



UNIVERSITAT JAUME I

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS FEMINISTAS Y DE
GÉNERO “PURIFICACIÓN ESCRIBANO”

*MÁSTER UNIVERSITARIO EN INVESTIGACIÓN APLICADA EN
ESTUDIOS FEMINISTAS, DE GÉNERO Y CIUDADANÍA*

CIBERESPACIO, ARTE Y GÉNERO: EL NET.ART FEMINISTA COMO HERRAMIENTA IDENTITARIA, POLÍTICA Y EMANCIPADORA DEL SUJETO FEMENINO.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**Presentado por:
María Chamón Gómez**

**Dirigido por:
Alessandra Farné**

Universitat Jaume I – 2023

RESUMEN

El net.art feminista se propone como movimiento de arte en la red actuando como brazo activista y político del ciberfeminismo en la representación del sujeto femenino. En este trabajo se ha estudiado el impacto que genera el net.art en la construcción identitaria y en la recuperación de la agencia creativa por parte de las artistas dentro del ámbito tecnológico.

Se establece un marco descriptivo detallado del sujeto representado en el net.art, a través del análisis de diez obras (Wilding 1974; VNS Matrix 1992; Lialina 1996; Sollfrank 1997; Cheang 1998; Bookchin 1999; Abrahams 2001-2003; Flanaga 2003; Menkam 2010; Laboria Cuboniks 2015) fundamentales para el feminismo, situadas en un contexto reciente de finales del siglo XX, en la etapa de la internet temprana. El estudio de la evolución de la representatividad identitaria se enmarca en el periodo que comienza con las teorías de Donna Haraway y Sadie Plant acerca de la aparición de un sujeto cibernético que huye de la naturaleza binaria del género y que aprovecha un espacio virtual emergente, todavía libre de la amenaza del androcentrismo cultural, para romper con los límites corporales que el mundo *online* nos permite, llegando hasta el inicio del siglo XXI con la aparición de la teoría xenofeminista, por parte del colectivo Laboria Cuboniks. Se recuperan además las primeras prácticas artísticas feministas de los años 70 como escenario previo desafiando la representación de la mujer como objeto expuesto en el arte institucional.

El método de análisis de las obras se ha realizado desde una perspectiva feminista de la teoría crítica del arte, siguiendo la estructura de análisis que Remedios Zafra (2016) utiliza para recorrer *Brandon*, una de las obras emblemáticas del net.art, creada por Shu Lea Cheang (1998). Los resultados obtenidos indican que la práctica del net.art, como movimiento artístico-político vinculado al espacio virtual, interviene en la construcción de la identidad y la corporalidad del sujeto femenino. Las artistas poseen un dominio de la tecnología, del lenguaje hipertextual y del discurso posfeminista que les permite participar de manera clave en la creación y resignificación de un sujeto femenino digital, no universal, que se sitúa alejado de los cánones tradicionales y esencialistas del arte institucional.

Palabras clave: ciberfeminismo, arte, net.art, cultura digital, tecnología, identidad, sujeto femenino, ciberespacio.

ABSTRACT

Feminist net.art emerges as an artistic movement in the virtual realm, acting as an activist and political arm of cyberfeminism in representing the female subject. This study examines the impact of net.art on identity construction and the reclamation of creative agency by female artists within the technological domain.

A detailed descriptive framework is established for the represented subject in net.art through the analysis of ten pivotal works (Wilding 1974; VNS Matrix 1992; Lialina 1996; Sollfrank 1997; Cheang 1998; Bookchin 1999; Abrahams 2001-2003; Flanaga 2003; Menkam 2010; Laboria Cuboniks 2015) that are fundamental to feminism and situated within the recent context of the late 20th century during the early internet era. The study of the evolution of identity representation is situated in the period that begins with the theories of Donna Haraway and Sadie Plant, exploring the emergence of a cyborg subject that challenges the binary nature of gender and takes advantage of an emerging virtual space, still free from the threat of cultural androcentrism, to break free from the corporeal limitations allowed by the online world. The investigation extends into the early 21st century with the emergence of xenofeminist theory by the Laboria Cuboniks collective. Additionally, the study reclaims the early feminist art practices of the 1970s as a prior stage that challenges the representation of women as exhibited objects within institutional art.

The analysis method employed examines the artworks from a feminist perspective within critical art theory, following the analytical structure used by Remedios Zafra (2016) in her exploration of *Brandon*, one of the emblematic net.art works created by Shu Lea Cheang (1998). The findings suggest that net.art practice, as an artistic-political movement linked to the virtual space, intervenes in the construction of female subjectivity and embodiment. Female artists demonstrate mastery of technology, hypertextual language, and postfeminist discourse, enabling them to play a key role in the creation and redefinition of a digital female subject that stands apart from the traditional and essentialist canons of institutional art.

Keywords: cyberfeminism, art, net.art, digital culture, technology, identity, female subject, cyberspace.

La desventaja puede ser, sin duda, una excusa,
pero no es una postura intelectual.

LINDA NOCHLIN

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. Introducción | 7 |
| 1.1. Justificación | 7 |
| 1.2. Objetivos | 9 |
| 1.3. Estructura | 9 |
| Marco teórico | 12 |
| 2.1. Cronología de la teoría ciberfeminista: voces destacadas y aportaciones políticas desde la identidad femenina en el espacio digital. | 12 |
| 2.2. Reivindicaciones en torno al sujeto femenino en el arte: de objeto pintado a sujeto político. | 16 |
| 2.3. El net.art como movimiento artístico: historia, manifiestos y sujeto político. . | 19 |
| 3. Material y método | 23 |
| 3.1. Obras seleccionadas. | 23 |
| 3.2 Metodología | 24 |
| 4. Resultados | 26 |
| 4.1. <i>Waiting</i> , de Faith Wilding. 1972. | 26 |
| 4.2. <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> , del Colectivo VNS Matrix. 1991. | 27 |
| 4.3. <i>My boyfriend came back from the war</i> , de Olia Lialina. 1996. | 28 |
| 4.4. <i>Female Extension</i> , de Cornelia Sollfrank. 1997. | 29 |
| 4.5. <i>Brandon</i> , de Shu Lea Cheang. 1998. | 30 |
| 4.6. <i>The intruder</i> , de Natalie Bookchin. 1999. | 31 |
| 4.7. <i>Separation</i> , de Annie Abrahams. 2001-2003. | 32 |
| 4.8. <i>[domestic]</i> , de Mary Flanagan. 2003. | 33 |
| 4.9. <i>Vernacular of File Formats</i> , de Rosa Menkam. 2010. | 34 |
| 4.10. <i>Xenofeminismo. Una política por la alienación</i> , de Laboria Cuboniks. 2015. | 35 |
| 5. Discusión | 37 |
| 5.1. Autoría, temáticas y formato original de las piezas. | 37 |
| 5.2. Representación identitaria del sujeto y corporalidad. | 40 |
| 5.3. Lenguaje, narrativa y espectador convertido en usuario. | 44 |
| 6. Conclusiones | 46 |
| 7. Referencias..... | 51 |
| 8. Anexos | 56 |

| | |
|--|-----|
| 8.1. Anexo I – Ficha de análisis de <i>Waiting</i> (Wilding 1972). | 56 |
| 8.2. Anexo II – Ficha de análisis de <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> (VNS Matrix 1991). | 61 |
| 8.3. Anexo III – Ficha de análisis de <i>My boyfriend came back from the war</i> (Lialina 1996). | 66 |
| 8.5. Anexo V – Ficha de análisis de <i>Brandon</i> (Cheang 1998). | 75 |
| 8.6. Anexo VI – Ficha de análisis de <i>The intruder</i> (Bookchin 1999). | 80 |
| 8.7. Anexo VII – Ficha de análisis de <i>Separation</i> (Abrahams 2001). | 86 |
| 8.8. Anexo VIII – Ficha de análisis de [<i>domestic</i>] (Flanagan 2003). | 92 |
| 8.9. Anexo IX – Ficha de análisis de <i>Vernacular File Formats: A Guide to Databend Compression Design</i> (Menkam 2009). | 97 |
| 8.10. Anexo X – Ficha de análisis de <i>Xenofeminismo. Una política por la alienación</i> (Laboria Cuboniks 2015). | 104 |

1. Introducción

1.1. Justificación

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) pretende mostrar la cara política del ciberfeminismo de la mano del net.art. También conocido como arte en la red, este movimiento es una práctica artística que usa internet como soporte y herramienta para ejecutar las obras con componentes interactivos (Trilnick 1995). La investigación busca describir cómo este movimiento feminista, en la esfera digital, desde sus manifestaciones artísticas, ha contribuido a la resignificación de un sujeto artístico mujer, tradicionalmente representado como objeto dependiente bajo unos cánones de belleza propios de cada época. Se trata de generar una reflexión dirigida desde el ciberfeminismo hacia los sistemas tradicionales de transmisión y reproducción cultural, en los que el sujeto femenino acostumbra a estar ausente. ¿Qué pasa cuando la mujer sale del cuadro y cruza a la pantalla? A través de la colectividad tejida en las redes autónomas, tenemos acceso a un imaginario transgresor que persigue «explotar lo simbólico desde dentro» esta vez de las pantallas, no del cuadro (Zafra y López 2019). Además, Remedios Zafra (2013), argumenta el poder de la práctica artística recordando que se ha trazado desde el margen del mercado capitalista del arte y, por eso, el potencial poético y crítico de la producción artística feminista provoca un proceso reflexivo que deriva en una transformación social.

Desde la creación del ciberfeminismo en los años 90, a partir del grupo de artistas australianas VNS Matrix, el sujeto creador de arte se distancia de la hegemonía cultural y del Arte como institución. Las mujeres encuentran en el ciberespacio un lugar nuevo con menos lastre de cultura patriarcal (Zafra 2008; Zafra 2013) que en el espacio analógico. Las artistas deciden en este espacio, y a través de él, cómo quieren ser representadas y cómo quieren autorepresentarse. Se aprovecha la estructura aparentemente horizontal y sin jerarquía para establecerse en un espacio público, nuevo y colectivo, desde una perspectiva que algunas críticas consideran idealizada (Zafra 2008). Esta apariencia inocente del ciberespacio se verá alterada más adelante a partir de las reflexiones teóricas que explican cómo las dinámicas de poder se reproducen también en la esfera virtual. Explicar la historia del net.art, según Zafra (2015), es narrar un breve relato de «pasiones y celos» lleno de contradicciones.

El net.art aparece como término en 1995, como consecuencia de un fallo de *software*, en el que el artista Vuk Cosic encuentra el término legible net.art que empieza a usar para definir lo que consideraba que había estado haciendo durante años como artista en la red (Greene 2000). El movimiento recoge las expresiones artísticas de una comunidad conectada virtualmente, pero carece de una definición única (Gago 2019). De entrada, surge como un espacio de intercambio de ideas entre críticos y artistas que se servían de la inmediatez de Internet en un espacio nuevo alejado de la burocracia institucional (Greene 2000). La red ofrecía múltiples posibilidades comunicativas. En la revisión histórica que hace Rachel Greene se nombran las listas de correo y los boletines electrónicos como herramientas de distribución y promoción, donde además se crea contenido y comunidad (2000). Se diseñan las primeras páginas web que alojan las primeras publicaciones alternativas y a sus creadores en la red. La construcción de un espacio autónomo donde explotan múltiples disciplinas artísticas creadas desde y para la tecnología es una consecuencia de los cambios políticos que se producen a mediados de los años noventa, en Europa (Greene 2000; Gago 2019).

La mujer, especialmente la mujer feminista, siempre ha estado vinculada, y a menudo identificada con el arte, sobre todo en el último siglo (Zafra 2008; Zafra 2013). Algunos grupos de mujeres artistas, en los años 60, cuestionan la trayectoria de representación de la imagen femenina bajo una estructura dominante patriarcal (Ortega 2015). Más adelante, ya en los años 80, se recogen las críticas que artistas como Bárbara Kruger, Jenny Holzer o Cindy Sherman formulan desde sus propios cuerpos, cuestionando los códigos culturales de representación de la mujer como objeto pasivo en el arte.

Acompañadas de las teorías del ciberfeminismo utópico, aparecen diferentes voces a lo largo de los años 90 y dos mil, que consideran a las nuevas tecnologías como un espacio abierto donde construir significados alternativos del ciber sujeto político en comunidades virtuales (Núñez Puente, Fernández Romero y Peña Jiménez 2016). En esta resignificación del sujeto mujer pasando por las diferentes teorías y voces del ciberfeminismo, nos encontramos ante un sujeto femenino que constantemente se cuestiona cómo dejar de ser el «objeto» en la representación artística bajo una mirada masculina, para convertirse en sujeto (Ortega 2015). Con la aparición de la tecnología digital y la creación del ciberespacio la potencialidad de habitar un nuevo «territorio-red» (Ortega 2015), aumenta

significativamente. Para Zafra (2013), los feminismos cercanos a la tecnología coinciden en la defensa de las redes como una potente herramienta política y los espacios de conexión como «territorio cibernético».

Tras esta primera introducción al trabajo de investigación, como docente considero relevante hacer una revisión del patrimonio cultural e histórico que ha construido la base de la cultura estética e identitaria actual. En este sentido, el interés de este trabajo recae en la aproximación y análisis que se realiza de las obras de las mujeres net.artistas que se han servido de «tácticas ciberfeministas» como herramientas de resistencia (Maeso 2018) frente al canon patriarcal de representación. La identidad del sujeto femenino se ha definido, también, en relación a cómo la mujer ha sido representada en el imaginario artístico de la cultura occidental.

1.2. Objetivos

El objetivo general de este trabajo es explorar cómo impacta el net.art en la resignificación del sujeto femenino en cuanto a su representación artística y cultural, alejada de la hegemonía patriarcal y capitalista del arte. Para realizar este recorrido se definen los siguientes objetivos específicos:

I. Situar dentro de un marco teórico ciberfeminista el origen del movimiento artístico net.art como herramienta política emancipadora.

II. Analizar la representación del sujeto femenino en diferentes obras de referencia del net.art incorporando una perspectiva feminista.

III. Profundizar en las aportaciones del net.art a la configuración de un nuevo sujeto femenino creador y representado en la cultura artística digital.

1.3. Estructura

El presente trabajo de investigación se ha organizado en seis apartados principales. Tras el primer capítulo de introducción al tema, encontramos un segundo bloque, el marco teórico, en el que se sostiene la investigación. Comienza con la contextualización de la teoría ciberfeminista a nivel cronológico, destacando las principales voces vinculadas con el activismo político dentro del movimiento. Su origen se sitúa como respuesta crítica al androcentrismo en la tecnología que

expulsa a las mujeres como productoras o creadoras de un nuevo espacio tecnológico. Las primeras referencias recogidas en el libro de Zafra y Pellisa (Eds. 2019) nombran el posicionamiento crítico ante la construcción social de la sexualidad y las identidades corporales en el ciberespacio. El recorrido que ambas autoras, esta vez como editoras, realizan en este manual clave del ciberfeminismo, servirá como guía para construir el marco teórico de este trabajo. Se han revisado y analizado varios artículos y libros de Remedios Zafra, como investigadora referente en políticas identitarias en las redes y en ciberfeminismo. Se describe además cómo impactan las prácticas de resignificación identitaria en la cultura digital actual. En esta línea, se realiza un recorrido a través de la teoría crítica feminista del arte que tiene su origen en la crítica al Arte institucional y tradicional, cuyo sujeto único y universal ha sido el hombre, convirtiendo a las prácticas artísticas, al artista y a su audiencia en elementos anclados a un sistema absolutamente androcéntrico. La ruptura con el canon ha supuesto una revisión del sujeto artístico femenino bajo el acercamiento de la mujer productora de arte hacia el centro, y de una revisión de la representación sexual de los cuerpos y de las estructuras de poder en términos culturales, sociales y políticos. Se cierra con un tercer y último apartado dedicado a la descripción de los objetivos y características del net.art como movimiento artístico con un lenguaje propio y un marco común de actuación al margen de la instalación en el museo tradicional.

El tercer bloque sobre material y método se dedica a presentar la muestra y la metodología empleada para analizar el material artístico en base a la relación con sus fuentes literarias. Se usan las descripciones de las propias artistas y los análisis previos que han realizado otras autoras, así como la percepción de la propia investigadora sobre el marco teórico planteado. La selección de la muestra se realiza por conveniencia y se plantea como no representativa. Sin embargo, cabe destacar que el criterio de selección de las obras que se ha empleado persigue las pautas de presencia, representación y relevancia de las piezas seleccionadas en la literatura consultada. Para acotar la muestra, se realizan búsquedas específicas y se pretende un equilibrio de representación heterogénea de sujetos femeninos. Se plantea una panorámica de la representación del sujeto en las diferentes obras de arte digital seleccionadas, haciendo un recorrido cronológico por las piezas más destacadas, nacidas en la esfera digital, relacionadas con la reivindicación performativa y transgresora de los cuerpos, de la identidad y del sujeto femenino. Las obras y

artistas seleccionadas son: *Waiting* (Faith Wilding 1974), *Manifiesto para el siglo XXI* (VNS Matrix 1991), *My boyfriend came back from the war* (Olia Lialina 1996), *Female Extension* (Cornelia Sollfrank 1997), *Brandon* (Shu Lea Cheang 1998), *The Intruder* (Natalie Bookchin 1999), *Separation* (Annie Abrahams 2001-2003), *Domestic* (Mary Flanagan 2003), *Vernacular of File Formats* (Rosa Menkman 2010), *Xenofeminismo. Una política por la alienación* (Laboria Cuboniks 2015).

El análisis de las obras que forman el bloque de resultados se propone a partir de la navegación que Remedios Zafra (2016) realiza a través de la obra *Brandon*, de Shu Lea Cheang, en el Intermediae Matadero de Madrid. Se recogen los criterios de análisis cualitativo que sirven de estructura como método para esta investigación particular y así realizar la revisión en profundidad de cada una de las piezas seleccionadas. El análisis detallado y completo de las obras se puede consultar en los anexos del trabajo.

El quinto bloque se dedica a la discusión, que se ha organizado en tres apartados: en primer lugar se realiza una reflexión acerca la autoría, la temática y el formato original de las obras, buscando los puntos convergentes entre ellas; en segundo lugar la representación identitaria del sujeto y la corporalidad, en el que se resume el carácter colectivo alejado de la universalidad del sujeto femenino presentado a través de las obras; y en tercer lugar el lenguaje, la narrativa y el espectador destacando los elementos narrativos del hipertexto y el papel participante del público convertido en usuario.

El sexto bloque de conclusiones cierra el trabajo y en él se destacan las aportaciones más relevantes de la investigación y se valora el impacto que ha tenido el net.art en la resignificación identitaria del sujeto femenino dentro de la cultura digital como brazo político-artístico del ciberfeminismo. Finalmente, la sección de referencias recoge las lecturas y autorías que se han citado a lo largo del trabajo y, para acabar, en los anexos se incorporan las 10 fichas de análisis completo de las obras seleccionadas que proporcionan información detallada para facilitar la comprensión del tema.

