

(d)

## UNA SÚPLICA POR NUESTRO FUTURO: LENGUAJE, TECNOLOGÍA Y LALENTE MASCULINA<sup>1</sup>

CLAUDIA HERBST  
Pratt Institute, Nueva York

Este ensayo examina el papel vital de la instrucción en los códigos en el futuro de las mujeres y argumenta que el futuro de su oportunidad para participar en la definición del conocimiento, de su construcción y diseminación, está intrincadamente vinculado con los sucesos que están desarrollándose en la intersección del lenguaje y la tecnología. Mis afirmaciones son atrevidas, y, en su núcleo, la cuestión de la instrucción –un mecanismo de exclusión que se ha utilizado históricamente en la opresión de la mujer– yergue su cabeza “generada” [de género]. La siguiente discusión es deliberadamente polémica y propone que el futuro del feminismo yace en el reino de la tecnología. La razón de mi acercamiento es tan singular como su mensaje crítico: los tiempos desesperados necesitan medidas desesperadas.

### Los lenguajes de la tecnología

Los lenguajes computacionales, el código, operan detrás de todas y cada una de nuestras interacciones con la tecnología informática. El código proporciona la tecnología actual, su funcionalidad y capacidad de respuesta ante los datos que proporcionamos (input) y que solicitamos. Sin el código, las actividades mediadas por nuestro ordenador simplemente dejarían de desempeñarse. Invisible a la mayoría de los usuarios, el código –en todos los sentidos de la palabra– sostiene la Era de la Información; las computadoras y todos los procesos que asociamos a los lustrosos instrumentos negros, grises, plateados, blancos y multicolores que adornan nuestros escritorios, que sostienen redes y los terrenos virtuales del ciberespacio, serían sólo aparatos inertes.

Exactamente cómo opera el código y facilita la capacidad de la tecnología computacional para responder a nuestros inputs es una

---

<sup>1</sup> Traducción del artículo inédito “A Plea for Our Future: Language, Technology and the Masculine Lens”. Traducción de Noemí Novell.

investigación fascinante, sin embargo, ésta no es una discusión técnica. Lo importante es que sabemos que la tecnología del siglo XXI, a lo que nos referimos como Era de la Información, depende de una práctica lingüística exclusiva, la escritura del código, la programación. Visto en el contexto histórico de las tecnologías de la escritura, una historia que se remonta miles de años en el pasado, el código confirma que las nuevas prácticas lingüísticas anuncian nuevas eras; la Era de la Información se ha inspirado en los lenguajes que tornan operacional la tecnología. Ésta ya no puede ser vista fuera del contexto de los lenguajes excesivamente técnicos que sostienen los procesos computacionales; borrar el código provocaría que el mundo tecnológicamente avanzado se detuviera inmediata y completamente.

Los estudiosos han comentado el hecho de que el carácter del conocimiento a lo largo de las épocas ha dependido del medio de comunicación (Innis, 1951). Consecuentemente, aquellos que dominan una nueva práctica lingüística tienen una posición social y cultural única. En la Era de la Información, la práctica lingüística crucial es la escritura de código, la programación. Al igual que el antiguo escriba, los letrados en la escritura de jeroglíficos, de escritura cuneiforme, o el alfabeto primitivo, los programadores son los arquitectos de su tiempo que poseen una posición de poder; su arte puede ser exclusivo, pero su influencia se extiende a las masas.

Esto se ha reconocido; se han referido repetidamente a los programadores como una especie de elite de escribas, o, alternativamente, como los sumos sacerdotes de la tecnología.<sup>2</sup> Los desequilibrios de género en disciplinas dominadas por los hombres, como las ciencias computacionales, han atraído justificadas críticas de las selectas estudiosas que logran permanecer en estos terrenos (Fisher, 2001). Esto no implica empequeñecer las valiosas contribuciones de las mujeres en el área de la informática; lejos de ello. Sin embargo, es importante notar que las mujeres permanecen en la abrumadora minoría del terreno de la programación, especialmente cuando se refiere a los más avanzados e influyentes lenguajes computacionales que otorgan una estructura a la arquitectura de los modelos cognitivos de la tecnología. Aunque las discusiones que rodean al desequilibrio de género en la computación, y la programación en particular, han sido reveladores, el asunto ha recibido muy poca atención. A la luz de la relevancia del código en la estructuración de la tecnología y, a la vez, la relevancia social y cultural de la misma, la ausencia de las mujeres en esta arena debe estar al frente de la investigación crítica feminista.

