de prácticas postdigitales y su constancia; en LW&D aparecen a través de su expansión creativa donde despliegan conocimiento colectivo; y, finalmente, en Fundación Karisma están en la apertura hacia la educación y el uso de estrategias abiertas.

El uso de las prácticas postdigitales en proyectos de formación feminista resulta innovador. El acompañamiento desde el diseño y la co-creación, de ese modo, forja interpretaciones transformadoras socialmente a través de comunidades de práctica y diversificando los discursos que más adelante pueden crear políticas públicas y deconstruir conceptos establecidos sobre las posiciones de poder y saber.

El sexismo, la opresión y el patriarcado son factores de riesgo que hay que erradicar a través de la estrategia ciberfeminista. La creación de encuentros de respeto y libertad, a través de la resignificación de los discursos es vital en procesos emancipatorios, tal como apunta Zafra (2015) no debemos olvidar “horizontalidad de la red con el objetivo de crear nuevas formas de subjetividad”.

Es necesario utilizar el dinamismo propio de las performances en la red para construir, a través del conocimiento del pasado, un futuro acorde a las necesidades globales. Para tal efecto es importante desarrollar proyectos desde las redes enfocados en las mujeres y el uso de la tecnología, su contenido técnico, al igual que el fomento de las habilidades blandas. La implementación del diseño como campo colaborativo, participativo y enfocado en la experiencia es un factor que podría ser promovido con el objetivo de innovar al interior de los movimientos y prácticas sociales que extrapolan lo visual.

Por medio de la consciencia de la cibercultura, global y desterritorializada, se pueden crear nuevas discusiones en torno al feminismo y hacer uso del ciberespacio, en cuanto lugar rizomático, que permite el hipermedia, las palabras, las imágenes, el sonido, el video, etc., siempre con la intención de diversificar los discursos..

El ciberfeminismo como fuente para la formación de conceptos, nuevos instrumentos culturales, divulgación de textos, imágenes y prácticas postdigitales, busca fortalecer redes de comunicación, producir discursos no institucionales y nuevos territorios de desarrollo cultural y social, vinculando la tecnología, el arte y la comunicación. De otro lado, conforme fue apuntado por la Fundación Karisma, es importante recordar la necesidad de pensar el género a partir de la intersección con cuestiones étnico-raciales, de clase y demás marcadores sociales

A partir de los análisis de las entrevistas resultó evidente la necesidad de construir manifestaciones en la web: blogs, redes sociales, juegos en línea, comercio electrónico, foros de discusión, gestores de contenido que use la tecnología como recurso y siempre con actitud activista y la creación de estrategias que promuevan la resistencia.

Otra cuestión relevante dentro del estudio fue que tres de las entrevistadas eran diseñadoras, lo cual muestra que a través de este campo de conocimiento se generan importantes estrategias de comunicación vinculadas con la tecnología, lo que hace que el diseño se diversifique y nutra de otros saberes, conectándolo con aquel paradigma de la responsabilidad del diseño, estudiada por autores como Jorge Frascara (2000).

Diseñadoras y diseñadores tiene la tarea de realizar en este conglomerado mediaciones comunicativas que faciliten el diálogo, ya que el diseño aporta el factor innovador y logra la atracción de adeptos a lo tecnológico, es decir, seguidores de una estética que hace parte de la

tecnología. A la par que el diseño trabaja en la divulgación de tecnologías puede hacer un trabajo pedagógico para el uso consciente y equitativo de las mismas.

Archivo, guardar, compartir...

Existen diversas opciones para estimular en el ciberfeminismo la viabilidad y el funcionamiento de estrategias como la construcción creativa colectiva, la cual busca nuevas tácticas para la edificación de saberes utilizando la tecnología para reunir.

Es vital desarrollar alternativas inclusivas y respetuosas que busquen estimular la comprensión de conductas y sentires diversos a través del diseño y lo postdigital. Lo anterior mediante la potenciación de espacios críticos que deliberen sobre lo cultural desde la creatividad, que conecten el medio social con el uso de artefactos comunicativos. Para el diseño, disciplina desde donde nació este estudio, es fundamental abogar por la transformación del lenguaje visual que define al otro y otra, revolucionar en el uso de conceptos como género e identidad que pueden ser limitantes a la hora de definir el abanico de identidades que existen.

Frente a las necesidades contemporáneas, el diseño en cuanto disciplina, en cuanto uno de los ejes que guió este estudio, tiene el reto de fomentar estructuras comunicativas acopladas con movimientos que buscan la transformación de los discursos, inclusive los visuales, que han definido subordinaciones y los papeles de los sujetos en las sociedades. El ciberfeminismo y el diseño pueden trabajar con pilares que permitan la creación de alternativas formativas, ya sea contando con el intercambio con mujeres que conocen del tema y reconozcan socialmente las necesidades comunicativas sobre la reducción de las brechas digitales y de género, así como de la necesidad de emancipación de la mujer del patriarcado.