Marco teórico

2.1. Cronología de la teoría ciberfeminista: voces destacadas y aportaciones políticas desde la identidad femenina en el espacio digital.

El ciberfeminismo desde su propia definición se construye partiendo de la controversia y la pluralidad. La indefinición del término parece ser interesante para algunas feministas, puesto que «la inmaterialidad aporta cierto aire anti-jerárquico que desemboca a su vez en tácticas a-identidad» y ofrecen libertad para desarrollar cualquier forma de expresión (García 2007, 14). Para situar conceptualmente este movimiento, se plantea un diálogo entre las diferentes voces que han tratado de definirlo.

La propuesta utópica de Sadie Plant anima a una revolución de la mujer y las máquinas contra un patriarcado que pretende someterlas ante un sistema tecnológico emergente (Wilding 2004). Plant (1995) considera que el ciberfeminismo, palabra aparentemente acuñada por ella misma, aunque posteriormente se ha reconocido como cocreadora junto al colectivo VNS Matrix (Rackham 2019, 47), busca una nueva subjetividad e identidad para la mujer, más compleja de lo que la identidad del hombre ha sido nunca. La oportunidad de conquistar un espacio tecnológico, accesible y supuestamente no jerarquizado, escapando de las limitaciones del cuerpo físico (Romero 2014), ha sido considerada excesivamente optimista. La propia Wilding considera que, incorporar la palabra feminista al ciberespacio es un acto radical y disruptivo, «ya que la Red no borra automáticamente las jerarquías por medio de los libres intercambios de información a través de fronteras» (2004, 145).

Plant recuerda que las mujeres han sido parte de la tecnología en términos reproductivos, tanto de la especie como de las comunicaciones. En su obra recupera la figura de Ada Lovelace como la primera mujer programadora vinculada a las tarjetas perforadas del telar de Jacquard. Considera además que ha habido una relación entre el desarrollo de la tecnología de la información y la liberación de las mujeres a lo largo de la historia (Kuni 1998). Según la misma autora, las tecnologías de la comunicación que trabajan en red, al contrario de la comunicación en serie, jerárquica y masculinizada, propia de la tecnología industrial, han estado siempre ocupadas por mujeres (Romero 2014). Plant defiende que la cercanía de las mujeres

con la tecnología la convierte de manera inherente en liberadora y emancipadora (Wacjman 2006); A pesar de ello, ignora algunos elementos clave como son Internet, las comunicaciones interactivas y la digitalización de los datos, así como la influencia de las corporaciones mediáticas. Judy Wacjman, una de las voces críticas con las teorías de Plant, considera que «si la tecnología digital es inherentemente femenina, independientemente de quién la controle o la utilice, no es precisa ninguna acción política» (2006, 114). Admite que las propuestas de Plant siguen un paradigma esencialista que destaca las cualidades femeninas y que a menudo se contradice con las identidades fragmentadas que plantea en relación a estas características universales.

Sin embargo, la escritora y filósofa inglesa no pretende feminizar un espacio que ella misma considera que ha estado ocupado por las mujeres desde el principio. Se trata pues de reivindicarlo como tal. De nuevo, Wacjman (2006), recuerda la importancia de definir con detalle el papel que desarrolla la mujer en Internet en cuanto a consumidora, a usuaria e incluso a los espacios físicos donde se ubica. Esto nos lleva a interpretar cómo la cuestión de género en la red asemeja las relaciones en el espacio digital con aquellas que se han establecido con anterioridad fuera de la tecnología.

La ruptura con el binarismo esencialista del feminismo radical y la crítica a la relación social del trabajo que propone el feminismo socialista, aparecen de la mano de Donna Haraway. Situada en un mundo “post-générico” y desde una perspectiva no-occidental, la autora presenta al sujeto cibernético como criatura nacida de la ciencia ficción contemporánea, que es a la vez «animal y máquina» y vive en «mundos ambiguamente naturales y artificiales» (Haraway 1991). El trabajo de Haraway busca situar la tecnología fuera de los dualismos tradicionales de la cultura occidental, huyendo de la dicotomía entre lo natural y lo artificial, la mente y el cuerpo o la naturaleza de lo cibernético (García 2007). En esta compleja tesis identitaria cercana al «poscuerpo» (Zafra 2018), Haraway defiende que la categoría mujer no es única y que ha sido construida en nuestras prácticas científicas y sociales (Kuni 1998). El cibernético es el eje central de un nuevo mundo que se difumina entre lo humano y lo animal, que rompe con las teorías universales y acoge el deseo de codificar una nueva representación identitaria en el ciberespacio (García y Silva 2017).

La red, como soporte otorga cierta amplitud de difusión sin precedentes en comparación con las anteriores olas del feminismo, dotando al movimiento de una

libertad nómada que le ha permitido recorrer distintas escrituras y géneros artísticos (Gago 2019). Sin embargo, algunas voces dentro del feminismo creen que estas posibilidades no son liberadoras, sino que ofrecen permanecer en los mismos «esquemas patriarcales de dominación» (Reverter 2001, 37). Wilding (2004) recuerda que el ciberfeminismo político no puede rechazar al feminismo histórico, sino que debe incorporar los elementos clave del activismo feminista, así como los estudios poscoloniales e imperialistas, para desarrollar el papel de la mujer en la cultura tecnológica. En este sentido, algunas de las preguntas de la perspectiva distópica del ciberfeminismo, en la línea de la descripción detallada de la presencia de la mujer en Internet que propone Wacjman, pasan por responder quién ocupa los espacios de poder y desarrollo en el mundo tecnológico y qué reflexiones se hacen sobre el acceso y la condición social de clase (Reverter 2001; Wilding 2004; Navarrete 2011).

Respecto a la capacidad política de la red, Verena Kuni (1998) considera que la web feminista como soporte, asociada con la femineidad y el género femenino, es a la vez un espacio en el que se genera de nuevo el sujeto mujer universal a través de una iconografía común replicada. Kuni recoge el testimonio de Rossie X (revista ciberfeminista *Geek Girl*) que admite que la retórica feminista de la vieja escuela, que tiende a homogeneizar a las mujeres en anhelos y deseos compartidos, sostenida a partir de la identificación masculina del sujeto femenino, se reproduce de igual forma en el ciberespacio (Kuni 1998; García 2007). La necesidad de una imaginaria ciberfeminista en la web como campo visual que rompa con la representación tradicional del género es una de las prioridades que Verena Kuni reclama para el ciberfeminismo, desde una estrategia estética y política del movimiento. Se suma así a la creencia de Plant que considera el ciberespacio como lugar que permite escapar de la representación tradicional de género huyendo del determinismo biológico que encierran los cuerpos físicos (Romero 2014), bajo la relación metafórica que la autora establece entre el código genético, biológico y binario X y Y, y las múltiples combinaciones identitarias que posibilita el código digital entre ceros y unos.

La voz crítica de Wacjman en relación a la perseverancia por la lucha identitaria avisa que centrar el objetivo del ciberespacio como lugar de desarrollo de «subjetividades innovadoras que suponen un desafío para las categorías existentes de la identidad de género» puede llevar a «exagerar su importancia» (2006, 117). En su reflexión acerca del género en el ciberespacio, la autora recuerda que esta

exploración identitaria puede dar lugar a la eliminación de las formas físicas y corporales e incluso llevar tal exploración al juego, al disfraz o al travestismo. Sin embargo, avisa que habitar este desafío identitario desde la imitación, sin haber estado socializado en ese rol, no garantiza una nueva identidad. En esta línea, Navarrete (2011, 23-24) recuerda que, tras habitar en la red y proponer intercambios de identidad, raza, clase y género, todo se esfuma cuando abandonamos la pantalla y ocupamos de nuevo la calle. Además, añade que la disolución y descentralización del sujeto desde la modernidad y la posmodernidad ha favorecido que desaparezca o se desactive «cualquier acción política transformadora del orden vigente» en el mundo electrónico occidental. Esta obsesión que comentan varias autoras podría haber derivado en una falta de sujeto colectivo que ha debilitado la capacidad para cuestionar otros aspectos del *statu quo* tecnológico.

Haraway considera que debemos alejarnos de la tecnofobia y se une a Braidotti en un pensamiento estratégico para el feminismo en relación con la utilización de las tecnologías como herramienta de liberación del androcentrismo y de los elementos que lo sustentan, partiendo hacia un simbolismo cercano a la creatividad y al arte (García 2007). Zafra (2018) define los “modos de hacer” del ciberfeminismo como una metodología centrada en el cuestionamiento de los simbolismos, en la contraposición de ausencias y presencias, y en la identificación de las formas de poder en los discursos patriarcales. Sin embargo, ante esta agenda creativa y simbólica del ciberfeminismo, centrada sobre todo en la lucha identitaria, algunas autoras se preguntan dónde residen los aspectos políticos. Verena Kuni (1998) admite que, a pesar de la utopía de la propuesta de Plant, existe una estrategia política, y estética, que trabaja con los medios de representación. Sin embargo, reconoce que estos medios afincados en la red mantienen la lógica binaria de género y se sirven de términos relacionados con una identidad femenina tradicional.

Durante los encuentros de la Primera Internacional Ciberfeminista que tuvieron lugar en Kassel, Alemania, en 1998, Wilding (1998, 225-226), apunta como objetivos mencionados aquellos que tienen que ver con la educación, tanto teórica como técnica sobre ciberfeminismo, la creación de plataformas políticas y tecnológicas en internet, la recogida de datos de recursos, medios y emplazamientos y un trabajo continuado para el activismo ciberfeminista en la red. Las declaraciones de los grupos de mujeres que promueven la organización del ciberfeminismo político

coinciden con una mirada panorámica que sugiere acciones más allá de lo identitario, sobre todo centradas en un proyecto educativo dentro de un contexto crítico feminista que se cuestione cuál es papel de la mujer en la red, en la política y en la economía capitalista. A pesar de esta mirada crítica, se reconocen gestos políticos del ciberfeminismo vinculados al lenguaje y al arte. Navarrete (2011) destaca que, además de revisar y visibilizar quién ocupa cada espacio en la industria tecnológica, el movimiento se ocupa de analizar los criterios de lenguaje de los sistemas informáticos «aparentemente asexuados».

Ante la divergencia entre el ciberfeminismo utópico estratégico y la mirada distópica de algunas autoras, aparece, además el activismo feminista en la red. Tras esta nueva propuesta que Boix y De Miguel (2002) definen como “ciberfeminismo social”, Romero (2014) pretende aclarar que las ciberfeministas, a diferencia de las activistas digitales, consideran que Internet es el único espacio posible para transgredir la identidad de género. Sin embargo, actualmente, varias autoras coinciden en destacar la fuerza del activismo digital para abordar las violencias que se repiten en el espacio virtual y valorar la red de trabajos desde el “*Do it yourself*” a través de prácticas educativas emancipadoras que surgen de colectivos, muchos de ellos anónimos, para promover la programación y el *hackeo*, así como la seguridad digital y la autodefensa contra el ciberacoso (Zafra 2019).

2.2. Reivindicaciones en torno al sujeto femenino en el arte: de objeto pintado a sujeto político.

Huyendo de la lógica de la diferencia, la crítica feminista del arte no pretende crear una teoría centrada en la defensa de la sensibilidad femenina. Según Deepwell (1998), la misión de dicha perspectiva crítica es dotar de representación a la obra de las mujeres dentro de una cultura que sigue «devaluándola, denigrándola e ignorándola». Es a partir del feminismo cómo se generan debates acerca del significado «mujeres» dentro de una cultura que sitúa la figura femenina en los márgenes. La búsqueda de las líneas de influencia en la representación de las mujeres, a través de las imágenes que se han generado en base a estereotipos, contrasta con una propuesta ginocrítica, presente en literatura y crítica cultural, que se centra exclusivamente en las mujeres, leídas en relación con los contextos

sociales en los que son situadas.

La reflexión acerca del sujeto universal mujer como «categoría continua» (Barnett 1998) en el mundo del arte y del arte femenino está enmarcada en una crítica feminista del arte que se ha planteado varias cuestiones sobre la posibilidad de nombrar una categoría fija “mujer”, “mujeres” o “actividades de mujeres” que impliquen, según afirma Barnett, una “feminidad” universal esencialista sin cuestionar lo que se define como culturalmente “femenino”. La voz crítica de Janet Wolff expone que, al pensar a la mujer como categoría sin problematizarla, se deja de analizar su construcción social y se aleja la práctica cultural de las múltiples experiencias de ser mujer (Barnett 1998). Por otro lado, Pollock (1996) relata cómo la «temática femenina» ha generado un debate social que trata de redefinir los preceptos de feminidad para que las mujeres se identifiquen con la modernidad o el progreso. Sin embargo, la misma autora lo considera un engaño de la modernidad ya que la hegemonía masculina no habría sido alterada.

La representación de género se materializa en las corporalidades, en lo que Robinson (1995), denomina «la especificidad de la experiencia corporal condicionada por el género». Al mismo tiempo que se huye del esencialismo en el cuerpo representado y codificado por medio de un lenguaje tradicional inteligible y siguiendo con la teoría del género como constructo social, cultural y político, se debe abordar la representación del cuerpo “femenino” en el arte teniendo presente también la corporalidad de la artista, cuya agencia pretende reapropiarse de un cuerpo, que es suyo, y que ha sido representado bajo una perspectiva parcial de cosificación patriarcal (Ballester 2012) significada bajo la mirada masculina. Algunas de estas artistas irrumpen desde la propuesta militante de la *performance*. En palabras de Aliaga (2007, 290), «la construcción de una subjetividad propia es uno de los objetivos de la *performance* feminista de los 70», una subjetividad que se materializa en el deseo y en la creación de una identidad basada en la diferencia sexual enfrentada a la norma dominante. La artista californiana, Suzanne Lacy, recuerda que el género estaba presente en las exposiciones de *performance* con una alta presencia de mujeres artistas en comparación con la escasa representación femenina en exposiciones de pintura. Recuerda además que «las mujeres construyeron sus identidades de manera compleja porque el cuerpo era el portador de su obra de arte» (Lacy 2012, en García-Oliveros 2018, 83). La idea de poner el cuerpo en el arte performativo hecho por mujeres se repite en muchos de los casos

recuperados.

A principios del siglo XX, Claude Cahun aparece como artista que rompe con la clasificación cultural del género «prescindiendo [...] de su cuerpo sexuado» (Ballester, 2012). En sus trabajos, la artista francesa impregna su identidad de una androginia pensada como estrategia de representación rupturista contra los cánones establecidos. El cuerpo andrógino, según recuerda Robinson (1995), presenta cierta curiosidad acerca de qué hay de femenino y qué hay de masculino en cada cuerpo en relación con la similitud de lo otro. Cahun muestra cierto desafío a las convenciones culturales que convierten a la mujer en «un objeto pintado» (Aliaga 2004). Sobre este canon excluyente situado en “lo masculino”, Pollock (sf, a) afirma que el canon expandido, formado por los viejos maestros, debe ser transformado partiendo de la concepción radical del propio término. En este sentido, la crítica de Pollock atiende la persistencia de visibilización e incorporación de la mujer en el arte en las revisiones de archivo por parte de las feministas, sin embargo, recuerda que la “(mal)identificación” de algunas prácticas artísticas con «lo doméstico, lo decorativo o lo utilitario» explicaría el problema del canon al jerarquizar las bellas artes en relación con los medios, los recursos y los materiales.

Linda Nochlin pone el acento en el arte. Al tratar de revisar las causas que han alejado a la mujer de este mundo, la autora insiste en que se debe revisar la función del arte, alejándose de la idea de una práctica artística como exposición emocional de sus representantes. Se huye además del intento de reivindicar el arte femenino desde el esencialismo que define un estilo propio en función del carácter y la experiencia de las mujeres (1971). Pollock (s.f., a) recuerda que en el arte hecho por mujeres artistas no se deben buscar elementos que definan “lo femenino” desde la diferencia sexual, sino destacar signos de resistencia en contra de una sociedad que valora y concede privilegios a la masculinidad y a la sexualidad masculina. Además, la misma crítica cuestiona porqué la autoridad de la mujer artista se plantea desde lo biográfico (y no desde lo autobiográfico) en vidas atravesadas por el trauma (Pollock s.f., b, 175), en las que la experiencia traumática es leída y representada socialmente por un otro ajeno, bajo un marco legal y un estatus social concreto, en el que los cuerpos de las mujeres son decididos sexualmente por el hombre.

El desafío de redefinir el cuerpo alejándolo de la división binaria del género, pasa por la descripción de las teorías posfeministas, situadas en la crítica cultural y política poscolonial que revisa el impacto de las relaciones de poder en la identidad y

en la posmodernidad como perspectiva para desmontar la idea de verdad universal. De la mano de los estudios transgénero, se recupera el concepto *queer* que, tras resignificarse lejos de lo raro o desviado, deriva en una propuesta teórica que muestra las posibilidades identitarias (Ballester 2012, 342). Instalarse en las propuestas postestructuralistas implica, por un lado, deconstruir el sujeto mujer empleado históricamente desde el estereotipo, pero, por otro lado, y planteando una postura un tanto controvertida, seguir empleándolo puesto que su uso como categoría política es todavía habitual en el mundo (Wolff 1990, en Barnett 1998).

2.3. El net.art como movimiento artístico: historia, manifiestos y sujeto político.

Las críticas de la opresión que ofrece el movimiento ciberfeminista han estado acompañadas de propuestas concretas vinculadas al arte y al activismo digital. De hecho, la tecnoutopía ciberfeminista sobre los nuevos lenguajes, las nuevas identidades fluidas y las *performances* como actos alternativos a los medios de masas, tienen un precedente en las mujeres artistas que abrieron las puertas de un movimiento de arte feminista en los años 70. Fernández y Wilding (2002, 309) trazan un puente entre las artistas predecesoras y las mujeres que se apropian de las tecnologías como espacios que «no tienen una historia estética establecida».

Sin embargo, de nuevo encontramos algunas voces críticas con las primeras declaraciones ciberfeministas, que recuerdan el sesgo de clase, de nivel educativo y de raza, en el momento que las propuestas, por un lado, requieren un conocimiento elevado del inglés como lengua vehicular y por otro, olvidan de nuevo, como ya pasó en las teorías feministas previas, las condiciones geográficas, de raza o económicas diversas. Resulta interesante analizar las reflexiones críticas de Fernández y Wilding (2002), ya que confrontan la normatividad de las pensadoras ciberfeministas con la reivindicación identitaria. Ambas autoras coinciden que adoptar la figura autorrepresentada y liberadora del cibernauta queda en manos de las personas categorizadas como normativas en las taxonomías coloniales previas: «si eres blanca, educada y con dinero, el cibernauta es tu pasaje a la diferencia» (Hawthorne 1999, en Fernández y Wilding 2002, 310)

El net.art se empieza a definir bajo una serie de manifiestos que suscitan cierta polémica (Greene 2000). Zafra (2008), considera que la visión de las artistas,

en un recorrido desde el VNS Matrix hasta las Laboria Cuboniks, ha sido imprescindible para el movimiento feminista en cuanto a su ideario productivo. La potencia de la distribución a través de redes autónomas al margen de las jerarquías del Arte como institución ha sido otra de sus potencialidades (Zafra 2008; Agudo 2021).