---

<sup>2</sup> Se han hecho referencias recurrentes a los programadores como una especie de elite de escribas o como los "sumos sacerdotes" de la tecnología en las discusiones alrededor de las tecnologías emergentes véase, por ejemplo, Mitchell (1996: 112).

## Formando epistemologías

Cuando el tema se vuelve hacia el lenguaje, lo que está en juego es casi siempre una voz social y cultural que se hace accesible, o, más bien, inaccesible, por medio del conocimiento. Es sencillamente apropiado que la “elite” y los títulos “sacerdotales” que han sido otorgados a los conocedores del código tienen un tono claramente masculino. Históricamente, la instrucción ha sido, y sigue siendo, antes que nada un privilegio masculino. Podemos recordar que antes de la invención y difusión de la imprenta, el conocimiento del alfabeto estaba limitado a unos cuantos privilegiados; de manera similar, los letrados en nuevos lenguajes tienden hoy a formar una aristocracia intelectual, una aristocracia abrumadoramente masculina. Neil Postman considera el asunto de los “monopolios del conocimiento”, un término acuñado por Harold Innis, que se crean por las tecnologías importantes. El concepto es esencialmente antiguo. Poniéndolo en el contexto de la historia de Thamus en el Fedro de Platón, Postman reitera: “Aquellos que tienen control sobre los haceres de una tecnología particular, acumulan poder e inevitablemente forman una especie de conspiración contra aquellos que no tienen acceso al conocimiento especializado que la tecnología hace accesible” (Postman, 1992: 9).

Sucesos históricos clave como la Revolución Científica han resaltado que los “monopolios del conocimiento” actúan como catalizadores para las percepciones prevalecientes del conocimiento en áreas tan diversas como la religión, las artes y las ciencias. El conocimiento de la filosofía científica del siglo XVII incluyó la noción de que la naturaleza, y consecuentemente la mujer, que ha sido tradicionalmente asociada con la naturaleza y que por lo tanto ha sido colocada fuera de la esfera del conocimiento superior, tiene que ser dominada. En esta visión del mundo, la mujer era, y se podría decir que sigue siendo “el otro”, el objeto extraño que junto con la naturaleza debe ser sometido y controlado (Merchant, 1980). La tecnología ha ganado valor en las ciencias, y en la expresión de la visión imperante del mundo, de la realidad misma.

Instituciones culturales como han sido las ciencias, como la investigación feminista ha hecho notar, se modelaron en una visión masculina del mundo que metodológicamente ha buscado impedir la erudición femenina, excluyendo así con éxito las perspectivas identificadas con las mujeres de las prácticas discursivas.<sup>3</sup> El acceso a la producción del lenguaje era, y aún es, el medio principal para dar a entender una ideología masculina que margina el conocimiento de las mujeres. El lenguaje no es una herramienta en la construcción y el mantenimiento de las epistemologías, es la herramienta por medio de la cual el significado se conceptualiza y perpetúa.

---

<sup>3</sup> Para un trabajo revelador que traza la sistemática exclusión de las mujeres de los reinos del conocimiento superior, véase, por ejemplo, David F. Noble (1992).

¿Por qué debería importar la interdependencia entre el lenguaje y la construcción de significado con respecto a los lenguajes altamente técnicos, si no crípticos, que operan calladamente detrás de las pantallas e interfaces de los ordenadores? Más importante, ¿por qué el desequilibrio de género en una práctica de lenguaje técnico, como la programación, debería ser más preocupante que en cualquier otra área? Al profundizar en las implicaciones de las posibles respuestas a esta cuestión, particularmente con respecto al futuro de los derechos de las mujeres, es importante observar los lenguajes tecnológicos subyacentes, el código, no sólo en el contexto de su presencia crítica en la tecnología, una tecnología que casi literalmente ha llegado a modelar los ritmos de nuestras vidas. Más bien, es importante ver el código primero dentro del contexto de la evolución simbiótica del lenguaje y la tecnología y, segundo, dentro de la historia del conocimiento y el papel que las formas exclusivas de conocimiento han representado en la supresión de las perspectivas e ideologías de las mujeres, así como en su habilidad general para participar en la cultura en una medida de igualdad. Me gustaría comenzar por situar el código dentro del contexto histórico del desarrollo del lenguaje; posteriormente argumentaré que el futuro del feminismo –y, además, el futuro de la habilidad de las mujeres para participar en la cultura– está entrelazado con el tenue y “generado” hilo que es el conocimiento del código.