Las ciencias sociales también son campos que requieren del diseño como productor de divulgación y de observación de la cultura visual. La co-creación y el desarrollo colectivo pueden generar cambios vitales en las sociedades físicas y, por supuesto, digitales. La conciencia de la sororidad como factor potenciador y el diseño social se tornan indispensables para construir enlaces políticos que hagan parte del movimiento feminista. La retórica de lo tecnológico es vulnerable de ser cuestionada, ya que es a través de su uso y el contexto que gana

forma; por lo tanto, las performances ciberfeministas no solo tienen un inmenso (ciber)espacio por descubrir sino también una gran caja de herramientas digitales para construir y provocar.

REFERÊNCIAS

- Braidotti, R. (2016). **Apuntes sobre ciberfeminismo**. Recuperado de: <https://e-mujeres.net/wp-content/uploads/2016/07/Apuntes-sobre-ciberfeminismo.pdf>.
- Fundación Karisma. (2016). *#Alertamachitroll estrena página que incluye 10 consejos para contener al machitroll en ti*. Recuperado de: <https://stats.karisma.org.co/10-consejos-para-contener-al-machitroll-en-ti/>
- Frascara, J. (2000). **Diseño Gráfico para la Gente**. Comunicaciones de masa y cambio social. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Geek Girls LatAm. (2019). **Imagen de inicio del portal Geek Girls LatAm**. Recuperado de: <https://geekgirlslatam.org/es/home/>
- González García, R. (2015). *Manual de emergencia para agentes de cambio educativo*. México: Ediciones Granica.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Catalunya, España: Editorial UOC. Recuperado de: <https://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>
- Ladies, Wine & Design. (s.f.). *¿Por qué la mayoría de los puestos de liderazgo están ocupados por hombres?*. Recuperado de: <https://ladieswinedesign.com/>
- Lévy, P. (2007). **Cibercultura: la cultura de la sociedad digital**. Rubí, España: Anthropos editorial.
- Schechner, R. (2000). **Performance. Teoría y prácticas interculturales**. Buenos Aires: Libros del Rojas–UBA.
- Varela, N. (2008). **Feminismo para principiantes**. Barcelona, España: Ediciones B.
- Zafra, R. (2019). **Ciberfeminismos. Tres décadas de alianza entre feminismo, tecnología y futuro**. En: Zafra, R; López Pellisa, T. (Eds.). *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp:11-39). Barcelona, España: Holobionte Ediciones.
- Zafra, R. (2015). **La época que escribe. Literatura (Y) política en las redes**. Periférica Internacional. Revista Para El Análisis De La Cultura Y El Territorio, (16). Recuperado de: <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/2338>

Producciones Mónica Naranjo Ruiz

Naranjo, M. (2019). **Prácticas postdigitales en perspectiva de género: ciberfeminismo y diseño en Colombia** (Tesis de maestría). Universidad de Caldas. Manizales.

Naranjo, M. (2019). **Ciberfeminismo y diseño en Colombia: prácticas postdigitales en perspectiva de género**. Memorias "Diseño y creación. foro académico internacional" (p. 173-178). En el 18 Festival internacional de la imagen. Manizales.

Naranjo, M. (2019). **Introducción al ciberfeminismo (MOOC)**. Diplomado Humanidades Digitales II. Universidad de Caldas y la Universidad Paul Valéry de Montpellier. 40 horas. Manizales.

Naranjo, M. (2019). **Ciberfeminismo. En el marco del seminario de problemas y conflictos sociales Latinoamericanos y globales del programa de Trabajo Social de la Universidad de Caldas**. 6 horas. Manizales.

Naranjo, M. (2019). **Ciberfeminismo. Ladies, Wine & Design**. Manizales.

Producciones Juan Sebastián Ospina Álvarez

Álvarez, J.S.O; Martins, A. F. Conversaciones Hipervisuales, Esbozos De Una Tecnología Social Para La Educación De La Cultura Visual. In: **Revista Educação, Artes E Inclusão**, V. 16, P. 57-81, 2020.

Abreu, C.; Álvarez, J.S.O ; Monteles, N. J. S. O que podemos aprender das contravisualidades? In: **XXVIII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, 2019, Cidade de Goiás. Anais do XXVIII Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Goiânia: ANPAP, 2019. p. 831-846.

Álvarez, J. S. O. Conversaciones Hipervisuales: tecnología social para la educación por medio de proyectos con culturales visuales? In: **II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**, 2018, Goiânia. Anais do II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018. v. 2. p. 1072-1085.

Álvarez, J.S.O. Contra-Dicciones Feministas En Los Estudios De Culturas Visuales. In: Fernando Miranda; Gonzalo Vicci; Melissa Ardanche. (Org.). **Dispositivos y artefactos, Narrativas y Mediaciones**. Actas del I Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual. 1ed.Montevidéu: Universidad de la República, 2018, v. , p. 1164-1170.

Álvarez, J. S. O. Visualidades y memorias. Transfobia y artes visuales en Brasil. In: Sara Victoria Alvarado & Pablo A. Vommaro. (Org.). **Desigualdades, Desafíos a las democracias, memorias y Re-existencia**. 1ed.Manizales; Buenos Aires: CINDE; CLACSO, 2018, v. , p. 2695-2704.