Al colectivo australiano VNS Matrix se le concede el origen del movimiento con su primer *“Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI”* en 1991 (en Zafra y López-Pellisa 2019, 53). El uso de un lenguaje provocador en sus textos, con los que pretenden infiltrarse en los sistemas informáticos dominantes que ellas mismas denominan “gran papá”, se considera uno de los elementos clave que caracterizan «la impertinencia de herencia ciberpunk» de este grupo de «chicas precarias y aburridas del mundo» que critican «el poder tecnológico sin caer en victimismos» (Zafra 2018, 14). La propia Plant describe el manifiesto como «la más pasmosa y conmovedora» obra ciberfeminista (Plant 2000, en Rackham 2019, 49). Sollfrank, más adelante, sobre las estrategias políticas del colectivo, comenta que el lenguaje poético sobre el cuerpo y desde el cuerpo femenino que usa el colectivo artístico genera cierta contradicción entre la complicidad “del guiño” y la confrontación del “codazo en las costillas” (Sollfrank 1998; Rackham 2019).

Bergemann, colaboradora en Old Boys Network, considera que se debe reescribir el código mujer. La teórica alemana recuerda que *«el feminismo es un cibernético»* y que la mujer existe en términos lingüísticos en base a un listado de códigos que las constituyen: «maquillaje/no maquillaje, ropa, niños/no niños, mujer/majer/mejer/mijer, mojer...» (Sollfrank 1998, 69). Haciendo un símil al lenguaje del código de programación y a la simbología genética de la X, la autora afirma que estos códigos no deben ser borrados, sino que deben ser reescritos. En esta línea, Zafra (2008) recuerda que el potencial creativo de la lucha ciberfeminista es el abordaje político de la construcción identitaria. Además, añade que la responsabilidad se materializa en la «construcción de dispositivos de colectividad» en términos de inclusión y de crítica a los resultados identitarios.

En el ciberfeminismo, el cuerpo ya no se delimita, sino que se combina convirtiéndose en un sujeto «tecnobiológico» (García 2007), mitad humano, mitad máquina. Según comenta Reverter (2001, 37), ya en el año 1972, Sulamith Firestone, en su libro *The Dialectic of sex*, pensaba alrededor de las posibilidades que la tecnología digital ofrecía de «escapar de los confines del cuerpo». Cabe

recordar que muchas de las propuestas artísticas son consecuencia de Haraway quien propuso acabar con la tiranía sexo-cuerpo y nos sitúa frente a un sujeto cibernético capaz de terminar con la supuesta naturaleza binaria del género. Para Kuni (1998, 182) la pregunta es clara: «¿Es posible una imaginación feminista?» Recoge el deseo de varias feministas de crear un nuevo orden simbólico en el ciberespacio que permita imaginar nociones de identidad y sexualidad lejos del binarismo e incorporarlas. Se presenta el cibernético de Haraway como ser «tecnocarnal sintético» y cita a la propia autora para recordar la identidad parcial del sujeto cibernético, la experiencia cercana a las fronteras, su construcción y su deconstrucción y la salida del laberinto de antagonismos huyendo de la «matriz tradicional de representación». Haraway insiste en el aspecto político del cibernético y afirma: «los cuerpos son mapas de poder e identidad y los cibernéticos no son una excepción» (1991, 113). El condicionante político e identitario del cuerpo guía las intervenciones de artistas que buscan subvertir la universalidad de las representaciones materiales del cuerpo, del deseo, del significado y de la identidad social del género. Zafra asume que, en un contexto concreto donde los códigos se rigen desde lo privado y la lógica mercantilista, se debe atender la diferencia entre el cuerpo representado y el cuerpo expuesto (2019).

Wilding, en 1998, en sus apuntes sobre la condición política del feminismo, se pregunta cómo crear nuevas posibilidades artísticas alrededor del sujeto femenino, que vayan más allá del cibernético sexualizado o de las “mujeres *tupperware*”, y que estén analizadas con atención bajo el paradigma del género performativo de Butler. Verena Kuni recupera algunos de los símbolos relacionados con una estética feminista tradicional y los enmarca en el imaginario iconográfico y estereotipado de «mujeres liberadas que conservan bastante atractivo sexual» (1998, 186). Wilding afirma que estas pueden ser sustituidas por otras representaciones menos convencionales, «más fluidas, multitextuales, híbridas y recombinantes» (1998, 223). Y relaciona directamente el arte ciberfeminista con la reapropiación simbólica de la vagina y el clítoris en el cuerpo conectado y reconfigurado.

El protagonismo de la autoría individual se diluye en el colectivo ciberfeminista y el espacio de exposición se traslada al espacio público vehiculado a través de la página web. Identificándose como una señal de identidad de las artistas ciberfeministas, estas tratan de desestructurar la autoría convencional.

Implícitamente hay un reconocimiento espontáneo por parte de lxs artistas de que el medio convencional y, sobre todo, el modelo de autoría responde claramente a los intereses del patriarcado. La intuición de la lucha feminista empuja a salir de este marco y más aún, a quebrantarlo, a ponerlo en cuestión (García- Oliveros 2016).

Navarrete (2011) recuerda que el arte feminista ha subvertido los medios de difusión, ya desde las primeras prácticas en los años 70, pretendiendo generar un «contra-poder», tal y como se está haciendo explotando el potencial de la red con el mismo objetivo. La selección de «prácticas no objetuales», cómo las describe Navarrete, que resultan poco interesantes para los museos o los soportes tradicionales, como son la *performance*, el vídeo y el arte público, sirve al feminismo precisamente porque estos formatos no arrastran el peso de tradición masculina cómo lo podría ser la pintura.

Para cerrar el marco teórico, esta investigación se apoya además en el trabajo de María Josefa Agudo (2021) que analiza la feminización del arte en la red, haciendo una revisión histórica del movimiento. La propuesta de esta profesora universitaria, especialista en teorías estéticas contemporáneas, destaca las potencialidades de un movimiento independiente del mercado del arte tradicional que ha tenido una enorme dificultad para generar cambios sociales a través de su práctica artística pensada. Agudo (2021) considera que los objetivos y características generales del movimiento pasan por una serie de acciones que servirán de apoyo para el posterior análisis crítico de las obras:

- La explotación los medios tecnológicos considerados neutrales por su novedad.
- El carácter efímero de las obras: conservación no prioritaria.
- Inicialmente, las obras no eran mercantilizables.
- Se pretende, como en todo movimiento artístico, influir en el espectador: crear interacción con un espectador poniendo especial atención en la maquetación del espacio virtual.
- Dinamismo e interconexión de las obras abiertas.
- Sobre la autoría, a menudo se necesitan comunidades virtuales de trabajo.
- Se parte de un discurso crítico al margen del ámbito institucional.
- Arte híbrido que se mueve entre la tradición y la contemporaneidad, la realidad y la virtualidad, y la cultura y la contracultura.

3. Material y método

3.1. Obras seleccionadas.

El estudio se centra en el análisis de obras representativas del net.art que han destacado entre la revisión de literatura relacionada, por razones de presencia, citación, desarrollo y relevancia a lo largo de la historia de este movimiento. Se ha realizado una selección por conveniencia, no representativa y de carácter cronológico que describe parte de la evolución histórica de la propuesta artística ciberfeminista. Además, como criterios de selección se ha tenido en cuenta que:

- El eje de la obra aborda la identidad y subjetividad en la representación corporal del individuo femenino.
- Utilizan la red como soporte principal (excepto en *Waiting*, de Faith Wilding, en la que se prioriza su representatividad conceptual de cambio histórico).
- Las obras pueden ser recuperadas o reconstruidas significativamente en la actualidad.
- Se posicionan como ejemplos de prácticas políticas, estéticas y conceptuales que hayan tenido resonancia colectiva en las redes sociales del net.art.
- La primera y la última obra seleccionadas son los manifiestos de VNS Matrix y de Laboria Cuboniks. Este tipo de documento aparece a menudo dentro del net.art como herramienta con una clara intención expresiva y movilizadora, por su lectura ágil y su facilidad de difusión. Marcan, por un lado, el principio y las bases del movimiento ciberfeminista y, por otro, el inicio de una nueva etapa con la teoría xenofeminista.

Debido a la extensión y los tiempos para el TFM se hace una selección de 10 obras, consciente que se dejan fuera otras también importantes para el movimiento. A continuación, en la Tabla 1 se presentan los datos básicos de las 10 obras analizadas.

| Título | Autoría | Año | Localización web |
|-------------------------------------|----------------------|------|---|
| <i>Waiting</i> | Faith Wilding | 1974 | https://exit-express.com/faith-wilding-y-la-espera/ |
| <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> | Colectivo VNS Matrix | 1992 | https://vnsmatrix.net/wordpress/wp-content/uploads/kiss-kiss-bang-bang-museo-bilbao-2007- |

| | | | |
|--|--------------------|-----------|---|
| | | | cyberfeminist-manifesto-castellano-sphere-postcard.pdf |
| <i>My boyfriend came back from the war</i> | Olia Lialina | 1996 | http://www.teleportacia.org/war/ |
| <i>Female Extension</i> | Cornelia Sollfrank | 1997 | https://artwarez.org/projects/femext/index.html |
| <i>Brandon</i> | Shu Lea Cheang | 1998 | http://brandon.guggenheim.org/index.html |
| <i>The intruder</i> | Natalie Bookchin | 1999 | https://bookchin.net/projects/the-intruder/ |
| <i>Separation</i> | Annie Abrahams | 2001-2003 | https://www.bram.org/separation/ |
| <i>Domestic</i> | Mary Flanagan | 2003 | https://maryflanagan.com/domestic/ |
| <i>Vernacular File Formats: A Guide to Databend Compression Design</i> | Rosa Menkam | 2010 | https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats |
| <i>Xenofeminismo. Una política por la alienación.</i> | Laboria Cuboniks | 2015 | https://laboriacuboniks.net/manifesto/ |

Tabla 1. Obras seleccionadas. Fuente: elaboración propia.

3.2 Metodología

Tras una amplia revisión de literatura como base teórica y analítica, y teniendo en cuenta que no existe una metodología única para el análisis de obras de arte, se ha tomado en cuenta la presentación “*Navegación pública de Brandon, de Shu Lea Cheang*” realizada por Remedios Zafra (Toxic Lesbian 2016). Esta intervención, coordinada precisamente por Elena Tóxica, que tuvo lugar en el marco de la investigación “*Del levantamiento cyberfeminista al arte público y el ciberespacio: el Far West de las oportunidades*” en el espacio Intemediae Matadero en Madrid, sirve de estructura y de guion para abordar el análisis de las obras seleccionadas. Zafra presenta un *roadtrip* virtual por la obra de *Brandon* de Shu Lea Cheang, ofreciendo una lectura parcial e interpretativa de una de las obras más significativas y complejas del net.art. En primer lugar, realiza una contextualización de la obra y destaca el

marco histórico en relación a la confrontación dialéctica sobre el papel del arte tradicional en la era digital en el que se sitúa la obra y la artista. Además, describe la obra según las directrices del net.art críticas con la linealidad de las prácticas artísticas, que apuestan por la diversidad y fragmentación de los múltiples itinerarios que pueden seguirse para leer la pieza. Zafra (2015) afirma que «hablar sobre las prácticas artísticas de la red supone enfrentarnos a la breve historia de “una contradicción”» teniendo en cuenta que, estas prácticas emergen en espacios alejados de las estructuras institucionales y, con el tiempo, acaban siendo absorbidas e incorporadas dentro del ámbito institucional. En segundo lugar, la escritora realiza un análisis descriptivo de la obra, estableciendo una relación clara con los debates de los años 90 sobre el net.art presentes en *Brandon*. Finalmente se establece un diálogo final con Shu Lea Cheang, autora de la pieza. En el caso de esta investigación, el diálogo con las autoras de las obras seleccionadas se ha realizado a través de la recuperación de documentación y entrevistas en las que se visibilice su propia voz alrededor de su obra

A partir de estos análisis previos, se han elaborado unos criterios para el análisis cualitativo de las obras seleccionadas. La Tabla 2 recoge la ficha de análisis que se ha utilizado para cada obra.

| | |
|--|--|
| Título de la obra | Título de la pieza original |
| Autoría | Nombre de la artista o colectivo que firma la obra |
| Fecha de publicación | Fecha en que la obra ha sido publicada por primera vez |
| Soporte y localización web | Formato y ubicación de la obra |
| Descripción general | Descripción general y temática de la obra |
| Contexto histórico y geográfico situado | Explicación sobre la situación histórica del momento en relación a la obra analizada. Descripción del contexto geográfico de origen. |
| Descripción estética: sujeto | Descripción del sujeto en base a las propuestas identitarias de la teoría ciberfeminista. |

| | |
|---|---|
| representado, identidad y sexualidad. | |
| Lenguaje | Uso de un lenguaje específico formal, poético, de fácil decodificación, estrategias lingüísticas empleadas, simbología... |
| Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art | Elementos que generan controversia en la obra. Elementos que confrontan al <i>statu quo</i> del Arte institucional. |
| Diálogo con la autoría/artistas | Aportaciones esenciales de la autoría para la comprensión y lectura de la pieza. |

Tabla 2. Ficha de análisis de las obras seleccionadas. Fuente: elaboración propia basada en Zafra (2015, 2016).

4. Resultados

4.1. *Waiting*, de Faith Wilding. 1972.

La ficha completa del análisis de *Waiting* (Wilding 1972) se puede consultar en el Anexo I. Esta obra es una *performance* que la artista realizó por primera vez en el centro *Womanhouse*, en Los Ángeles, California, dentro de las jornadas organizadas por Judy Chicago y Miriam Schapiro, dirigidas a mujeres artistas. En la obra, la artista se muestra sentada en una silla, en una posición pasiva, con un movimiento de balanceo constante y recita, durante 15 minutos, un poema que recorre los múltiples momentos en los que una mujer se sitúa a la espera a lo largo las diferentes etapas de su vida. El lenguaje poético, repetitivo y monótono, acompañado de una puesta en escena sobria y minimalista, conforman un relato que reproduce el pensamiento de la mujer, exponiéndose como individuo dependiente bajo un constructo social de género impuesto. En esta pieza Wilding interpela a un público atento que toma conciencia del papel pasivo del sujeto femenino establecido por la sociedad en la que habita.

La propuesta crítica de Wilding aparece en plena segunda ola feminista, en Estados Unidos, en la que se cuestiona públicamente el cumplimiento con el rol tradicional de la mujer vinculado al marco de la feminidad clásica que ya había sido

analizado por Betty Friedan en *La mística de la feminidad*, unos años antes. Se reconoce como la etapa en la que el malestar de las mujeres en la privacidad de sus hogares deviene público y colectivo. Los diferentes movimientos que generan debates alrededor de la identidad del sujeto mujer se unen a otros debates atravesados por la clase o la raza, consiguiendo politizar la cuestión identitaria.

Durante la década de los años 70, la irrupción de esta propuesta en el contexto del arte feminista, precisamente ubicada dentro de una casa como espacio alternativo, apartado del circuito convencional, se erigió como un hito revolucionario y se convirtió, para sorpresa de la propia artista, en una de las obras más emblemáticas dentro del panorama artístico. Cabe destacar las posibilidades transformadoras que ofrece la pieza al elegir un lenguaje sencillo y una puesta en escena libre de artificios. La comunicación no verbal que acompaña al texto recitado sugiere una actitud inclinada, cansada y reiterativa representada corporalmente por la artista.

Waiting no es propiamente una obra de net.art, es un precedente. Y su autora será una de las creadoras del colectivo de tecnoartistas y pensadoras conocido como subRosa. La estrategia subversiva de la *performance*, la multiplicidad de los medios, la desvinculación del contexto museístico y la desjerarquización del arte acercan a Wilding a las propuestas críticas del arte en la red.

4.2. Manifiesto para el siglo XXI, del Colectivo VNS Matrix. 1991.

La ficha completa del análisis del *Manifiesto para el siglo XXI* (VNS Matrix 1991) se puede consultar en el Anexo II. Se trata de un texto fundamental para el ciberfeminismo, escrito originalmente en inglés, que ha sido traducido a varios idiomas y está inspirado en el *Manifiesto ciborg* de Donna Haraway. El formato original del cartel incluye únicamente el texto impreso produciendo un efecto peculiar de ojo de pez que genera una distorsión óptica, adquiriendo un volumen convexo. El cartel está rodeado de una cadena de vaginas como elementos estéticos simbólicos de la feminidad y sexualidad femenina, acentuando así el lenguaje específico combativo con el que formulan su mensaje. Más adelante, en las múltiples reproducciones que se han hecho del manifiesto, se añaden otro tipo de imágenes que representan la diversidad de corporalidades del sujeto femenino.

El texto, que consta de apenas 16 líneas, todas ellas con una elevada carga

persuasiva, fue pensado para ser difundido a través de múltiples medios como carteles, correo postal y listas masivas de correo electrónico. El colectivo de artistas australianas VNS Matrix, formado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt, con una clara intención de divertirse durante el proceso, utiliza un lenguaje provocador, acompañado de una iconografía erótica y paródica, que dibuja la hibridación de un sujeto femenino entre lo humano y la máquina, como propone la propia Haraway. El objetivo es la irrupción viral en el espacio público como una llamada movilizadora a la subversión y al sabotaje de las normas patriarcales del espacio tecnológico. Conviven con la teoría utópica de Sadie Plant de los años 90 acerca de la oportunidad que ofrece el ciberespacio como lugar históricamente ocupado por mujeres, aunque se alejan del espíritu esencialista de Plant buscando una revisión de la tecnocorporalidad del sujeto mujer más cercana a la línea de Haraway.

Es importante mencionar que la estrategia de difusión masiva del documento, rompiendo la linealidad comunicativa convencional, forma parte del proyecto colectivo de estas artistas. Abordan la liberación de la práctica artística, no solo con el uso de un lenguaje transgresor, sino también desjerarquizando el poder tecnológico a través de sus propias narrativas artísticas, autonombrándose como el virus del nuevo desorden mundial.

4.3. *My boyfriend came back from the war*, de Olia Lialina. 1996.