## **La lente masculina**

El origen del lenguaje ha sido una pregunta con una larga historia. Algunos especulan que la respuesta podría recaer en el más básico de los gestos humanos: señalar con el dedo (Shlain, 1998: 13). Quizá el brazo y el dedo extendidos fueron acompañados por una declaración de alguna clase, obligando a otro individuo a dirigir su mirada hacia la dirección identificada. Hoy en día señalamos de nuevo. El cursor en la pantalla marca un salto conceptual no menos profundo: se ha convertido en una extensión virtual de nuestro índice extendido.

Después de la palabra hablada, la palabra escrita marca un hito en la práctica del lenguaje. Antes de la escritura, las palabras se disipaban tras su mención. Una vez escritas, las palabras comenzaron a tener un significado distinto, cambiando irreversiblemente el mundo de los letrados. La introducción del alfabetismo ha tenido efectos amplísimos en las culturas que lo adquirieron. Con la alfabetización llegaron las historias escritas, la educación masiva, la ley codificada, así como el concepto de la privacidad y la noción de lo individual, concepciones central a la cultural occidental.<sup>4</sup>

El reverberante cambio de la palabra hablada a la palabra escrita fue sobrepasado con el tiempo por un cambio de la palabra escrita a la palabra impresa. Las predilecciones culturales que alguna vez se inspiraron en el proceso de escritura, como por ejemplo el pronunciado prejuicio visual

---

<sup>4</sup> Para una discusión, véase, por ejemplo, Robert K. Logan (1986).

prevaleciente en las culturas letradas, un prejuicio que se ha descubierto cercanamente ligado con una epistemología masculina, fueron reforzadas más tarde por el invento de Johann Gutenberg. Ninguna otra práctica lingüística, ni ningún otro desarrollo tecnológico, ha dado una estructura al pensamiento occidental al grado que lo ha hecho la palabra impresa. Las marcas registradas del pensamiento occidental –un pensamiento abstracto, deductivo y orientado en el tiempo– se han vinculado a la naturaleza abstracta del alfabeto.

Las prácticas lingüísticas han sufrido transiciones tales como de lo pictográfico, a lo logográfico, a lo alfabético; las plataformas para la escritura han variado e incluido superficies como la piedra, la arcilla, el papiro, el papel y, ahora, la pantalla del ordenador. La escritura fue primero un proceso manual, antes de que, en conjunción con la imprenta, se convirtiera en un proceso mecanizado. Con la tecnología electrónica, la práctica del lenguaje toma una vez más un nuevo significado. La práctica del lenguaje es un organismo en evolución; parece erróneo asumir que después del cambio de la palabra oral a la escrita, el cambio de la escrita a la impresa fuera un cambio concluyente. La práctica lingüística seguirá evolucionando, siendo inventada, y resonando en nuestra construcción del conocimiento.

Mi propuesta es que en la forma en que la palabra escrita superó a la hablada, y la impresa a la escrita, la evolución de los lenguajes tecnológicos subyacentes que han sido mágicamente combinados con aparatos electrónicos –una amalgama que es capaz de sostener un rango interminable de funcionalidades– marca un salto conceptual reverberante social y culturalmente, que impregna los conceptos cambiantes del conocimiento. Lo que hemos llegado a conocer como la Era de la Información, y su resonancia social y eco cultural, no es el resultado de la “tecnología” per se, sino un cambio de un sistema y medio de comunicación lingüístico, es decir, los lenguajes alfabéticos, al de la tecnología que subyace a los lenguajes, el código.

El alfabeto opera basado en la combinación de veintiséis letras; un número limitado que permite la expresión de una cantidad infinita de ideas. Por otra parte, los lenguajes subyacentes de la tecnología son lenguajes que la computadora reduce a un sistema binario de dos letras o símbolos: ceros y unos. En otras palabras, mientras que antes un sistema de veintiséis letras formaba la base del pensamiento occidental, ahora un sistema que sólo comprende dos dígitos ha logrado encapsular una cantidad infinita de conceptos e ideas. Jean Baudrillard expresa esta noción muy desoladoramente cuando apunta:

El estado real del lenguaje hoy es iluminador. Nuestro lenguaje común intenta, por medios discursivos, inscribir la realidad en un significado, en una forma recíproca de intercambio. Pero hoy el lenguaje es confrontado por la fantasía hegemónica de una comunicación global y perpetua –el Nuevo Orden, el nuevo

ciberespacio del lenguaje—, donde la ultrasimplificación de los lenguajes digitales prevalece sobre la complejidad figural de los lenguajes naturales. Con la codificación y decodificación binarias, la dimensión simbólica del lenguaje se pierde; la materialidad, la multiplicidad y la magia del lenguaje se borran.(Baudrillard, 2000: 69)

Otros ven un potencial en la reducción del lenguaje. Contrariamente, Roland Barthes sostiene que para él la idea del binarismo parece inexhaustible y que nunca podría explotarla demasiado (Barthes, 1954: 51). Barthes va más lejos y opina que entró en éxtasis con el binarismo y la idea “de que uno podría decirlo todo con una sola diferencia” (Barthes, 1954:52). Ya sea que el estatus del lenguaje que Baudrillard comenta se perciba con un sentido de dolor o de exaltación, o de ambos, los efectos del lenguaje están profundamente arraigados. En la forma en que la abstracción implícita en el alfabeto, en los lenguajes naturales, ha conformado el pensamiento occidental, la abstracción implícita en el código conformará inadvertidamente, por medio de la tecnología, los patrones de pensamiento de las culturas que adopten la tecnología.

Los lenguajes tecnológicos son cruciales para definir los procesos de la tecnología. Dada la importancia de la tecnología en nuestras vidas, la necesidad de que las mujeres participen en la escritura del código parece explicarse por sí misma. Tener el dominio de los lenguajes que literal y simbólicamente codifican la arquitectura de la tecnología y sus procesos es esencial para asegurar la habilidad de las mujeres de expresar sus intereses en y por medio de la tecnología. Sin el conocimiento del código por parte de las mujeres, sus voces estarán ausentes de cualquier futuro posible en el que la tecnología sea significativa.

En la tecnología, el asunto del conocimiento se destaca para las mujeres y cualquier otro grupo social que haya sido alienado de la arena de la alta tecnología por medio del analfabetismo. Para llegar a conocer por completo las implicaciones sociales y culturales de los lenguajes tecnológicos, debemos alinear el código con desarrollos centrales pasados en el reino de la producción de lenguaje, tales como el cambio de la expresión oral a la palabra escrita y, más recientemente, el cambio de la palabra escrita a la impresa. La participación de las mujeres en los lenguajes tecnológicos subyacentes, en el código, debe ser un asunto de preocupación profunda de la agenda feminista por dos razones. Una, basada en la influencia ejercida por el código sobre la tecnología, y por la influencia que la tecnología ejerce sobre la cultura, la presencia palpable de las mujeres en la escritura del código es esencial para asegurar la voz cultural y social de las mujeres en la estructuración de la adquisición del conocimiento. Dos, y más importante, la introducción de una práctica lingüística nueva y extraordinariamente prolífica tendrá consecuencias que

es posible que tengan un eco del mismo modo que los cambios previos en las prácticas lingüísticas, por los siglos por venir.

Es interesante notar que, como se ha mencionado antes, las prácticas lingüísticas hechas por el hombre reforzaron las inclinaciones visuales dentro de la cultura. La invención de la tipografía ha conducido a una pronunciada predilección del ojo sobre el oído. La vista es el sentido preferido de la cultura occidental; el alfabetismo ha mantenido la noción de que el conocimiento es lo que puede ser visto. Mary Flanagan advierte que: “En la tradición occidental, el conocimiento se ha caracterizado por la razón, identificada como masculina y separada del cuerpo físico. Este paradigma ha excluido a las mujeres, quienes comúnmente han sido identificadas con el cuerpo y por lo tanto quedan fuera del alcance del conocimiento” (Flanagan, 2002: 425). Aunque el cuerpo femenino se localiza fuera del alcance del conocimiento, a menudo es su sujeto, visualizado, investigado y objetificado. Flanagan continúa diciendo que en la cultura mediática, ver y conocer están indisolublemente ligados (Flanagan, 2002: 428), y que la visualización de lo femenino mediada por las computadoras “evoca una omnisciencia completa más que una multiplicidad, fomentando en cambio un modelo epistemológico de la ‘vieja escuela’, blanco, masculinista” (Flanagan, 2002: 427). Vista a través de la lente de la tecnología, la mujer es el sujeto recurrente de la visión masculina, una visión que ha emergido de una práctica lingüística masculina. Los nuevos medios, las últimas tecnologías de imagen y visualización son sostenidas por el código, confirmando que ver y saber, como propone Flanagan, están inextricablemente ligados. Aunque aún hace que las tecnologías actuales de visualización sean funcionales, el código todavía tiene que ser completamente reconocido como la extensión de la ecuación ver/saber sobre la cual se funda el modelo epistemológico masculinista de la cultura occidental.