La ficha completa del análisis de *My boyfriend came back from the war* (Lialina 1996) se puede consultar en el Anexo III. La pieza de esta artista de origen ruso, pionera del net.art, es un recorrido multimedia no lineal, por la historia de reencuentro de una pareja que se reúne después de la guerra. Se trata de un ejercicio narrativo personal en el que el usuario interviene y decide sobre el orden de aparición de los textos y las imágenes en un blanco y negro absoluto y binario que elimina cualquier información sutil relacionada con el color.

La guerra a la que se refiere la obra no se nombra en ningún momento, sin embargo, algunas teorías la ubican en Chechenia, como final de la guerra de Rusia en 1996. El centro de la problemática se sitúa en la pareja, en la comunicación entre ellos, tras un largo tiempo sin verse. La artista coloca ambas figuras de espaldas, con un aspecto pixelado y poco definido, apoyándose en una gama cromática

polarizada. La fragmentación de la pantalla en tres bloques definitivos resuelve la temporalidad en un espacio aparentemente plano, recordando al uso del lenguaje cinematográfico para contar la historia. Aparecen cuadros de texto, según la voluntad del usuario, en los que se leen preguntas y reproches que cuestionan la actitud de ella durante la ausencia de su pareja. Desde un punto de vista romántico, se deja la puerta abierta a una posible reconciliación entre la pareja con la aparición del famoso logotipo cinematográfico de Hollywood; sin embargo, la intención de la artista, dejando en el aire la petición de matrimonio sin responder, deriva el relato hacia la desarticulación comunicativa del diálogo.

Lialina, que demuestra conocer a la perfección las herramientas gráficas que ofrece el navegador web, se sirve de estrategias de fragmentación de la narración y se aprovecha del ritmo lento de la conexión en los años 90 para abordar la dificultad comunicativa entre dos personas que se han visto separadas a raíz de un conflicto geopolítico. Los elementos lingüísticos empleados y el uso de una iconografía poco definida acompañan la experiencia del espectador convertido esta vez en usuario al navegar a través de la obra.

4.4. *Female Extension*, de Cornelia Sollfrank. 1997.

La ficha completa del análisis de *Female Extension* (Sollfrank 1997) se puede consultar en el Anexo IV. La intervención de la artista para el concurso *Extension*, organizado por la galería de Arte Contemporáneo de Hamburgo, en 1997, consistió en crear más de doscientas cuentas falsas de mujeres artistas que presentó como concursantes. Sollfrank generó un perfil completo que incluía una cuenta de correo electrónico, datos personales e incluso una obra de arte digital para cada una de las participantes. La resolución final de ganadores, a pesar del elevado porcentaje de mujeres apuntadas al concurso, se falló en favor de tres hombres. Finalmente, Cornelia Sollfrank desveló públicamente, a través de un comunicado de prensa, que tras los más de doscientos perfiles de mujeres artistas estaba ella.

El valor de la obra de Sollfrank radica en la potencia crítica de su desarrollo. La artista utiliza un programa informático para generar las obras de arte con la intención de burlar a la organización del concurso y evidenciar la falta de dominio de la red y de la tecnología por parte de la institución. A partir de procesos manuales de selección de datos, acaba automatizando el trámite, jugando con la aleatoriedad que

le permiten las herramientas tecnológicas. Cabe destacar que el generador de net.art que utilizó Sollfrank se consolidó en el año 1998. Actualmente, después de evolucionar en varias versiones, esta herramienta continúa en funcionamiento y se justifica su uso bajo la afirmación que los artistas inteligentes permiten que la máquina realice el trabajo.

La artista alemana aprovecha el aparador internacional de uno de los primeros eventos sobre arte en la red para abrir un debate acerca del papel del museo en el circuito de difusión de arte digital. Cuestiona otras convenciones como son el concurso, el jurado y el premio, dentro del ámbito tradicional del arte. Y defiende el *hackeo* como práctica artística disruptiva para demostrar públicamente y sin carencias una intención rupturista con la institución.

4.5. *Brandon*, de Shu Lea Cheang. 1998.

La ficha completa del análisis de *Brandon* (Cheang 1998) se puede consultar en el Anexo V. *Brandon* es una de las obras emblemáticas y más complejas del net.art. La pieza recorre, a través de la simbología del *roadtrip* por una carretera de Nebraska, la historia de Brandon Teena, una persona transgénero que vivió como hombre y fue violado y asesinado, en 1993, a los 21 años. La obra fue un encargo del Museo Guggenheim de Nueva York, en un momento intenso en el que se debatía sobre el papel de las instituciones convencionales en el arte digital. Paralelamente, en la calle se observaba un movimiento activista que mantenía una lucha política acerca de la identidad y subjetividad de los cuerpos.

Cheang, militante inscrita en la teoría *queer*, utiliza herramientas digitales para recrear el debate social sobre la identidad de género. En su obra añade diálogos con personas de identidades disidentes que conversan con *Brandon*, construyendo otras narrativas posibles al relato trágico de la historia de Teena. La fluidez del género es el eje central de la pieza que se inicia con un pictograma en constante evolución gráfica, yendo desde la infancia hasta la edad adulta, transitando por la iconografía que conforma la construcción social del género.

El estudio de los elementos lingüísticos nos lleva a un análisis complejo repleto de simbología. La artista combina el lenguaje textual con imágenes, algunas escondidas y de difícil acceso, para recrear la vida de Brandon simulada a través de la carretera de doble dirección en la que las idas y venidas se repiten en una

constante con interrupciones, paradas y líneas discontinuas. La exigencia de pulsar varias veces encima de una imagen o el descontrol de la navegación por parte del usuario forman parte de la narración generando una sensación de reiteración y deriva como metáfora para una confirmación identitaria del cuerpo fragmentado. Cheang defiende además la multiplicidad de autorías de la obra afirmando que la estética conseguida es fruto de la pluralidad de intervenciones y de las múltiples narrativas posibles.

Después de su asesinato, la vida de Brandon Teena se recogió en el documental *The Brandon Teena Story* e inspiró la película de *Boys don't cry* en 1999. La obra, que ha estado en constante evolución desde su presentación, fue restaurada en 2016 por un equipo del mismo museo tratando de respetar al máximo la experiencia de navegación original.

4.6. *The intruder*, de Natalie Bookchin. 1999.

La ficha completa del análisis de *The intruder* (Bookchin 1999) se puede consultar en el Anexo VI. La propuesta de esta artista estadounidense recoge una versión interactiva del relato de Jorge Luis Borges, *La intrusa*. En esta historia el escritor argentino cuenta la obsesión de los hermanos Nelson y su relación posesiva con Juliana Burgos, la mujer que comparten. El cuento original de Borges, publicado en 1966 y ambientado en un entorno rural, narra la dinámica de poder y abuso que ambos hermanos ejercen sobre una mujer a quien consideran su sirvienta, la venden a un prostíbulo y finalmente la asesinan en un intento por resolver sus problemas de celos de manera trágica.

Bookchin hace una lectura ciberfeminista de este cuento clásico y genera una propuesta en formato de videojuego. La interacción del usuario se convierte en elemento principal como cómplice en el avance del relato comprometiendo la seguridad del personaje femenino. El juego consta de 10 interfaces que reproducen algunos de los espacios familiares de la historia: el jardín de la casa, en la lucha contra los ovnis, junto a escenarios que han sido reinterpretados como los terrenos de juego o el campo de batalla en el que sucede el trágico final.

El personaje femenino se convierte en objeto, en pelota y en presa a abatir, eliminando claramente su agencia hasta el punto que la artista la despersonaliza borrando su apellido. Gráficamente aparece pixelada, poco definida y reducida a un

pictograma reconocible por su silueta con falda y el empleo de un color contrastado con el fondo. Bookchin lleva al extremo la representación de la sumisión del cuerpo femenino controlado en todo momento por un usuario, imaginado bajo el deseo masculino y convertido en espectro que deambula por la pantalla a voluntad del jugador.

La reproducción oral del texto por parte de la artista como recompensa y desarrollo de la historia obligan al jugador a ser parte responsable del desenlace. Otros elementos sonoros o las imágenes icónicas de los juegos de Arcade recrean el ambiente en el que se desarrollan las acciones propias del contexto del videojuego tradicional: herir, disparar y luchar. Bookchin reconoce que el formato de juego para ordenador posee un alcance de audiencia más significativo en comparación con aquellos que son meros soportes para espectadores de net.art; ocupa un lugar importante como artista y creadora en el ámbito de la tecnocultura, ofreciendo una crítica a la construcción clásica de la corporalidad alejándose del imaginario tradicional de los juegos interactivos.

4.7. *Separation*, de Annie Abrahams. 2001-2003.

La ficha completa del análisis de *Separation* (Abrahams 2001-2003) se puede consultar en el Anexo VII. La obra de esta artista de origen holandés es un diálogo interactivo entre ella y el ordenador alrededor del cuerpo dolorido a causa del exceso de tiempo ante la pantalla. De nuevo, quien observa se convierte también en participante del recorrido pulsando sobre las palabras a un ritmo lento exigido por la artista, simulando la pulsación de una persona que padece lesiones por estrés repetitivo, patología que afectaba a la propia Abrahams en el momento de escribir el poema original con el que abre la pieza. La obra evoluciona con la aparición de unas pantallas emergentes temporizadas que obligan al usuario a realizar unos ejercicios de revisión postural para mejorar la salud y el bienestar corporal. En caso de querer saltarse este paso aparece una alerta que avisa del incumplimiento de los tiempos de espera exigidos. La obra transita entre la desesperación experimentada por el usuario y su propia angustia al reconocerse él mismo ejerciendo control o manipulación sobre la máquina.

En *Separation* se plantea la relación que se establece entre el cuerpo y el dolor cuando se está conectado a la red en una actividad que precisamente nos

permite olvidarnos del cuerpo al poder prescindir de él en las interacciones a través de Internet. Este cuerpo representado es el de la propia artista: un cuerpo enfermo obligado a ser cuidado. Abrahams utiliza un poema que narra el dolor ajeno y habla de la soledad del alma, responsabiliza al ordenador de descuidar a la persona que tiene enfrente lanzando un reproche ante la falta de cuidado. Las pantallas que emergen obligan a reposar, a estirar y a gesticular para recuperar una posición consciente del cuerpo. El tercer elemento narrativo aparece en forma de imagen, una silueta en blanco y negro funciona como ejemplo de la postura que se debe adoptar en cada ejercicio. Sin embargo, la clave está en el tiempo, en la lentitud forzada del recorrido que, más allá de provocar ansiedad al usuario, genera un impacto reflexivo punitivo en cuanto el usuario se salta la norma.

La artista prevé a la perfección la reacción de desesperación del usuario, activo imprescindible para que exista la obra, ante la rutinaria actividad interactiva. Sabe de la necesidad de un ritmo acelerado y precisamente limita la velocidad para situar al cuerpo en un contexto diferente de manera obligada. Abrahams domina la técnica y la infraestructura digital y se sirve del ritmo de interacción como elemento principal del discurso crítico narrativo. Además, la consciente soledad que representa el ciberespacio como lugar público de relación será una de las características transversales de su obra.

4.8. [*domestic*], de Mary Flanagan. 2003.

La ficha completa del análisis de [*domestic*] (Flanagan 2003) se puede consultar en el Anexo VIII. La obra de Mary Flanagan se sitúa dentro de la industria del videojuego tradicionalmente masculinizada. La artista propone una modificación del clásico juego bélico *Unreal Tournament* 2003, diseñado para ordenador, con la intención de reproducir una historia personal traumática de infancia: el incendio de la casa familiar. A pesar de las dudas iniciales, la obra está pensada como instalación para galería de arte y se presenta abierta al público por primera vez en 2003, dentro de la exposición *Playthings Exhibition Premier*, en Sydney, Australia. Se trata de un recorrido a través de pasillos y habitaciones de su casa familiar en el que el espectador, una vez más convertido en jugador, debe tratar de detener los fuegos que se van generando en los distintos espacios.

A través de la proyección de textos autobiográficos en las paredes, de

fotografías a escala desproporcional y simulando los gráficos propios de los videojuegos violentos y de acción de los años 90, la experiencia de avanzar en el juego envuelve al participante en una sensación de ansiedad esta vez dentro de un laberíntico espacio hogareño. La artista va más allá de cuestionar el papel de la industria de los videojuegos en la cultura audiovisual de la época. Flanagan traza un puente entre la memoria y el espacio planteándose si es posible reproducir cognitivamente el recuerdo al transitar lugares recreados virtualmente. El proyecto visual plantea interrogantes entorno a la proyección de la memoria hacia lugares arquitectónicamente diseñados para el conflicto.

La apuesta de esta obra por la modificación de *software* abierto del videojuego con un objetivo crítico, no es nueva. Otras propuestas de apropiacionismo cultural utilizan el reconocido diseño gráfico de los juegos virtuales para revisar el modelo de héroe o las temáticas convencionales de acción y guerra, para construir narrativas nuevas en un marco de crítica política y artística atravesada también por el género.

4.9. Vernacular of File Formats, de Rosa Menkam. 2010.

La ficha completa del análisis de *Vernacular of File Formats* (Menkam 2010) se puede consultar en el Anexo IX. La obra de esta artista e investigadora utiliza el error como elemento artístico, apoyándose en el lenguaje de la compresión de imágenes. Aparece como catálogo de archivos para comprender la lógica y la técnica de la resolución de la imagen en formato de videoguía. Menkam utiliza una imagen de su propio rostro, previamente maquillado para parecer más caucásica, siguiendo los cánones de blanquitud que mandan en los test de medición de luminosidad y balance de blancos, para ser editado mediante procesos de compresión de imágenes a partir de errores tecnológicos. El proceso de multiedición que utiliza la artista genera una imagen cada vez más comprimida, con menos datos brutos, que visualmente se sitúa fuera del marco homogéneo de la estética habitual.

La artista pretende mostrar el efecto que provoca en las imágenes determinados procesos de compresión al eliminar datos durante el proceso de ensamblaje. El resultado desencadena en una serie de fotografías editadas en las que el rostro de la artista ha mutado convirtiéndose en una imagen fantasma, no humana, con una paleta de colores completamente alterada. La distorsión, la aberración cromática y la superposición de imágenes a partir del reflejo o la

repetición son elementos clave de la estética *glitch*, con el objetivo de aprovechar el error tecnológico como una oportunidad artística. Precisamente el *glitch art* se consolida como un movimiento, no solo estético, vinculado al dominio tecnológico y al conocimiento de los límites del propio sistema para poderlo controlar generando una nueva narrativa cultural centrada en el valor del fallo.

Menkam estudia los patrones de compresión de diferentes formatos de imagen que se usan en la actualidad. Cruza metadatos de las imágenes originales al abrirlas en programas que no son propios de la edición gráfica y combina distintos canales de color buscando nuevas decoloraciones alterando la imagen de manera irreversible. Otra de sus ocupaciones consiste en revisar qué ocurre en los procesos de resolución que se aplican a las imágenes siguiendo los estándares impuestos. La artista cuestiona el origen de estas convenciones atribuidas al colectivo de hombres blancos programadores y considera que la pérdida de determinados datos en estos procesos está vinculada a decisiones ideológicas, bajo intereses sociopolíticos y económicos de control algorítmico. La crítica que propone esta investigadora holandesa cuestiona en un sentido amplio el impacto que tienen estas decisiones y para ello considera imprescindible revisar el ángulo de análisis de la lectura de la imagen.

4.10. *Xenofeminismo. Una política por la alienación*, de Laboria Cuboniks. 2015.

La ficha completa del análisis de *Xenofeminismo. Una política por la alienación* (Laboria Cuboniks 2015) se puede consultar en el Anexo X. El texto, elaborado virtualmente por las seis mujeres que forman parte del colectivo internacional, afincadas en países diferentes, aboga por un marco teórico xenofeminista que recupera y se apropia de conceptos como la tecnología, la ciencia y la alienación. Los 20 fragmentos textuales están repartidos en 8 capítulos: Intro, Zero, Irrumpir, Trampa, Paridad, Ajustar, Cargar y Desbordar; y actualmente se puede consultar en 19 idiomas, en la página del web del propio colectivo o bien se puede disponer de la edición en papel, publicada en 2018, por la editorial Verso. Su primera versión se lanzó en formato *online*, instalada en una página web de colores estridentes, traducido a la vez a 18 idiomas diferentes. La posibilidad de difusión de la red y la facilidad de lectura del formato del manifiesto generó un artefacto textual

de rápida distribución llegando al lector en una llamada a la acción política imperativa.

La propuesta teórica aparece en un contexto de aceleración tecnológica que trata de llevar el capitalismo al límite. El colectivo se plantea dar una respuesta a la displicencia de los regímenes patriarcales ante la ausencia de respuesta a las cuestiones de género. Algunas voces recuerdan el contexto histórico como un momento de incremento de la derecha política global que emerge sin límite a través del uso de las redes como herramientas pseudónimas y la extensión de un feminismo transfóbico, al mismo tiempo que aparece en otros lugares cierta unidad feminista que aboga por los derechos de las personas trans. El manifiesto sitúa conceptos clave sobre el racionalismo, la universalidad y la naturaleza en un paradigma crítico con un posicionamiento claro y explícito dentro de la izquierda política. Se muestran contrarias al esencialismo biologicista del género binario en el que se ha instalado durante años el movimiento feminista y proponen una resignificación del abolicionismo de género bajo la premisa de la fluidez, los procesos transformacionales y la maleabilidad identitaria, dirigiéndose a un sujeto «alien» que haya sido excluido anteriormente de cualquier marco teórico previo.

El uso de un lenguaje provocador y directo presenta un mensaje claro a la izquierda moderada a la que acusan de puritanismo y de actuar con miedo. La llamada a la subversión tecnofeminista de la red implica conocer las prácticas anteriores, el potencial transformador de las tecnologías y el reconocimiento de las estructuras de poder. La crítica a la universalidad como sinónimo de hegemonía que ha vertebrado el pensamiento, recuerda el riesgo de pérdida de las políticas locales, la acción directa, la inclusión o las zonas autónomas, al subirse a una única política superior común.

La declaración de libertad, que debe ser construida por una sociedad que consideran alienada, propone alejarse de una naturaleza que no tiene nada que ofrecer a las personas *queer* o trans, o a aquellas que han sido históricamente discriminadas. La respuesta está en una tecnología descolonizada en favor de la emancipación identitaria del sujeto del feminismo.