### La contribución feminista

Sorprendentemente, y aunque a menudo situado en la periferia de la investigación teórica, el código ha recibido relativamente poca atención académica.<sup>5</sup> Por la misma razón que el filósofo chino Lao Tse explica que el pez es el menos probable de conocer el agua, la mayoría de los hacedores de tecnología y sus lenguajes, y por lo tanto los autores de las prácticas discursivas tecnológicas, no cuestionan el código; el código está ahí porque de otro modo la tecnología computacional no existiría. En *Understanding Media*, Marshall McLuhan (1969) vincula la cultura occidental y sus instituciones con la naturaleza abstracta del alfabeto y su extensión, la

---

<sup>5</sup> Esto no intenta sugerir que el código no ha sido advertido; al contrario. Últimamente, los teóricos de los medios han cuestionado con razón si los lenguajes computacionales son la *lingua franca* de la sociedad global de la información; la respuesta llegó: el código es la *materia prima* de la Era de la Información. Véase Stocker & Schöpf (2003). Para la referencia a la *materia prima*, véase Richard Kriesche, “The Universal Datawork”, 144.

tipografía. La búsqueda de McLuhan culmina en la discusión de la tecnología electrónica, pero, incluso en la investigación de la práctica lingüística y la influencia que la tecnología ha tenido en la producción del lenguaje, el hecho de que la tecnología computacional opera basada en el lenguaje es un punto que de alguna manera se pierde.

Las investigaciones feministas a menudo se han adscrito a –y se han beneficiado de– un acercamiento de inclusión. No reconocer la pertinencia del código en la definición de nuestra era es un ejemplo de los peligros y escollos de una metodología de exclusión. No es sólo McLuhan quien no ha logrado establecer una conexión entre el lenguaje, la tecnología y la cultura:<sup>6</sup> la mayor parte de los teóricos de los medios, en su mayoría hombres, han seguido con este evidente descuido. El código ha sido excluido de incontables investigaciones porque se le categoriza como un cuerpo de lenguajes artificiales,<sup>7</sup> una distinción importante que requiere atención pero que no debe restringir la investigación crítica de los poderes (“generados”) asociados con el código. La academia feminista ha demostrado una y otra vez que adoptar la diferencia constituye un acercamiento iluminador.

Un ejemplo notable es el trabajo de Alison Adam, quien en el contexto de la Inteligencia Artificial (IA), ha ofrecido una investigación intrigante sobre el significado de una epistemología que surge de sistemas basados en el código. Adam señala rápidamente que la razón y la lógica se han identificado con los hombres, mientras que las mujeres, identificadas con el cuerpo no racional, son excluidas “del plano mental superior del pensamiento racional puro” (Adam, 1998: 99-115). La búsqueda de Adam conlleva la importante pregunta sobre cómo las mujeres y sus formas de conocer serán enmarcadas dentro del código, de los lenguajes que tienen formas de conocimiento identificadas con los hombres. Para comprender la significación de la búsqueda de Adam, el código debe ser reconocido como un cuerpo de lenguajes que facilita los objetivos epistemológicos.

---

<sup>6</sup> Diversos académicos del lenguaje y teóricos de los medios han considerado el asunto del código en el pasado, pero en su mayoría han desechado la cuestión vital de la tecnología, basándose en sus diferencias de lo que generalmente es referido como lenguajes “naturales”. Walter J. Ong, por ejemplo, discute los lenguajes de la programación, pero sólo para desecharlos de inmediato con el comentario de que son “permanente y totalmente distintos a los lenguajes humanos”. Si esto es así, ¿para qué discutirlos? Más importante, ¿pueden los lenguajes practicados por los humanos para los humanos ser considerados lenguajes completamente no-humanos? A riesgo de decir lo obvio, el conocimiento de los lenguajes naturales es un prerrequisito para el conocimiento de los lenguajes computacionales; sólo las culturas letradas escriben lenguajes de cómputo. Véase Walter J. Ong (1982: 7).