5. Discusión

5.1. Autoría, temáticas y formato original de las piezas.

Desde los años 70, en Europa y Estados Unidos, recogiendo el testimonio de la segunda ola feminista, encontramos las primeras prácticas artísticas creadas por mujeres nutridas en el feminismo. Parten del análisis de su experiencia personal y se vinculan a movimientos de concienciación política a través de los que formulan propuestas bajo una teoría crítica (Aliaga 2004, 53) contra el sistema patriarcal, también en el mundo del Arte institucional. Resulta relevante recuperar de nuevo la pregunta de Nochlin, en 1971, sobre el porqué de la ausencia de grandes figuras femeninas en el mundo del arte. La respuesta desde la literalidad, tal y como admite la propia autora, consiste en nombrar ejemplos de mujeres desenterrándolos del injusto olvido de la historia, argumentando a su favor y destacando comparativamente el valor en la creación de obras que podrían haber sido clave en la historia del arte. Sin embargo, la trascendencia del arte hecho por mujeres va más allá de un listado que las convierta en casos aislados, «reforzando sus connotaciones desfavorables» (Nochlin 1971, 102). Se trata de definir una imagen de la mujer y del sujeto femenino desde una reconceptualización del arte, no tanto en función de la representación de su propia experiencia ni de un intento de definir la femineidad en el arte, sino entendiendo la creación artística, según la descripción de Nochlin (1971), como una forma de expresión que requiere un lenguaje formal coherente, vinculado a unas convenciones establecidas que requieren ser aprendidas y desarrolladas a través del estudio y de largos procesos de aprendizaje.

La primera experiencia feminista la encontramos con la propuesta colectiva dentro de la *Womanhouse*, en 1972, en Los Ángeles, de la mano de Judy Chicago y Miriam Schapiro. Se introduce la *performance* como herramienta artística disruptiva para abordar temáticas que atraviesan las problemáticas de género desde el punto de vista del rol tradicional que desempeña la mujer en la sociedad. Se destaca el trabajo de Wilding, que resume a modo de letanía las distintas etapas de espera en la vida del sujeto femenino (Aliaga 2004), interpretado por la propia artista en una de las habitaciones de la casa. La interacción directa y cercana con el público, sirviéndose de un lenguaje sencillo acompañado de la corporalidad de la artista, en un espacio alejado del museo tradicional y eliminando la distancia como barrera entre la obra y el espectador, permite ocupar un contexto distinto en el que la

práctica artística feminista posee un valor transformador añadido respecto a la práctica en el arte tradicional.

Tras una época de fascinación tecnológica en el ámbito de la experimentación artística y ante el incremento del uso de la tecnología como herramienta, las artistas mantienen una distancia crítica con el medio, a pesar de usarlo y dominarlo. Para Sadie Plant, las mujeres se convierten rápidamente en profesionales de la ingeniería virtual (1996). Incluyen un mensaje crítico acerca de las implicaciones sociales de su utilización (Carrillo 2004) y se cuestionan constantemente acerca del papel de las tecnologías en el feminismo o de como el propio movimiento se vehicula a través del lenguaje de programación en la red. Ante el descubrimiento del espacio virtual, Muntadas (1990) reconoce que el artista como creador debe mostrarse reflexivo, prudente y escéptico para evitar convertirse en mero decorador o embellecedor del espacio tecnológico al servicio de proyectos políticos o comerciales. A los net.artistas se les exige el mismo carácter crítico que han tenido los artistas en el espacio tradicional, contribuyendo al debate constructivo de forma colectiva (Muntadas 1996, 26).

La aparición del colectivo VNS Matrix el mismo año que la *World Wide Web* cobraba vida (Rackham 2019, 47) sitúa a estas artistas australianas en el centro de una virtualidad que todavía no había sido mercantilizada. Para Zafra (2019, 15), las VNS Matrix marcan un comienzo y las Laboria Cuboniks la continuidad de un movimiento ciberfeminista enfocado en el futuro, la imaginación y la utilización estratégica de la tecnología para reconfigurar el mundo. Las primeras aparecen a principios de los años 90, difunden su trabajo a través de nuevas redes sin abandonar los medios tradicionales como la radio, el fax o los carteles publicitarios, mostrándose abiertamente críticas contra el sistema, sin miedo, bajo una fórmula de activismo creativo como estrategia política. En su versión posterior, el manifiesto se convierte en cartel publicitario y ocupa un espacio en la calle, cerca de la Universidad de Sídney (Rackham 2019), interviniendo con una iconografía transgresora usando imágenes del cuerpo mutado. Entre otros aspectos, ambos colectivos se unen a través del uso del manifiesto como detonante movilizador (Zafra 2019) recuperado más adelante por las Laboria Cuboniks en 2015. Sin embargo, este colectivo xenofeminista se define bajo la resistencia frente a la lógica de la racionalidad masculina, contra la universalidad del sujeto y de sus necesidades desde un marco esencialista y ante los avances de la derecha política global,

alejándose del paraguas de una izquierda feminista moderada.

Además de las artistas que se presentan como colectivo, otras creadoras que aparecen en este trabajo de forma individual se plantean la colectividad de creación como elemento común en el marco del net.art. De hecho, algunas de ellas destacan que la participación del espectador, convertido en usuario, implicándose en la narración de las obras a partir de la interacción, lo convierten en cocreador de la pieza. Cheang celebra la multiplicidad de autorías en función de la narrativa elegida y Lialina reconoce que el usuario es quien elige el recorrido a través de la pieza, decidiendo abrir antes determinadas ventanas. Zafra (2016) recuerda, al hablar de *Brandon*, que la obra de net.art pretende ser comunitaria, multiartista y multiinstitución. Carrillo (2004, 221) recupera la idea de Claudia Gianneti, investigadora especializada en media art, sobre la creación colectiva a partir del hipertexto y la interactividad, como elementos simbólicos presentes en las obras analizadas, para redefinir «la agencia artística como autoría plural y participación colectiva».

Sollfrank desafía las normas tradicionales de autoría con la creación de más de 200 perfiles completos de mujeres artistas ficticias, a las que les atribuye una obra de arte personal generada a través de un programa informático. La propuesta es un ejemplo de activismo digital en el que la crítica a la ausencia del papel de la mujer en el arte institucional es uno de los elementos centrales. Sin embargo, Sollfrank no sólo dinamita el concurso para reivindicar un espacio feminista. Plantea una reflexión acerca del control y dominio de la tecnología, por parte de la organización del concurso en manos de una institución museística; se pregunta cuál es el papel del net.art dentro de las instituciones y propone un debate, que nos alcanza todavía en la actualidad, acerca de la autoría en la creación original de las obras por parte de herramientas tecnológicas. El generador de obras de arte con el que trabaja la artista en 1997, y que a día de hoy es posible seguir usando, sirve como antecedente del debate actual en cuanto al uso de la inteligencia artificial en la creación artística, 25 años más tarde de su intervención. DALL·E es la red neuronal actual, entrenada de manera artificial para generar imágenes a partir de un lenguaje neutral. El nombre es una declaración de intenciones, proviene de Dalí, el artista surrealista, y Wall-e, un personaje robot creado por Pixar (Malavolta 2021). Algunas voces alertan del riesgo de esta transformación con discursos alarmistas acerca de la necesidad de revisión de los límites que deben ser discutidos. Sin embargo, la

presencia de artistas como Klingemann, pionero en el uso del aprendizaje por ordenador en las artes, que ha sido el primero en recibir y aceptar un premio en 2018 por una obra generada con inteligencia artificial (Trilnick 2017), o Joy Buolamwini, activista por la justicia algorítmica, poeta del código e investigadora de arte con una mirada en el sesgo de la Inteligencia Artificial en el reconocimiento facial, suponen un cambio en el paradigma del arte digital. A pesar de los avances y de demostrar que han pasado varias décadas desde que se abrió este debate, se percibe todavía un miedo inherente a la “novedad” y, probablemente, la discusión actual seguiría situando la intervención de Sollfrank como polémica y controvertida.

A modo de cierre, resulta interesante recuperar las palabras de Alexei Shulgin y Natalie Bookchin (1999), en las que afirman que «los net.artistas buscan quebrar las disciplinas autónomas y las anticuadas clasificaciones impuestas a algunas prácticas artísticas». Bajo una definición instantánea de net.art, concluyen que, a causa de la intensificación de los flujos en la comunicación a través de la red, los límites de autoría, obra y géneros se habían desbordado y se habían subvertido las jerarquías (Carrillo 2004). Ambos autores recuerdan además la idea estructural, que se ha repetido a lo largo de las referencias a las artistas durante el análisis de sus obras, acerca del mantenimiento de su propia independencia respecto a las burocracias institucionales.

5.2. Representación identitaria del sujeto y corporalidad.

En La Documenta de Kassel IX, en 1992, uno de los temas a los que se trata de dar respuesta desde la perspectiva artística es la problemática acerca de los límites del cuerpo y la identidad que se derivaban del debate iniciado por Haraway con el sujeto cibernético. (Carrillo 2004, 184). Varias artistas habían investigado antes con sus propios cuerpos. Algunos ejemplos son las *performances* de Gina Pane, a principios de los 70, en las que la artista se clavaba las espinas de una rosa en el brazo ante un público expectante, o la conocida Orlan, que, a partir de los años 90, se somete a modificaciones quirúrgicas irreversibles realizando una crítica contra los modelos canónicos de belleza que se inscriben en la carne femenina (Orlan 1995). Menkam, a partir del error digital en la compresión de imágenes, experimenta con su propio rostro maquillado y emblanquecido simulando los rasgos hegemónicos caucásicos, editándolo a partir de la eliminación de datos brutos en una práctica de

compresión de archivos. Genera un aspecto absolutamente distinto, aprovecha la estética del *glitch art* para crear un rostro digitalizado, que roza la monstruosidad alejada del humanismo, a partir del choque cromático, la aberración y la superposición de imágenes. Las mutaciones en las imágenes de Menkam eran irreversibles, pero no afectaban a su propia piel, sin embargo, su imagen distorsionada fue utilizada y difundida, a menudo sin su consentimiento, para ilustrar portadas de discos o carteles publicitarios.

La fragmentación del cuerpo, en el caso de Menkam con el uso exclusivamente de su rostro, aparecerá también en la obra *Brandon*, de Shu Lea Cheang. La artista, considerada pionera del ciberfeminismo y del net.art, realiza una pieza que se instala de pleno en el debate identitario, formulando una crítica compleja a la práctica política de la identidad de los cuerpos, el género y la sexualidad (Toxic Lesbian 2021). El cuerpo representado a través de las pantallas, en la obra de *Brandon*, es un cuerpo violentado, herido y asesinado precisamente a causa de la intolerancia hacia la identidad de género fluida de una persona trans. Es a la vez un cuerpo controlado y medicado, sobre el cual, en la página de inicio, el usuario se desplaza sin necesidad de tocarlo (no requiere ejecutar el clic con el ratón óptico) provocando que el fragmento a la vista se transforme en otra imagen diferente (Zafra 2016) simplemente con la mirada. Sin embargo, durante la exploración dentro de la pieza se requiere de una pulsación reiterada, que simula el gesto de tocar repetidamente el cuerpo, como un paralelismo entre la aceptación y el asentamiento identitario. La carga metafórica de esta obra supone un recorrido repleto de elementos simbólicos que requiere de un dominio narrativo, discursivo y tecnológico sin precedentes. Remedios Zafra (2016) resume con estas palabras una de las características más evidentes de la esencia ciberfeminista de *Brandon*:

Especulación sobre formas de subjetividad postcuerpo, allí donde la materialidad queda aplazada por la pantalla y donde el “ser” derivaba hacia un “poder ser” a priori liberado de los *handicaps* del cuerpo, sus significados y opresiones.

Con esta descripción, Zafra hace referencia a la ausencia de materialidad del cuerpo que posibilita el ciberespacio en el que la pantalla genera una frontera, a la vez que la disuelve, entre lo humano y lo digital. Las posibilidades subjetivas que nos

ofrece el contexto ciberfeminista libera el cuerpo de los significados estructurales y permite la exploración identitaria más allá de las limitaciones asociadas al cuerpo físico. A nivel experimental, *Brandon* es una gran muestra de ello. Si revisamos el marco del xenofeminismo, que aparece en 2015 de la mano de las Laboria Cuboniks, encontramos una línea común entre ambas propuestas, una desde el marco teórico-político de la subjetividad de género y la otra desde la práctica artística de la identidad política del individuo. El enfoque xenofeminista interpela directamente a un sujeto *queer* y a un sujeto trans, como personas que han quedado en los márgenes de la representatividad a lo largo de la historia. Se desmarcan del esencialismo por el que ha transitado el feminismo moderado y apuestan por una identidad maleable y fluida como la que encontramos en la portada de *Brandon*, representada con un pictograma en movimiento que transita desde la infancia hasta la edad adulta mostrando cambios simbólicos en la silueta del muñeco en un bucle incesante que regresa al principio una y otra vez.

Bookchin y Wilding tratan de visibilizar lo íntimo, algo que ha atravesado al arte feminista de las últimas décadas y que Zafra (2019, 30) recoge bajo la premisa de convertir lo privado y lo doméstico «en núcleo de su representación con temas recurrentes como el cuerpo y la casa, las jaulas, la vida doméstica, un mundo infinito de puertas y habitaciones a las que entrar, pero de las que no siempre se puede salir». Las palabras de Remedios Zafra resumen la temática que Natalie Bookchin aborda en su crítica al cuento de Borges en el que denuncia el trato vejatorio y de maltrato que recibe la mujer como “intrusa” en manos de los hermanos Nelson. El cuerpo representado en la obra de Bookchin es un objeto. La crítica que propone la artista contra la cultura de la dominación y la violencia en la intimidad del espacio doméstico genera un impacto importante en el espectador. De nuevo se ha convertido en usuario, esta vez de un videojuego, y se convierte a su vez en cómplice de la opresión a la que se ve sometida el personaje femenino. En el caso de *Waiting*, la voz de Faith Wilding, como protagonista de su propio monólogo, se acompaña de una corporalidad oscilante, sentada y vulnerable, representada desde la silla de una habitación en el interior de una casa, que esta vez sí recibe la visita del público como espectador y oyente de la espera que caracteriza el modelo de vida de la mujer tradicional.

En la misma línea, la colectivización de lo privado, que abre una ventana desde la intimidad hacia el exterior en la obra de Lialina, nos permite ser

espectadores, y participantes, de los conflictos relacionales de la pareja protagonista en *My boyfriend came from the war*. Vemos también como el espacio doméstico es elegido por algunas artistas como escenario para enmarcar el conflicto del que hablan. La reproducción de una casa como instalación repleta de habitaciones, en la *Womanhouse* de 1972, fue uno de los primeros ejemplos. Además de la habitación del reencuentro en la obra de Olia Lialina, de la casa en la que se encuentra Annie Abrahams, de la granja en la que asesinan al personaje femenino de la obra de Bookchin, cabe recordar que Flanagan reproduce el incendio de su propia casa en un videojuego, a través de un recorrido agónico por los pasillos y las estancias de un hogar en el que se proyectan mensajes que dan voz a los personajes que lo han habitado.

Encontramos también un sujeto que se muestra cansado. En *Separation*, la autora recuerda la importancia de cuidar el cuerpo que ha enfermado, precisamente por culpa del abuso del tiempo ante la pantalla. El sujeto femenino que representa la propia Abrahams es un cuerpo físico adulto que se adolece de una lesión por esfuerzo repetitivo y que la llevó a estar hospitalizada. La relación significativa que establece la artista entre el cuerpo material enfermo y la sobreexposición al trabajo y a la pantalla, invitaría a realizar una reflexión crítica acerca de los efectos negativos del uso excesivo de la tecnología. Sin embargo, la artista genera un debate paralelo, proponiendo cierta ambigüedad en la relación entre el sujeto y la computadora, dejando dudas acerca de quién de los dos se siente responsable de cuidar al otro.

Resulta relevante cerrar el capítulo dedicado a la subjetividad del cuerpo recuperando a Haraway, quien, a principios de los años 90, disuelve la subjetividad tradicional bajo la que se inscriben los cuerpos que deben cumplir con un modelo binario de dominación patriarcal. Se rompen los viejos compartimentos, sobre todo aquellos que reducen el sujeto femenino a la procreación, liberando a los cuerpos de la vieja rigidez determinista del género (Carrillo 2004, 74). Braidotti (2004, 111), define un sujeto posthumano que mantiene una relación directa con la propuesta de Haraway: un cuerpo modificado, reconstruido artificialmente y alejado de la esencia biológica. Desde “la espera” de Wilding hasta las bases teóricas del xenofeminismo de las Laboria Cuboniks, la búsqueda personal de las net.artistas por una representación cultural sólida y significativa de la identidad del sujeto femenino dentro del arte, creado y difundido a través de la tecnología digital y del ciberespacio, ha sido incuestionable e ineludible, marcando un profundo impacto en la esfera

artística contemporánea.

5.3. Lenguaje, narrativa y espectador convertido en usuario.

Uno de los objetivos de gran parte del arte instalado en internet es, según comenta Jesús Carrillo (2004, 167), la ruptura del hechizo que adormece a los espectadores en la pasividad y la ausencia de motivación para provocar «una intervención real y activa en los procesos de información y comunicación en los que está involucrada la masa social». Olia Lialina, Shu Lea Cheang, Natalie Bookchin, Annie Abrahams y Mary Flanagan crean propuestas que exigen la intervención del espectador. Lo convierten en usuario sin ni siquiera preguntarle si está dispuesto a participar. Sin embargo, Giannetti (2002) cuestiona que la intervención del espectador se trate de una acción interactiva, puesto que, según su definición, para que haya interactividad tiene que darse una comunicación de doble dirección y no solo la apertura y el cierre de ventanas. Recupera la obra de Paul Sermon, *Telematic Vision*, y dice sobre ella que «la obra sólo funciona en la medida en la que el espectador actúa en ella». Acogiéndonos al mismo argumento, podemos releer cualquiera de las obras citadas anteriormente y afirmar que existe una interacción por parte del usuario, provocada intencionadamente desde el diseño inicial por parte de las net.artistas.

En el caso de las propuestas de Lialina y Cheang, el relato narrativo varía en función de las decisiones que toma el espectador. El usuario de la obra de Abrahams tiene en su mano la decisión de obedecer a las normas temporales para evitar ser penalizado. En caso de caer en la provocación ante la lentitud de carga que habitualmente desespera al usuario, este deberá esperar un tiempo extra para poder volver a interactuar con la página. Bookchin y Flanagan eligen un formato que resulta especialmente atractivo: el videojuego. Bajo una estética lúdica que rememora los juegos de Arcade o reproduciendo los gráficos de guerra para crear una experiencia de usuario envolvente, ambas artistas traspasan la frontera del net.art y se sumergen en la conquista de una industria tradicionalmente masculinizada, de donde saben que pueden recoger más espectadores.

La ruptura con los medios tradicionales se acompaña del uso de un lenguaje irreverente y paródico por parte de las artistas y colectivos. Las australianas VNS Matrix irrumpen, influenciadas por el testimonio del *Manifiesto Cíborg* de Donna

Haraway, bajo un marco de ciencia ficción y con una elevada carga de agitación social. La parodia como lenguaje es, para Braidotti (2004, 115), «políticamente potenciadora con la condición de estar sostenida por una conciencia crítica que apunte a subvertir los códigos dominantes». El lenguaje descarado y provocador que usan algunos colectivos en sus manifiestos, parte de la crítica artística de las *Riot Girls* que, desde el ingenio y la ironía, e inspiradas en el ciberpunk, interrogan al público acerca del papel de la mujer en el arte y apuestan por la relocalización de los cuerpos femeninos en la representación cultural. Sin embargo, resulta relevante recordar una de las críticas más repetidas que se han recogido a lo largo de la trayectoria del net.art acerca de la colonización anglófona del medio (Baigorri y Cilleruelo (2005), que, aunque no es exclusiva del arte en internet, forma parte de una globalización cultural que diluye los límites de la cultura local. Los dos manifiestos que se recogen en este trabajo han sido traducidos a múltiples lenguas, aunque cabe destacar que las Laboria Cuboniks lanzaron su propuesta original directamente en 18 idiomas.

El uso del hipertexto, popularizado a principio de los años 60 por el sociólogo Ted Nelson, funciona como sistema de escritura y de navegación, que permite la vinculación a través de enlaces, creando una red no lineal de información interconectada. Para Carrillo (2004, 110) el hipertexto es la antítesis del sistema moderno occidental de organización de la información, «dotado de un principio y un final que lo delimitan y lo definen como tal». La lógica de la hipertextualidad que domina internet desplazó otros sistemas discursivos y de comunicación que protagonizaban nuestra cultura. Una de las obras que mejor ejemplifica el uso artístico de esta narrativa, fuera de la linealidad tradicional, es el caso de *Brandon*. A través de la simbología que representa la ruta por la carretera que atraviesa la pantalla, en lo que se ha denominado como *roadtrip* por la obra de Cheang, se propone un trayecto de ida y vuelta, en el que a menudo el espectador es atropellado, interrumpido e interpelado por pequeñas ventanas que emergen al azar, en una construcción textual, muy habitual en las obras de net.art, que presenta un «lenguaje espacializado a través del hipertexto» (Zafra 2016). La organización de la información y la presencia de datos, que aparecen de manera no lineal y multidimensional, crean una experiencia de navegación visual e inmersiva que obliga al usuario a moverse a través de los nodos de información que aparecen en la propuesta de la artista. El usuario es empujado a la elección de itinerarios y a la

selección de opciones como miembro integrante del sistema interactivo que propone el arte en la red (Carrillo, 2004).

Otro de los elementos narrativos que forman parte del relato y del que se sirven Lialina y Abrahams es la velocidad de carga. Las dos artistas aprovechan la lentitud de transferencia de la internet temprana como elemento que forma parte de sus historias. La tensión entre la pareja en la habitación se acentúa bajo un ambiente de densidad ante la lentitud de las respuestas en la conversación, que ya de por sí se muestra desarticulada e inconexa. En el contexto de la propuesta de Abrahams el tiempo es el elemento principal. La artista ha anticipado conscientemente la ansiedad que aparece en los usuarios debido a la lentitud de carga de las páginas web. Esta anticipación demuestra, por un lado, una comprensión profunda de la experiencia del usuario y, por otro lado, una clara intención de generar una respuesta emocional específica, al mismo tiempo que le propone ejercicios para cultivar su bienestar físico. Se observa además una “ignorancia simulada” por parte del usuario que está siendo controlado por la artista, generando una dinámica interesante entre ambos que terminará una vez el usuario se rinda y decida, resignado, cumplir con la normativa. En las dos obras el tiempo se convierte en un elemento significativo integrándose en la estructura narrativa. La dilación en la carga de contenido, que genera una espera obligada al espectador, invita a hacer una reflexión sobre la impaciencia y las expectativas en la era digital, cuestionándonos acerca de la relación entre el tiempo real y el tiempo digital.

6. Conclusiones

En el presente trabajo, se ha investigado el impacto del net.art en la representación de la identidad del sujeto femenino a través del análisis detallado de diez obras destacadas pertenecientes a este movimiento artístico que actúa como brazo político y activista del ciberfeminismo en el ámbito digital. Tras desarrollar los objetivos planteados al inicio del trabajo y, respaldados por un marco teórico complejo que propone un diálogo entre voces destacadas del ciberfeminismo, que revisa la teoría crítica del arte contemporáneo bajo una perspectiva feminista y que realiza un recorrido por la historia reciente del net.art, se han obtenido resultados significativos que contribuyen al campo de la investigación en torno a la cuestión identitaria en la representación del sujeto femenino en el arte contemporáneo.

El net.art surge a principios de los años 90 como práctica de experimentación artística a través de la tecnología digital que distribuye sus obras en el medio virtual a través de la red. Posee un lenguaje propio, el hipertexto, que dinamita la narración lineal tradicional de la cultura occidental. Parte del movimiento feminista representado por varios colectivos de artistas y con referentes individuales se suma a la navegación *online* con una deriva clara enfocada en materializar las teorías de Sadie Plant, Donna Haraway y Judy Wacjman. El dominio de la técnica, del lenguaje de programación y del discurso posfeminista por parte de las net.artistas ha sido fundamental para ocupar un lugar en la historia del net.art.

Como movimiento artístico está repleto de matices que varios autores han ido definiendo a partir de documentos presentados en forma de manifiestos. La recopilación que Remedios Zafra y Teresa López- Pellisa (2019) realizan como editoras en *Ciberfeminsimo, de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*, contiene una parte de ellos, traducidos por primera vez al castellano, además de varias entrevistas a voces destacadas del ciberfeminismo. La labor de Paz Sastre (2020) en *Manifiestos sobre el arte y la red* (Exit), recupera los documentos más importantes que han circulado por listas de correo y que han ocupado servidores y páginas web durante el periodo de 1990 a 1999, recreando, como afirma la propia autora, «una máquina del tiempo» de la cultura en la red. Es importante destacar también la labor de documentación que se recoge en el libro de Jesús Carrillo (2004), *Arte en la Red*, proporcionando herramientas imprescindibles para interpretar el amplio y a menudo diseminado escenario cultural que se (re)produce en internet.

Precisamente, es en la red donde actualmente se encuentra más información, archivos recuperados y obras que han sido curadas de nuevo adaptándolas a las novedades de la programación tecnológica. Nettime, Rhizome, Furtherfield o Art.teleportacia, son algunos de los espacios virtuales dedicados al arte digital repletos de documentación organizada y de acceso abierto, que se ha recuperado desde los años 90, incluyendo entrevistas privadas que formaban parte de las listas de correo electrónico a través de las que se comunicaban y entrevistaban artistas y pensadores. La proliferación de estos espacios permite habilitar de forma prolongada y profunda numerosas obras de arte junto a la extensa documentación que las acompaña a lo largo de la geografía global. De esta manera encontramos artículos, críticas, detalles sobre exposiciones, entrevistas, presentaciones, modificaciones e interpretaciones plurales que dotan de una riqueza

y valor inigualable a la cultura del arte en la red, facilitando además su contextualización y aprehensión. Es importante tener en cuenta que cualquier espacio de diálogo que acerque estas obras al público que se encuentra alejado del entorno urbano y tecnocultural del que parten estas propuestas, transforma la práctica artística en una manifestación transversal que consigue ampliar su alcance.

La naturaleza abstracta del net.art y sus obras experimentales se caracterizan por una complejidad de comprensión y análisis para desentrañar sus múltiples capas de significado. Precisamente, en el *roadtrip* que Zafra (2016) realiza por la obra de *Brandon*, y que ha servido como estructura para elaborar el método de análisis en esta investigación, la autora admite que recorrer la obra completa por todos sus recovecos es una tarea compleja debido a los numerosos matices narrativos que se encuentran en cada escena. El espectador se convierte en usuario y debe ser capaz de leer el lenguaje hipertextual. Baigorri y Cilleruelo (2005) afirman que no es un lector pasivo, sino que su lectura (e interacción) dota de sentido a una obra que además está envuelta de elementos conceptuales, técnicos y políticos que requieren de una interpretación cuidadosa de cada una de las capas que la conforman. Resulta importante recordar que la selección del formato por parte de las artistas tiene un componente estratégico que incluye, por un lado, la consideración de alcanzar un público amplio en el caso del videojuego de Bookchin o Flanagan y, por otro lado, garantizar la agilidad en la difusión y distribución, como en el caso de los manifiestos de las VNS Matrix o las Laboria Cuboniks. Desde este punto de vista se intuye un objetivo claro de las artistas con la intención de amplificar la visibilidad de su obra.

El sujeto que se define tras el análisis detallado de las obras en el contexto del ciberfeminismo muestra una identidad no universalista con un «enfoque deconstructivo de la femineidad» que trata de romper con un significativo Mujer unida al patriarcado como el otro objetivado por negación (Braidotti 2004, 127). Se considera relevante recuperar el pensamiento de Wacjman acerca de la búsqueda insaciable de la identidad por parte de las teorías avanzadas del feminismo. La socióloga tecnofeminista define el movimiento ciberfeminista desde un marco utópico, indispensable para la política feminista, que, por un lado, resulta atractivo para redefinir las relaciones sociales actuales ubicadas en medio de una deriva política neoliberal, pero que las ubica en un lugar que no existe (2006, 117). Para Wacjman se trata de descifrar las metáforas de Sadie Plant, «en cierto modo

forzadas», sobre la idea de la mujer-máquina, más allá de «escapar volando del cuerpo». Navarrete (2011, 23), también citada en el marco teórico, recuerda que, a pesar del ruido alrededor de la conceptualización de un sujeto electrónico en la construcción identitaria que se acerque al artificio del cuerpo ficcionado del cibernético y que ha servido de «estímulo» a la industria del entretenimiento, se esfuma en el momento en que la sociedad abandona las pantallas y recupera la calle. Ambas propuestas alertan sobre el riesgo de quedarse en el limbo de la utopía de una tecnología libertadora para el sujeto occidental femenino.

No obstante, la lectura y el análisis profundo de literatura para abordar este trabajo, ha demostrado la existencia de un potente marco teórico y discursivo de pensamiento feminista y posfeminista que ha sido llevado a la práctica artística generando un contexto reactivo, disruptivo y contrahegemónico que ha cuestionado la cultura dominante en internet, desde sus inicios, con una aparición temprana sin demoras. La capacidad subversiva y transformadora del arte es incuestionable. Los colectivos y las net.artistas contemporáneas no se limitan a la presencia e insistencia para permanecer en un entorno digital gigante que, de manera constante, busca su exclusión y en el cual se encuentran subrepresentadas, debido a una brecha digital alarmante, no solo en acceso sino también en cuanto a programación y espacios de decisión.

Resulta reduccionista relacionar el arte ciberfeminista con la construcción de avatares virtuales que esconden la identidad social de un género determinista, en un contexto global que ha romantizado “el poder ser quien quieras ser”. De hecho, Zafra (2019, 25) admite que va más allá de «la posibilidad de crearnos de manera artificial un cuerpo y una personalidad a la carta» y considera que el componente artístico-político del ciberfeminismo apuesta por la construcción de «personalidades textuales» que no solo se sujetan en una imagen sofisticada, recordando las estrategias de creación identitaria de la primera etapa del net.art que huían de la materialidad de los cuerpos. Sobre estas estrategias afirma que «convertían la interfaz, como campo de mediación intersubjetiva, en un nuevo espacio epistemológico del ser» (2019, 26). La idea de interfaz digital como territorio de comunicación e interacción está presente en cada una de las obras seleccionadas, adquiriendo especial protagonismo en la propuesta de Abrahams, en la que la computadora responde, literalmente, al diálogo simbólico con el usuario. Este espacio de intercambio genera nuevo conocimiento a partir de la experiencia

personal alrededor de la coexistencia entre máquina y humano.

Para finalizar, no hay que descuidar que estamos ante una deriva política neoliberal, que se sirve de la colonización capitalista del ciberespacio sembrado de cultura patriarcal y a través del cual el machismo circula libremente, que nos ha devuelto a la estetización del sujeto y a un cuerpo femenino, controlado y mercantilizado social y políticamente. Se reconoce que el análisis de las obras y la relación que se ha establecido con un marco teórico no finito, que implica feminismo, tecnología y representación identitaria en el mundo del arte y la cultura digital, ha abierto nuevas líneas de reflexión que podrían retomarse en futuras investigaciones.

7. Referencias

- Agudo Martínez, María Josefa. 2021. «Net.art y feminización». En Elías Zambrano, Rodrigo y Jiménez-Marín, Gloria (Ed.). *Reflexiones en torno a la comunicación organizacional, la publicidad y el audiovisual, desde una perspectiva multidisciplinar*. 333-351. Fragua. Madrid. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/106019/Net.art%20y%20feminización.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aliaga, Juan Vicente. 2004. *Arte y cuestiones de género*. Arte hoy.
- Aliaga, Juan Vicente. 2007. *Orden fálico. Androcentrismo y violencia de género en las prácticas artísticas del siglo XX*. Akal. Arte contemporáneo.
- Baigorri, Laura y Lourdes Cilleruelo. 2005. «Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online». *BRUMARIA*. <https://underpost.net/ir/pdf/cy2/arte-online.pdf>
- Ballester Buigues, Irene. 2012. *El cuerpo abierto. Representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. Asturias. Trea.
- Barnett, Pennina. 1998. «Reflexiones a posteriori sobre la organización de “La Puntada Subversiva”». En Deepwell, Katy (Ed.), *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas*. 143-159. Madrid. Cátedra.
- Boix, Montserrat y Ana De Miguel. 2002. «Los géneros de la red: los ciberfeminismos. El ciberfeminismo social». *Mujeres en red*. <https://www.mujeresenred.net/spip.php?article297>
- Braidotti, Rosi. 2004. *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. GEDISA
- Carrillo, Jesús. 2004. *Arte en la red*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Cordero, Karen y Inda Sáenz Romero. (comp). 2007. *Crítica feminista en la teoría e historia del arte*. Universidad Iberoamericana. Biblioteca Francisco Xavier Clavigero.
- Deepwell, Katy (Ed). 1998. *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas*. Madrid. Cátedra.
- Fernández, María y Faith Wilding. 2002. «Situación de los ciberfeminismos». En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Furján, Helene y Lee Nentwig. 2020. «Rosa Menkman: Más allá de la resolución. Parte 2». *Xenomórfica Magazine*. Holobionte.

<https://edicionesholobionte.com/rosa-menkman-mas-alla-de-la-resolucion-parte-1-por-helene-furjan-y-lee-nentwig/>

- Gago Gelado, Rocío. 2019. *Ciberfeminismo en España: discurso teórico y prácticas digitales*. Institut Universitari d'Estudis de Gènere. Universitat d'Alacant.
- García Manso, Almudena. 2007. «Cyborgs, mujeres y debates. El ciberfeminismo como teoría crítica». *Barataria*, 8, 13- 26. <https://doi.org/10.17561/rae.v0i17.3515>
- García Manso, Almudena y Artenira Silva e Silva. 2017. «Ciberfeminismo o feminismo en la red: Haciendo arqueología en Internet». *Antropología Experimental*, 17. 19: 277-286. Universidad de Jaén. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae>
- García- Oliveros, Elena. 2018. «Cuando el autor es el patriarcado. Desmaterialización del arte: del arte público al ciberfeminismo». *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, 28. 73-93. <https://doi.org/10.15366/anuario2016.28.004>
- Giannetti, Claudia. 2002. «La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión. *Cultura XXI*. <https://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articles/giannetti0602/giannetti0602.html>
- Greene, Rachel. 2000. «Una historia del Arte en internet». <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26693/Una%20historia%20del%20Arte%20de%20Internet.pdf?sequence=1>
- Haraway, Donna. 1991. *Manifiesto cibernético*. Kaótica libros.
- Kuni, Verena. 1998. «El futuro es Femail. Algunas reflexiones sobre la estética y la política del ciberfeminismo». Traducción Cristina Jurado. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Maeso Gómez, Noelia. 2018. «Female extension, de Cornelia Sollfrank. Una obra pionera del ciberfeminismo». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, Núm. 15, 217-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6562342>
- Malavolta, Luciana. 2021. «DALL-E». Proyecto IDIS. <https://proyectoidis.org/dall-e/>
- Muntadas, Antoni. 1990, 1996. «La intervención tecnológica de los artistas en un espacio virtual». En Sastre, Paz. 2020. *Manifiestos sobre el arte en la red. 1990-1999*. Exit Publicaciones.