<sup>7</sup> Steven Holtzman, por ejemplo, incluye una discusión de la historia de las calculadoras y la tecnología computacional entre lingüistas tales como Leibniz y Chomsky. Aunque la discusión de Holtzman se centra en el lenguaje, y aunque se establece la correlación entre las estructuras computacionales y lingüísticas, y aunque se reconoce a la computadora como herramienta en el estudio de las estructuras, los lenguajes de la tecnología por sí mismos, los lenguajes computacionales nunca son por completo reconocidos como dadores de estructura. Véase Steven R. Holtzman (1996:97-138).



McLuchan postuló –y esto es famoso– que el medio es el mensaje. Al contrario, a mí me gustaría sugerir que el mensaje de la tecnología computacional permanece donde ha estado todo el tiempo: en la escritura y entre las líneas. Las investigaciones feministas del lenguaje han puesto repetidamente en tela de juicio quiénes son los hacedores del lenguaje natural y cómo se enmarca subsiguientemente la mujer en el lenguaje. Hoy en día nos enfrentamos al código: lenguajes excesivamente técnicos, hechos por el hombre, que operan calladamente en el corazón de la tecnología informática, una tecnología que no hace nada menos que mediar la adquisición del conocimiento, y que por lo tanto media su estructuración, que encarna la capacidad para delimitar la práctica discursiva y que impregna nuestra forma de relacionarlos con la tecnología y con los demás. Si la tecnología se ha convertido en la lente a través de la cual vemos el mundo, entonces los letrados del código definen su curvatura.

El análisis feminista del lenguaje nos ha ayudado a tener un mejor entendimiento de cómo operan el lenguaje y el poder. Me gustaría llamar a una búsqueda específicamente feminista en los lenguajes subyacentes a la tecnología. Es en el lugar precario donde el código, la tecnología y la cultura se intersecan, que está tomando forma una nueva epistemología, en la que el significado se refleja, donde las jerarquías se establecen, donde el poder se define, y, por lo tanto, donde el futuro de las mujeres está escrito no en piedra o en papel, sino en el vapor electrónico de una tecnología cada vez más ubicua.

Como punto de entrada para una crítica feminista del código podemos considerar, por ejemplo, el origen de los lenguajes computacionales en las disciplinas identificadas con los hombres, incluyendo las ciencias, las matemáticas y la milicia; las ideologías que dan a entender estas disciplinas han sido, con razón, el tópico recurrente de diversas críticas feministas. ¿Cómo se perpetúan las desviaciones androcéntricas de estas ideologías por medio de la aplicación del código? Aparte de la herencia del código en las disciplinas identificadas con los hombres, podemos además considerar la forma en que el código es interpretado por la tecnología misma. En la computadora, el código es eventualmente reducido a un código binario del que el hardware puede construir sentido y traducirlo en funcionalidad. La idea misma del binarismo, de los ceros y los unos –un sistema que opera basado en dos estados (encendido/apagado, esto/aquello), que incluye el concepto de exclusividad mutua, o de un potencial intrínseco para la contradicción, si no para la oposición o el conflicto– como la estructura subyacente para la adquisición del conocimiento, parece problemática en el contexto de una crítica feminista que ha luchado por la multiplicidad y la inclusividad. Soren Kirkegaard advierte sobre el concepto de la exclusión mutua:

Estas palabras Esto/Aquello son un arma de doble filo que llevo conmigo y con la que puedo asesinar toda lo que existe. Tan sólo

digo: Esto/Aquello. Es esto o es aquello; ya que nada en la vida es esto o aquello, entonces por supuesto no existe. He visto a conjuradores realizar actos, los he oído explicarlos, he visto a las multitudes asombradas, pero de igual modo he hecho cosas mucho más singulares con mi fórmula mágica. Uno puede explicarlo todo; de hecho, se puede ayudar maravillosamente. (Kierkegaard, 1987: 527)

En la Era de la Información, el sistema binario prevaleciente que subyace a la información es en un sentido inherentemente contradictorio a las nociones tales como la multiplicidad y la inclusión; el binarismo en un tipo de absolutismo lógico que conforma la esencia de la funcionalidad computacional. Hoy en día, el conocimiento es información; ya no se puede entender el uno sin la otra. Vale la pena hacer la pregunta de cómo los lenguajes computacionales que aplicamos en la adquisición y construcción del conocimiento frente a la pantalla darán forma a nuestras interacciones, nuestro pensamiento y modelos cognitivos, y consecuentemente al cuerpo prevaleciente de conocimiento. ¿Cómo, en la evolución de un modelo epistemológico mediado tecnológicamente, el código y el sistema binario sobre el cual está construido llegará a dar forma al conocimiento, sus límites y fronteras? ¿Quién definirá estos límites? ¿De quién serán las perspectivas que estas fronteras incluirán o excluirán? Más específicamente, ¿cómo se reconciliarán las perspectivas feministas con un sistema cuya función es reducir toda la información a uno de dos estados, es decir, a un sistema binario en el que un factor excluye al otro por defecto?