- Navarrete Tudela, Ana. 2011. «Diferentes, desiguales y desconectadas. ¿Quién es quién en las industrias tecnológicas?» *Asparkia. Investigación Feminista*, (22), 17-31. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/595>
- Nochlin, Linda. 1971. «¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas?» En Aliaga, Juan Vicente. 2004. *Arte y cuestiones de género. Arte hoy*.
- Núñez Puente, Sonia, Diana Fernández Romero y Palma Peña Jiménez. 2016. «Ciberactivismo contra la violencia de género: fetichismo tecnológico e interactividad». *Feminismo/s* 27, pp. 177-195. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5619820>
- Orlan. 1995. «Intervention». En Aliaga, Juan Vicente. 2004. *Arte y cuestiones de género. Arte hoy*.
- Ortega Albuixech, Mar. 2015. «Activismo feminista». <https://emiliomartinez.espai214.org/zoom/ACTIVISMO%20FEMINISTA2323.pdf>
- Plant, Sadie. 1995. «Los telares futuros: tejedoras y cibernética». Traducción Toni Navarro. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Plant, Sadie. 1996. «Feminizaciones. Reflexiones sobre mujeres y realidad virtual». En Sastre, Paz. 2020. *Manifiestos sobre el arte en la red. 1990-1999*. Exit Publicaciones.
- Pollock, Griselda. 1996. «Inscripciones en lo femenino». En Aliaga, Juan Vicente. 2004. *Arte y cuestiones de género. Arte hoy*.
- Pollock, Griselda. Sf (a). «Diferenciando: el encuentro del feminismo con el canon». En Cordero, Karen e Inda Sáenz Romero. (Comp). 2007. *Crítica feminista en la Teoría e Historia del Arte*, México, D.F.: Universidad Iberoamericana, 141-158. https://sentipensaresfem.files.wordpress.com/2016/09/cordero_saenzcomps_critica_feminista_en_la_teor%C3%ADa_e_historia_del_arte2001.pdf
- Pollock, Griselda. Sf (b). «La heroína y la creación de un canon feminista». En Cordero, Karen e Inda Sáenz Romero. (Comp). 2007. *Crítica feminista en la Teoría e Historia del Arte*, México, D.F.: Universidad Iberoamericana, 161-196.

https://sentipensaresfem.files.wordpress.com/2016/09/cordero_saenzcomps_critica_feminista_en_la_teor%C3%ADa_e_historia_del_arte2001.pdf

- Rackham, Melinda. 2019. «Manifiesto». Traducción de Federico Fernández Giordano. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Reverter Bañón, Sonia. 2001. «Reflexiones en torno al Ciberfeminismo». *Asparkia* XII. 35-51. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/837>
- Robinson, Hilary. 1995. «Más allá de los límites: feminidad, cuerpo y representación». En: Deepwell, Katy (ed.) 1998. *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas*. 241- 255. Madrid. Cátedra.
- Romero Sánchez, Amparo. 2014. «La utopía postfeminista: del ciberfeminismo al tecnofeminismo». *Cuadernos del ateneo*, (32), 156-169. <https://tinyurl.com/225dgub5>
- Sastre, Paz. 2020. *Manifiestos sobre el arte y la red*. EXIT
- Sollfrank, Cornelia. 1998. «La verdad sobre el ciberfeminismo». Traducción de Toni Navarro. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Shulgin, Alexei y Natalie Bookchin. 1999. «Introducción al net.art (1994-1999)». En Sastre, Paz. 2020. *Manifiestos sobre el arte en la red. 1990-1999*. Exit Publicaciones.
- Toxic Lesbian (8 de marzo de 2016). *Navegación pública de 'Brandon' de Shu Lea Cheang, por Remedios Zafra*. [Vídeo]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MuoYR32KM0M> [Consultado en abril de 2023].
- Toxic Lesbian. 2021. Shu Lea Cheang, pionera del ciberfeminismo». Revista *Xenomórfica*. Editorial Holobionte. <https://edicionesholobionte.com/shu-lea-cheang-pionera-del-ciberfeminismo/>
- Trilnick, Carlos. 1995. «Arte punto red». *IDIS*. <https://proyectoidis.org/net-art/>
- Trilnick, Carlos. 2017. «Mario Klingemann». Proyecto IDIS. <https://proyectoidis.org/mario-klingemann/>
- Wacjman, Judy. 2006. *El tecnofeminismo*. Feminismos.
- Wilding, Faith y Critical Art Ensemble. 1998. «Apuntes sobre la condición política del

- ciberfeminismo». En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Wilding, Faith. 2004. «¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?». *Lectora*, 10, 141-151. <https://ddd.uab.cat/pub/lectora/20139470n10/20139470n10p141.pdf>
- Zafra, Remedios. 2008. «Ciberfeminismo y 'net-art', redes interconectadas». https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26453/Ciberfeminismo%20y%20%20netart%20.%20redes%20interconectadas%20_%20Periódico%20Diagonal.pdf?sequence=1
- Zafra, Remedios. 2013. *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*. Madrid. Páginas de Espuma.
- Zafra, Remedios. 2015. «El instante invisible del net.art». <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26538/EI%20instante%20invisible%20del%20net.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Zafra, Remedios. 2016. «Transcripción del evento en directo, online y presencial de la navegación de "Brandon" de Shu Lea Cheang». http://toxiclesbian.org/wp-content/uploads/2017/proyectos-investigacion/Transcrip_evento_esp.pdf
- Zafra, Remedios. 2018. «Redes Y (Ciber)Feminismos. La revolución de la representación que derivó en alianza». *Revista DÍGITOS* 4. 11-22. <https://revistadigitos.com/index.php/digitos/article/view/116>
- Zafra, Remedios. 2019. «Prólogo». En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.

8. Anexos

8.1. Anexo I – Ficha de análisis de *Waiting* (Wilding 1972).

| | |
|--|--|
| Título de la obra | <i>Waiting</i> |
| Autoría | Faith Wilding |
| Fecha de publicación | 1972 |
| Soporte y localización web | Se trata de una <i>performance</i> que tuvo lugar en el espacio colectivo <i>Womanhouse</i> (Instituto de las Artes de California), en Los Ángeles. Se puede consultar parte de la propuesta grabada para el film de Johanna Demetrakas y parte del texto en español en la web de la revista Exit (https://exit-express.com/faith-wilding-y-la-espera/). |
| Descripción general | La obra de Wilding es una <i>performance</i> representada por la propia artista que aborda uno de los temas fundamentales en el cambio de paradigma para el feminismo durante los años 70: los estereotipos tradicionales de género y el rol pasivo de la mujer en la sociedad. El texto que recita durante su intervención reproduce las múltiples situaciones en las que el sujeto mujer se sitúa a la espera a lo largo de su vida. |
| Contexto histórico y geográfico situado | <i>Waiting</i> fue presentada dentro de la organización de unas jornadas de mujeres impulsadas por Judy Chicago y Miriam Schapiro (Zafra y López-Pellisa 2019). En los años 70, en Estados Unidos, se vivía la segunda ola feminista con nombres tan representativos como Betty Friedan o Sulamith Firestone. Friedan había analizado unos años antes “la mística de la feminidad” poniendo sobre la mesa “el malestar sin nombre” de cientos de mujeres de clase media norteamericana. La crítica contra el cumplimiento de una supuesta feminidad cándida y sumisa dentro del hogar elevó el discurso personal a una esfera colectiva y pública que derivó en política. En 1970 tuvo lugar la Huelga de Mujeres por la Igualdad, organizada por la Organización Nacional de Mujeres (NOW), fundada precisamente por la misma Betty Friedan. Las diferencias entre los diferentes colectivos feministas dentro del movimiento alrededor del sujeto político mujer, confirmaron debates de raza y clase que pretendían cuestionar la legitimidad de un sujeto unificado, impugnado por las feministas negras y las |

| | |
|--|---|
| | <p>feministas lesbianas (Martínez 2019).</p> <p>En los años 70, la artista Judy Chicago, junto a Miriam Shapiro, funda el primer programa universitario de Estudios de Arte Feministas, el <i>Feminist Art Program</i> en el <i>California Institute of the Arts</i>. En 1972 este proyecto docente se convierte en la exposición colectiva <i>Womanhouse</i> dentro de una mansión abandonada de Hollywood (Trinidad 2018). La muestra recoge varios proyectos de mujeres artistas, que, desde disciplinas como el video arte, la <i>performance</i> o instalaciones con bordados, plantean, bajo sus propias experiencias, la posibilidad de representar una nueva historia del arte. La iniciativa coincide con un movimiento de mujeres que utilizan la <i>performance</i> como estrategia discursiva crítica contra la ausencia de mujeres en el Arte institucional.</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>La artista recita un poema en formato monólogo, de 15 minutos, sentada en una silla, recogida de forma pasiva, con las manos sobre la falda y con un leve balanceo hacia adelante y hacia atrás. El texto que reproduce habla de la espera como única opción para la mujer en su vida, condensa la experiencia femenina en «un ciclo monótono y repetitivo» en el que la artista refleja cómo sus expectativas se ven limitadas a esperar el comienzo de su propia vida mientras se encuentra al servicio de las decisiones y acciones de los demás (Exit Express 2017). Wilding expresa la frustración de la mujer rendida, obligada a esperar como tarea opuesta a la acción. La <i>performance</i> provoca una toma de conciencia entre las personas que asisten en directo, reflexionando alrededor del papel pasivo que tienen las mujeres en la toma de decisiones de sus propias vidas (Forte 1988). La estética de la artista también acompaña su discurso. Encontramos una mujer joven con el pelo recogido en un moño bajo, vestida con una falda y una camisa blanca, representando un modelo de feminidad clásica acorde con la mujer que insiste estar a la espera.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>Wilding se sirve de la poesía como lenguaje verbal, monótono y repetitivo para dialogar con el público asistente. Sin embargo, no es el único lenguaje de la pieza. Corporalmente, el balanceo de la artista, que permanece sentada en una silla en una postura aparentemente relajada con los hombros caídos, se repite al ritmo de los</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>versos que recita sobre la espera. La inclinación del cuerpo va en aumento y cada vez se acerca más al público en cada frase. A medida que se acerca el final de la pieza, Wilding ralentiza el ritmo de las palabras y de su balanceo.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>Esta pieza no se considera propia sino precedente del net.art. Sin embargo, su autora, junto con Hyla Willis, será una de las creadoras de uno de los colectivos trascendentes del movimiento en la red: la célula ciberfeminista subRosa (Zafra y López-Pellisa 2019) que trabaja con nuevos medios y tecnologías digitales.</p> <p>La obra forma parte del movimiento de mujeres artistas que irrumpen en los años 70 para confrontar las dinámicas del arte tradicional. Wilding y el colectivo de mujeres que operan en la <i>Womanhouse</i> huyen del museo para ocupar simbólicamente una casa. Se inscribe una relación entre el espacio privado casa, tradicionalmente reservado a la mujer, para habitar de nuevo las estancias de este mismo lugar ahora convertido en centro de exhibición de las prácticas artísticas performativas y críticas con el androcentrismo estructural del ámbito artístico. De esta manera no solo se cuestiona el soporte tradicional del arte, sino que se opera en un contexto distinto, privado, al margen del circuito oficial.</p> <p>A pesar de suscribir las críticas alrededor del sesgo de clase y de raza de las primeras propuestas artísticas de los 70, Wilding también experimentó parte del juicio. Ella misma relata cómo fueron silenciadas y condenadas por esencialistas en los años 80, aunque fueron recuperadas e imitadas a partir de los años 90, reclamadas como representantes de colectivos ciberfeministas (Stalbaum 2001).</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>Faith Wilding es una artista, escritora y educadora nacida en Paraguay en 1943. En su trabajo aborda la identidad femenina desde perspectivas sociales, biológicas y psicológicas utilizando una variedad de medios artísticos como la <i>performance</i>, instalaciones, dibujo, pintura y crochet. En palabras de la propia artista, su interés personal recae en «las posibilidades transformacionales y pedagógicas de un arte radical, un arte que utiliza la belleza como una táctica terrorista, en lugar de un fin en sí mismo» (Villareal 2019).</p> |

En la entrevista con Stalbaum (2001), Wilding admite que el mundo del arte posee una jerarquía a menudo infranqueable de museos e instituciones de difícil acceso. Considera que es un sistema que funciona como espectáculo de la cultura capitalista, aunque las personas que lo transitan ocupan roles que van cambiando. Para poder cohabitar la artista propone «piratear» aquello que pertenece a los que están arriba para donarlo a los que están en posiciones inferiores. La artista distingue la colaboración artística del colectivo. Defiende que *Womanhouse* fue una colaboración que ella, junto a otras artistas y estudiantes, hizo para el Programa de Arte Feminista en el *California Institute of the Arts*, organizado por Chicago y Shapiro. Cada artista ponía nombre a una de las habitaciones de la casa en un proceso de colaboración y concienciación conjunto en el que se conversaba constantemente sobre los procesos y la estética. Al final de la exhibición las artistas subastaron las piezas para recaudar fondos para el Programa de Arte. Tras varias entrevistas y participaciones en conferencias como artista invitada, Wilding admite desconcertada que su pieza *Waiting* tuvo gran repercusión y se considera una de las obras emblemáticas del arte feminista. La *performance* surge de un proceso y contexto feminista en el que ella colabora políticamente y que pretende derribar las jerarquías que encuentran en el mundo del arte, así como la idea de «genio individual». A pesar de ser la creadora e intérprete de *Waiting*, la artista decidió que su pieza podía ser interpretada por cualquier persona que quisiera. Añade que la obra debe ser contextualizada como práctica artística feminista en colaboración con *Womanhouse*.

Referencias

- Exit Express. 2017. «Faith Wilding y la espera». *Exit Express*. <https://exit-express.com/faith-wilding-y-la-espera/>
- Forte, Jeanie. 1988. «Women's performance art. Feminist and postmodernism». En *Performance. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. IV. Ed. Philip Auslander. 2003. 251-268. Routledge. <https://tinyurl.com/2jscl3yu>
- Martínez, Josefina L. 2019. «¡No planches mientras la huelga está caliente!»: el paro en EE.UU. de las mujeres por la igualdad». *Contexto y acción*. <https://ctxt.es/es/20190814/Politica/27630/Josefina-L-Martinez-manifestacion-huelga--1970-Nueva-York-Women's-Strike-for-Equality.htm>

- Stalbaum, Brett. 2001. «Substantial Disturbance: An Interview with Faith Wilding». *SWITCH JOURNAL*. 16. No. 1, Article 2. <https://scholarworks.sjsu.edu/switch/vol16/iss1/2>
- Trinidad, Emma. 2018. «Woman art house: Judy Chicago. El movimiento artístico feminista de los 70 y Womanhouse». *Contemporaneidades*. <https://emmatrinidad.wordpress.com/2018/03/18/woman-art-house-judy-chicago-el-movimiento-artistico-feminista-de-los-70-y-womanhouse/>
- Villareal, Marina P. 2019. «Woman Art House: Faith Wilding». *Plataforma de arte contemporáneo*. <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/woman-art-house-faith-wilding/>
- Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.

8.2. Anexo II – Ficha de análisis de *Manifiesto para el siglo XXI* (VNS Matrix 1991).

| | |
|--|---|
| Título de la obra | <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> |
| Autoría | Colectivo VNS Matrix formado por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini y Virginia Barratt. |
| Fecha de publicación | 1991 |
| Soporte y localización web | Este proyecto, pensado para múltiples medios, se hizo viral gracias a su distribución a través de carteles, fax y envíos por correo postal y a través de listas de contactos masivas por correo electrónico. Se ha traducido a varios idiomas desde su creación. Una de las traducciones al castellano, realizada por Mark Gardner para la proyección <i>All New Gen</i> en el Museo de Bellas Artes y de Arte Moderno de Bilbao en 2007, se puede consultar en la página web del propio colectivo (https://vnsmatrix.net/wordpress/wp-content/uploads/kiss-kiss-bang-bang-museo-bilbao-2007-cyberfeminist-manifiesto-castellano-sphere-postcard.pdf) |
| Descripción general | El <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> de VNS Matrix es un texto fundamental del arte en el espacio digital ciberfeminista que declara la subversión de las normas de la estructura tecnológica patriarcal. Advierte de la liberación y la emancipación de la mujer y actúa como detonante para movilizar de manera estratégica al feminismo en un contexto de arte, resistencia y ciberpunk. |
| Contexto histórico y geográfico situado | El <i>Manifiesto para el siglo XXI</i> del colectivo australiano VNS Matrix marca el comienzo del ciberfeminismo (Zafra 2019). Expresan por primera vez la posición política del movimiento ciberfeminista, que en sus inicios utópicos considera que la tecnología emergente es una oportunidad para interrumpir las normas patriarcales de la sociedad y, concretamente el colectivo VNS Matrix, pretende divertirse durante el proceso (Rhizome 2016-2019). Inspiradas en el <i>Manifiesto ciborg</i> de Donna Haraway, en los años 90, nos situamos en plena tercera ola del feminismo en la que las artistas australianas conviven con las teorías utópicas de Sadie Plant y su libro <i>Ceros y Unos</i> . El término ciberfeminista surge a la vez en Reino Unido con Plant y en Australia con las VNS Matrix. Sollfrank (1998) aclara ciertas |

diferencias entre ambas. Mientras que Plant propone que la relación entre la tecnología y la mujer es algo natural en la que lo femenino está vinculado a la sociedad digital sin necesidad de irrumpir política o artísticamente y reclama la utopía como realidad, las VNS Matrix, a pesar de compartir la idea de la feminización del marco digital, consideran relevante la corporalidad femenina dentro de sus manifestaciones poéticas.

El nacimiento del colectivo se sitúa en la denominada red temprana, en los inicios de internet. Evans (2014, 2016) repasa sus orígenes: «VNS Matrix surgió del pantano cibernético durante un verano del sur de Australia alrededor de 1991, con la misión de secuestrar los juguetes de los *tecnocowboys* y reasignar la cibercultura con una inclinación feminista». Sollfrank (1998) propone una lectura crítica del contexto histórico del nacimiento del ciberfeminismo. Admite que no hay un solo movimiento y que por lo tanto no existe una sola historia. Destaca la elección de la cibernética de Wiener como prefijo para fusionar con la palabra feminismo, en lugar del término tecnológico o virtual y traza una línea entre las teorías de Wiener y las corporalidades de Gibson en la ciencia-ficción, en las que el cuerpo se desvanece existiendo como un «flujo corporal» en lo que ella misma considera una reducción sexista del cuerpo de la mujer (*fembots*) y la niña (*cyberbabes*). La unión de estos dos términos supone cierta contradicción irónica, que según Sollfrank, funciona como estrategia de márketing. Recuerda que en aquel momento el feminismo todavía se identificaba con las categorías “naturales” fijas hombre/mujer de los años 70, a pesar de los intentos en los 80 de ser deconstruidas y ampliadas bajo las nuevas teorías del género. Vincula “la vieja escuela feminista” con las aportaciones tecnofóbicas que tratan de compensar la discriminación y victimización de la mujer a través de un discurso altamente moral vinculado a las reformas legislativas como objetivo. En los años 90 se recupera el potencial de las teorías feministas que surgen principalmente de la academia generando un pensamiento más profundo, algo alejado de las «instrucciones de acción política» instalándose en la «comprensión eufórica de las nuevas tecnologías» (Sollfrank 1998).

| | |
|--|---|
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>Resultaría sesgado aislar el manifiesto de su práctica de distribución y evolución una vez se ha colectivizado como pieza en el espacio público. Precisamente, la estrategia de difusión masiva y a través de múltiples medios fue en sí parte de la práctica artística disruptiva del colectivo. Zafrá (2019, 15) recuerda el poder movilizador y de cohesión del manifiesto como práctica artística.</p> <p>En su formato original se incluía «el texto breve mapeado en una esfera bordeada por un motivo de vagina» (Evans 2016), sin embargo, con el tiempo y tras ser traducido a varios idiomas, se empieza a representar junto a una simbología de corporalidades diversas en las que entra en juego la identidad del sujeto del feminismo. La hibridación entre el cuerpo humano y la máquina o el cuerpo mutado forma parte de la línea estética del colectivo, «una estética feminista de anarquía tecnológica babosa, fea y vigilante» (Evans 2014). Bajo el objetivo de interrumpir en el espacio público, invaden carteles publicitarios en los que aparecen mujeres normativas en ropa interior y rompen la imagen colocando su manifiesto en medio del póster. También entra en el discurso la representación visual del “gran-papá” o el control patriarcal de la tecnología usando un torso exageradamente musculado con un miembro sexual masculino erecto. La misma Virginia Barratt (en Evans 2014) recupera los elementos gráficos y «objetos fantásticos activos» usados en la pieza simbólicamente como la nueva representación de mujeres, género y sexualidades en el tecnoespacio.</p> <p>En cuanto a la comunicación cromática, el uso de una gama de colores como «antítesis del frágil beige descarnado» (Barratt, en Evans 2014) será también una elección consciente del colectivo como parte de la experiencia estética de la obra.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>El pensamiento utópico convive con la práctica artística desde la transgresión y la provocación. El texto está redactado de un modo «colaborativo, plagador, posiblemente alimentado por drogas y pornográfico» (Rhizome 2016-2019), empleando un lenguaje «irreverente y profundamente político» (Evans 2014) que las artistas usan para autodefinirse como “el virus del nuevo desorden mundial” y para presentar ante el ciberespacio las</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>oportunidades que se ofrecen en la tecnología para luchar contra la norma patriarcal. Utilizan iconografías paródicas y simbologías “cibereróticas” para tejer una crítica y “sabotear” lo que ellas denominan el ordenador central gran-papá. (Zafra 2017; 2019).</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>El eje de confrontación más evidente de la obra de VNS Matrix es sin duda el uso de un lenguaje confrontativo y la ruptura de la linealidad en la comunicación a través de nuevos medios de distribución. El formato de pieza artística es un manifiesto que circula al margen de cualquier jerarquía tradicional y se ubica en un lugar múltiple como emblema de un movimiento de liberación feminista en la esfera tecnológica digital.</p> <p>La demostración y defensa del divertimento desde la significación y estrategia de una narrativa lúdica puede caer en una lectura de superficialidad. La utilización del término «precarias y aburridas del mundo» en su marco identitario las ha situado en el foco de críticas en relación al privilegio de clase. Sin embargo, precisamente la construcción de una práctica artística usando un lenguaje e iconografía que se burla del poder tecnológico junto al «uso estratégico de las tecnologías para “rediseñar” el mundo» (Zafra 2019, 16) apunta directamente a una apertura hacia nuevas fronteras de audiencias que aún no habían sido interpeladas.</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>Evans (2014) recoge una relación de correspondencia con las artistas que formaron VNX Matrix. De esta memoria colectiva se desprende la revisión del origen del grupo vinculado al contexto histórico y cultural de su lugar de origen. Consideran relevante la vanguardia australiana en la escena del arte de los nuevos medios, la innovación de las artistas australianas y la ausencia de miedo a mostrarse críticas con el sistema establecido. Da Rimini recuerda, desde la nostalgia, cómo aprovecharon un contexto en el que la red no estaba todavía regulada ni mercantilizada, se apreciaban posibilidades en el espacio cultural que ellas supieron habitar. Barrat dibuja la línea directa entre su propuesta feminista para la producción de pornografía como punto de partida a una estética de baba y vísceras que vehiculan a través de los textos con un mensaje crítico y feminista. Ella misma define el texto como «blasfemo, rudo y complejo, caliente, húmedo y alucinante, al servicio de un</p> |

feminismo que era múltiple» (en Evans 2014).