La significación de mi propuesta, es decir, que el modelo epistemológico del mundo avanzado tecnológicamente actualmente se está rescribiendo basado en un cuerpo altamente abstraído de lenguajes computacionales, de código, tiene muchas implicaciones, en especial para las mujeres. Las académicas feministas han explorado cómo la forma en que la mujer se enmarca dentro de un lenguaje se refleja en las estructuras sociales (Irigaray, 1993: 30).<sup>8</sup> Por ejemplo, Luce Irigaray ha investigado las jerarquías del género como un reflejo de su posición dentro del lenguaje. Surge la pregunta de si los lenguajes subyacentes a la tecnología ejemplifican la capacidad para dar forma a las vidas de las mujeres no sólo por medio de su influencia en el reino de la adquisición y diseminación del conocimiento, sino también por medio de su influencia en la enmarcación del género mediada tecnológicamente. No es ninguna coincidencia concebible que la cuestión del género, su representación y su frecuente tergiversación, han estado entre los asuntos debatidos más acremente en la Era de la Información. Las ciberfeministas han explorado cómo el género, y la diferencia sexual en particular, es representado en los medios

---

<sup>8</sup> De manera similar, otros han sostenido que si nos importa la representación del género, es útil considerar el lenguaje como una institución cultural regulada por las normas que encontramos en diccionarios, gramáticas y libros de estilo. Véase Cameron (1998: 13).

electrónicos.<sup>9</sup> Debido a que son predominantemente hombres los que definen los lenguajes de la tecnología, son ellos quienes enmarcan cómo es construida la mujer en la pantalla del ordenador.

Un ejemplo de cómo la programación y la representación de la mujer están interconectadas nos ayudará a ilustrar este punto. Los personajes femeninos virtuales, tal como aparecen en los juegos de ordenador (algunos de los cuales han inspirado heroínas de películas representadas por actrices), son personajes que existen por medio de la programación: en el fondo, son personajes virtuales, cuyas dimensiones y funcionalidad consisten de líneas de código. Los individuos que escriben el código del que están hechos los personajes femeninos virtuales, ejercen una influencia considerable sobre cómo es presentada y percibida la mujer en los medios electrónicos. Al escribir el código, un programador puede definir las dimensiones de un personaje virtual, el rango de sus movimientos y el juego interactivo que proporciona. La programación y el proceso de visualización de la mujer mediado por ordenadores están estrechamente interconectados. Cuando un programador quiere interactuar con el personaje de Lara Croft, del juego *Tomb Raider*, pero quiere experimentar a la heroína virtual desnuda, la programación de lo que se conoce como un “Nude Raider Patch” (en lugar de cazadora de tumbas, cazadora desnuda) permite al programador actualizar su fantasía.<sup>10</sup> Los usuarios pueden bajar de internet este “parche” y jugar el juego mientras ven cómo Lara se abre camino desnuda a lo largo de los distintos niveles.

En la Era de la Información, la mujer –su cuerpo, su apariencia, e incluso su actitud– se delinean en código. Los personajes virtuales masculinos, al igual que los femeninos, se escriben, o programan, en código. La diferencia es que los hombres retienen el privilegio de delinearse a sí mismos, de inventar y crear sus apariencias virtuales con la aplicación de los lenguajes subyacentes de la tecnología. Las mujeres no comparten este privilegio: la mujer virtual es raras veces codificada por mujeres, basándose igualmente en una visión masculina de lo que constituye el ideal femenino prevaleciente.

Donna Haraway comenta sobre la tecnología y el cuerpo, y advierte que la tecnología es una herramienta crucial aplicada para recomponer nuestros cuerpos, así como un instrumento para el reforzamiento del significado (Haraway, 1991:164). Crecientemente, el significado, y por lo tanto el conocimiento, se construye por medio de la tecnología. A su vez, la tecnología es sostenida por medio de una nueva práctica lingüística, la programación. Son predominantemente hombre los que programan y administran las herramientas por medio de las cuales adquirimos y comprendemos el conocimiento. El conocimiento del código será central en

---

<sup>9</sup> Véase, por ejemplo, Springer (1996) y Balsamo (1996).

<sup>10</sup> Un “parche” a menudo contiene código que repara problemas o *bugs* en un juego. En este caso, el “parche” altera la apariencia del personaje principal del juego. Los parches y los *plugins*, tanto oficiales como no oficiales, existen para muchos juegos.

la capacidad de las mujeres para participar en la delineación de una epistemología mediada por los ordenadores.

Para cerrar con una nota esperanzadora, debe advertirse que un cambio en la práctica lingüística y una nueva forma de instrucción, constituyen no sólo un mecanismo de exclusión sino también una ventana de oportunidad. Dado que la investigación feminista contempla activamente el papel vital del código en la escritura de los cuerpos mediados tecnológicamente de las mujeres y en sus formas de conocimiento, podríamos encontrar en los lenguajes tecnológicos hechos por el hombre una manera en que las mujeres puedan perpetuar sus perspectivas y escribirse a sí mismas. Me gustaría decir que a esto le deberíamos llamar progreso.

## BIBLIOGRAFÍA

Adam, Alison (1998), *Artificial Knowing: Gender and the Thinking Machine*, Nueva York, Routledge.

Balsamo, Anne (1996), *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham, Duke University Press.

Barthes, Roland (1994), *Roland Barthes*, Berkeley, University of California Press.

Baudrillard, Jean (2000), *The Vital Illusion*, Julia Witwer (ed.), Nueva York, Columbia University Press.

Cameron, Deborah, (ed.), *The Feminist Critiques of Language*, Nueva York, Routledge.

Eisenstein, Elizabeth, (1979), *The Printing Press as an Agent of Change: Communications and Cultural Transformations in Early-Modern Europe*, Cambridge, Cambridge University Press.

Flanagan, Mary y Austin Booth (2002), *Reload: Rethinking Women and Cyberculture*, Cambridge, MIT Press.

Griffing, Susan (1978), *Woman and Nature: The Roaring Inside Her*, San Francisco, Sierra Club Books.

Haraway, Donna J. (1991), *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, Nueva York.

Holtzman, Steven R. (1996), *Digital Mantras: The Languages of Abstract and Natural Virtual Worlds*, Cambridge, MIT Press.

Innis, Harold A. (1951), *The Bias of Communication*, Toronto, University of Toronto Press.

Irigaray, Luce (1993), *Je, Tu, Nous: Toward a Culture of Difference*, Nueva York, Routledge.

**Lectora 11 (2005)**

**(d)**

- Kierkegaard, Soren (1987) *Either/Or*, Princeton, Princeton University Press.
- Logan, Robert K. (1986) *The Alphabet Effect: The Impact of the Phonetic Alphabet on the Development of Western Civilization*, Nueva York, Saint Martin's Press.
- Margolis, Jane y Fisher, Allan (eds.) (2001), *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*, Cambridge, MIT Press.
- McLuhan, Marshall (1969), *Understanding Media: The Extension of Man*, Londres, Sphere Books.
- (1965), *The Gutenberg Galaxy*, Toronto, University of Toronto Press.
- Merchant, Carolyn (1980), *The Death of Nature: Women, Ecology, and the Scientific Revolution*, San Francisco, Harper.
- Mitchell, William (1996), *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, MIT Press.
- Noble, David F. (1992), *A World Without Women: The Christian Clerical Culture of Western Science*, Nueva York, Knopf.
- Ong, Walter J. (1982), *Orality and Literacy: The Technologization of the Word*, Nueva York, Methuen.
- Postman, Neil (1992), *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*, Nueva York, Knopf.
- Provenzo, Eugene F. (1986), *Beyond the Gutenberg Galaxy: Microcomputers and the Emergence of Post-Typographic Culture*, Nueva York, Teachers College Press.
- Rose, Jacqueline (1986), *Sexuality in the Field of Vision*, Londres, Verso.
- Shlain, Leonard (1998), *The Alphabet Versus the Goddess*, Nueva York, Viking.
- Springer, Claudia (1996), *Electronic Eros: Bodies and Desire in the Post-Industrial Age*, Londres, Athlone.
- Stocker, Gerfried y Schöpf, Christine (eds.) (2003), *Ars Electronica 2003: Code - The Language of Our Time*, Osterildern, Hatje Cantz Publishers.