Referencias

- Evans, Claire L. 2014. «An Oral History of the First Cyberfeminists». <https://www.vice.com/en/article/z4mqa8/an-oral-history-of-the-first-cyberfeminists-vns-matrix>
- Evans, Claire L. 2016. «Feminist Worldbuilding in the Australian Cyberswamp». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2016/oct/27/cyberfeminist-worldbuilding/>
- Rhizome. 2016-2019. «A Cyberfeminist Manifiesto for the 21st century». *Net Art Anthology*. <https://anthology.rhizome.org/a-cyber-feminist-manifesto-for-the-21st-century>
- Sollfrank, Cornelia. 1998. «La verdad sobre el ciberfeminismo». Traducción de Toni Navarro. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Zafra, Remedios. 2017. Arte, redes y (ciber)feminismos. *Metrópolis*. RTVE Española. <https://www.rtve.es/play/videos/metropolis/metropolis-cb-remedios-zafra-arte-redes-ciberfeminismos/3945422/>
- Zafra, Remedios. 2019. «Prólogo». En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.

8.3. Anexo III – Ficha de análisis de *My boyfriend came back from the war* (Lialina 1996).

| | |
|--|--|
| Título de la obra | <i>My boyfriend came back from the war</i> |
| Autoría | Olia Lialina |
| Fecha de publicación | 1996 |
| Soporte y localización web | Esta pieza interactiva se aloja en una página web en la que el usuario traza su propio recorrido alrededor de la obra, generando un camino personal a través de la historia. Se puede consultar e interactuar con ella en la página fundada por la propia artista, que fue la primera galería de arte en internet (http://www.teleportacia.org/war/). |
| Descripción general | <p>La primera obra de arte digital de esta artista de origen ruso, pionera del net.art, cuenta la historia, en 76 fotogramas, del reencuentro entre una pareja joven tras un traumático regreso de él de la guerra. Consiste en un recorrido multimedia no lineal a través de la conversación que ambos mantienen en la que se intuyen reproches, una infidelidad y una propuesta de matrimonio que no se acaba de responder de forma clara. Se trata de una pieza interactiva en la que el espectador, convertido en usuario, traza su propio recorrido y desvela el diálogo entre los protagonistas.</p> <p>Lialina aborda la imposibilidad de conexión entre las personas envueltas en un conflicto geopolítico.</p> |
| Contexto histórico y geográfico situado | <p>La creación de <i>Netscape</i> en 1994 y la aparición de su navegador web <i>Navigator</i>, con unas prestaciones gráficas que permiten la carga de varios documentos a la vez en diferentes áreas de una misma página y cuyo alcance fue muy popular a mediados de los años 90, marcan el momento y contexto histórico particular de la obra de Lialina. Según narra Michael Connor (2016) en un análisis minucioso de la obra y del marco cronológico, se podría situar la obra en el conflicto bélico que marca el final de la guerra de Rusia en Chechenia, la segunda batalla de Grozny, en agosto de 1996.</p> <p>La unión de estos elementos, junto a la experiencia personal de una artista joven en la ciudad rusa de Moscú, conceden a la historia de Lialina un objetivo específico de</p> |

| | |
|---|--|
| | relato de memoria histórica, a través del uso particular de la página web. |
| Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad. | <p>La estética de la pieza sigue la propuesta de diseño artístico de la web temprana que, entre otros aspectos, deja el tipo de letra sin especificar, así como una neutralidad en la elección del color. En el caso de Lialina, apuesta por el blanco para el texto, sobre un fondo negro, sin asignar una tonalidad diferente al situarse sobre un texto que es enlazable. Connor (2016) afirma que el binarismo cromático en blanco y negro es un reflejo de «la lógica subyacente de la computadora misma» mostrando un aspecto de oscuridad restringiendo las opciones estéticas.</p> <p>Los sujetos que aparecen en la obra tienen un aspecto pixelado poco definido. En la imagen inicial aparecen ambos personajes sentados en una postura que les impide conectar visualmente entre ellos, no se miran. Sobre los cuerpos encontramos la imagen animada de una ventana que parece estar en negativo, con los colores invertidos. A la derecha, una vez la pantalla se ha dividido, aparece el rostro de la mujer en un primer plano. A medida que se avanza en el recorrido por la historia, las imágenes se van reduciendo según la escala que permite la subdivisión de la pantalla en fragmentos que no desaparecen del marco de navegación, permitiendo la visión permanente del texto o de las ventanas en negro.</p> <p>Connor (2016) contempla la pieza destacando la función melancólica y sombría de una historia propia del <i>net.language</i>. Sin embargo, a pesar de la nostalgia que impera en la pieza, recuerda que la aparición del logotipo del estudio cinematográfico de Hollywood, <i>20 th Century Fox</i>, no necesariamente al final del recorrido, podría dejar la puerta abierta a una reconciliación desde un punto de vista «de optimismo romántico y juvenil» que recuerda al final feliz de las películas americanas vinculado al texto sobre la petición matrimonial que escribe Lialina.</p> |
| Lenguaje | La artista considera que las obras que se alojan en la red deben usar el lenguaje propio del contexto digital (Connor 2016). En su obra utiliza el hipertexto, conocido como HTML, imágenes de <i>bitmap</i> en blanco y negro, animadas y fijas, y los marcos de un navegador web como ventanas independientes que se van creando dentro de la ventana |

| | |
|--|---|
| | <p>general del navegador. La forma cómo se desdobra la narración en «múltiples hilos conductores» recuerda al efecto del montaje cinematográfico y el uso de un contraste extremo entre el blanco y negro evoca la estética de las primeras películas de cine mudo (Vico 2015). El uso de la pantalla dividida, siguiendo el criterio del lenguaje cinematográfico, propone una temporalidad a la historia: mientras que la imagen de la izquierda se mantiene fija, a la derecha de la pantalla la historia avanza y «los elementos progresan independientemente unos de otros» (Connor 2016).</p> <p>El eje central es la dificultad de comunicación entre sus protagonistas. Para replicar esta conversación desarticulada la artista reproduce fragmentos de texto como parte de un diálogo multimedia en el que el usuario interviene «desvelando y recombina los fragmentos de una historia inefable» (Carrillo 2004, 211). Precisamente, la complejidad inherente de la historia supera la capacidad del lenguaje para describirla de manera adecuada. El ritmo lento de interacción con el que se navega por la red a mediados de los años 90 se considera un elemento más del lenguaje narrativo de la obra.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>El papel fundamental del usuario en su toma de decisiones, dejando rastro de su presencia al recorrer la historia, constituyendo el punto de vista narrativo de la obra como usuario convertido en <i>voyeur</i> (Connor 2016), recuerda que uno de los elementos clave del net.art es la subversión de los límites de la autoría artística y la ruptura con las jerarquías del arte tradicional (Carrillo 2004). En esta misma línea, al realizar una revisión de la obra 20 años después de su presentación, Sterling (2016) destaca la aportación importante de la artista con una pieza interactiva que ha sido reapropiada y reinterpretada por varios artistas a lo largo de los años. De hecho, en la página web de Lialina se recoge una lista con varias versiones de la obra en diferentes formatos (Pons 2014; Connor 2016; Sterling 2016).</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>En la entrevista de Josephine Bosman (1997), Lialina reflexiona sobre la dificultad de ser artista en Moscú y recuerda su tránsito constante del cine al net.art, admitiendo que ella empezó realizando <i>net.films</i> o</p> |

«*net.stories*». La influencia del cine se refleja constantemente en la obra de la artista a través de un lenguaje específico que ella misma desarrolla sin restricciones. Admite que carece de un dominio del inglés, idioma universal de la red, y que durante la producción de su obra emblemática estuvo experimentando con marcos y lenguaje HTML. Entendía que la red era un lugar libre donde había gran espacio para la autoexpresión. La obra de Olia Lialina ha cambiado a raíz de la evolución social de la red y la aceleración de la velocidad de interacción entre el usuario y la pieza. En la propuesta original, según admite la propia autora, «el ritmo proporcionado por esta característica de la infraestructura de internet en 1996» ofrece «una posibilidad material única de la web, movilizadora en la creación de un universo emocional» (Connor 2016). Diez años después de la publicación de la obra, Valeska K. Buehrer (Sf.), entrevista a la artista. Lialina admite que la obra ha quedado algo vieja, aunque insiste que la experiencia de navegación a mayor velocidad que cuando presentó la obra, cambia radicalmente la experiencia. «*It is no delay in between phrases, no waiting for the images, no jpeg progressive scan loading, the tenseness of the conversation is lost. Because it is a dialogue of two people for whom is very difficult to talk. It cant go easy and seamless. It had to be slow. And the modem connection had to break, and browser had to crash to start this difficult conversation from very beginning*». Con esta afirmación, la artista deja claro la importancia del *net.language* como elemento narrativo de la obra que une el contexto, la historia, el texto y la experiencia de los dos personajes con el ritmo que marca la conexión siendo parte de una experiencia más auténtica para el usuario.

Referencias

- Bosma, Josephine. 1997. «Nettime. Olia Lialina interview». *Nettime*. <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9708/msg00009.html>
- Buehrer, Valeska K. Sf. «Dearest progressive scan loading, on victim's of Broadband. An Interview with Olia Lialina». *Art Teleportacia*. http://art.teleportacia.org/observation/victims_broadband.png
- Carrillo, Jesús. 2004. *Arte en la red*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- Connor, Michael. 2016. «Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my->

[boyfriend-came-back-from-the-war/](#)

Pons Moyà, Antoni. 2014. «Olia Lialina: My boyfriend came back from the war». <https://artnovestecnologies.wordpress.com/2014/02/28/olia-lialina-my-boyfriend-came-back-from-the-war-1996/>

Sterling, Bruce. 2016. «Tech Art: Her boyfriend came back from the war 20 years ago». <https://www.wired.com/beyond-the-beyond/2016/01/tech-art-her-boyfriend-came-back-from-the-war-20-years-ago/>

Vico Trujillo, Alejandro. 2015. «Nuevos conceptos fotográficos en la era digital». *Asociación aragonesa de críticos de arte*, 30. <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1063>

8.4. Anexo IV – Ficha de análisis de *Female Extension* (Sollfrank 1997).

| | |
|--|---|
| Título de la obra | <i>Female extension</i> |
| Autoría | Cornelia Sollfrank |
| Fecha de publicación | 1997 |
| Soporte y localización web | <p>La lista de artistas en la intervención ciberfeminista de Sollfrank y la propuesta de concurso de la Galería de Arte de Hamburgo que ha sido reproducida por Rhizome en su antología del net.art, pueden consultarse dentro del proyecto Artwarez.org, de recuperación cultural en su propia página web (https://artwarez.org/projects/femext/index.html).</p> <p>La muestra original del concurso organizado por el museo está borrada de la red.</p> |
| Descripción general | <p>La propuesta de Sollfrank consiste en la creación de cientos de perfiles falsos de mujeres artistas para participar en el primer concurso de arte en la red organizado en 1997 por la Galería de Arte Contemporáneo <i>Gegenwart</i>. A pesar del elevado número de mujeres participantes, destacadas por el propio museo en un comunicado de prensa (Maeso 2018), los tres primeros premios del concurso se otorgaron a tres hombres. Según la propia artista, tenía el objetivo claro de interrumpir el concurso y perturbar la competición con la intención de manifestar su opinión en contra de la intervención del museo como institución en un proyecto de net.art, poniendo además en evidencia la desigualdad existente también en el ámbito de la autoría artística.</p> |
| Contexto histórico y geográfico situado | <p>En febrero de 1997, la <i>Hamburger Kunsthalle</i>, en colaboración con la revista <i>Der Spiegel</i>, da a conocer el primer concurso internacional de arte digital convocado por la Galería de Arte Contemporáneo de Hamburgo, descrito como «una extensión virtual del museo» (Rhizome 2016-2019). La convocatoria acapara la atención del público global, conectando el mundo del arte con la nueva propuesta de expresión, aun sin mercado potencial de distribución, que recién aparecía como subcultura sin experiencia bajo el nombre de net.art (Maeso 2018). A finales de ese mismo año, tiene lugar la Primera Internacional Ciberfeminista, en Kassel (Alemania), dentro</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>de Documenta X, que se centró en la definición colectiva del término ciberfeminismo, los aportes en el mundo tecnológico y los objetivos del movimiento dentro de la comunicación, la cultura y la información. Sollfrank recuerda que también se realizaron debates acerca de las consideraciones económicas y materiales de internet (Connor 2017) que no habían estado presentes en los inicios del movimiento ciberfeminista.</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>Los más de doscientos perfiles de mujeres que la artista crea para la ocasión se describían con detalle aportando su nacionalidad, dirección de correo electrónico, número de teléfono y obras propias para cada una de las artistas “fantasma” creadas a través de un generador de net.art que combinaba datos de búsqueda automática de la <i>World Wide Web</i>. Para generar la identidad de los perfiles falsos acudió a una oficina de correos local y buscó en las guías telefónicas nombres que estuvieran conectados a una dirección real. Tras varios procesos manuales, con la ayuda de algunas artistas y colectivos que tenían sus propios servidores, la artista reconoce que automatizó el trámite entrando en juego la aleatoriedad del desarrollo de los datos requeridos por el concurso (Sollfrank, en Connor 2017).</p> <p>El programa que se usó para generar las obras que participarían en el concurso se consolidó en 1998, como un generador de net.art en el que, introduciendo el nombre de la artista y la temática de interés, se producía automáticamente una obra de arte digital a demanda. No se revelan datos concretos de la identidad de las artistas ficticias por lo que no se puede definir una subjetividad identitaria más allá de la diversidad de procedencia que abarca hasta 7 nacionalidades diferentes.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>La herramienta narrativa de Sollfrank trasciende al uso de un lenguaje específico. La autora reivindica la utilización de un programa automático para crear las obras, de manera que, a pesar de introducir varios parámetros de creación, el resultado final se deja al azar tecnológico.</p> <p>La decisión de hacer pública la historia que hay detrás de su intervención, en vez de comunicarlo en privado a la organización del concurso, forma parte de la estrategia de comunicación y creación del relato disruptivo de la artista.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>Con su intervención, Sollfrank deja en evidencia la intención de manifestar su independencia con respecto a las instituciones artísticas tradicionales (Connor 2017), siguiendo una de las normas fundamentales del net.art. Una vez aparece el fallo del jurado que premia la obra de tres artistas hombres, Sollfrank presenta públicamente una nota de prensa en la que explica todo el proceso. Esta acción se considera relevante puesto que implica la irrupción en una institución convencional como es el museo o la galería de arte, desde las posibilidades de <i>hackeo</i> que ofrece la red. La propia autora defiende el pirateo informático como una práctica artística desde un punto de vista lúdico-experimental para demostrar a las grandes empresas las limitaciones de sus programas (Sollfrank, en Telemann sf). A pesar de su crítica hacia el museo como institución, la artista admite que podría tener una única función dentro del movimiento del net.art: servir de contexto en el que ubicar las obras para facilitar el acceso a los usuarios que navegan a través de la red, siendo algo así como un «servidor de arte».</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>En la entrevista que Michael Connor (2017) realiza a Sollfrank, se traduce una clara intención de la artista de intervenir ante el intento de una institución de apoderarse de la escena independiente del net.art. Declara que su intención, más allá de cuestionar la ausencia de mujeres en el mundo del arte, fue destruir, o al menos incomodar, ante la obviedad de que algo no se estaba haciendo bien en la red. De hecho, Sollfrank detalla que pudo crear los perfiles y burlar al jurado porque nadie creía que algo así se pudiera hacer, confirmando lo que la propia autora sospechaba sobre la falta de dominio del funcionamiento de Internet por parte de la organización.</p> <p>Por otro lado, según cuenta en la entrevista para Telemann (Sf), a raíz de la publicación de su intervención se generó entre los artistas la necesidad de cuestionarse sobre la relación entre el net.art y el papel que juega el museo como espacio de distribución tradicional. En la misma entrevista, la artista se define como destructiva en un intento de desarticular el marco establecido al ver cómo, lo que ella considera una acción de apropiación por parte del museo, pretende desvirtuar el movimiento artístico que está todavía</p> |

en desarrollo. Sollfrank no solo confronta al museo como elemento vinculado a la distribución tradicional de Arte, sino que trata de cuestionar otras convenciones como son el concurso, el jurado y el premio.

Telemann recuerda a la artista la posibilidad de hacer crítica de arte sin generar destrucción; Sollfrank acaba admitiendo que su intervención no solo no destruye, sino que produce de manera automática y, desde dentro, datos e información nueva. Finalmente, la artista analiza la estructura de los sistemas excesivamente cerrados en cuanto a accesibilidad y reflexiona acerca de la jerarquía vertical de la distribución, que debe ser reestructurada hacia la horizontalidad, atendiendo la posibilidad que ofrece la red de publicar cualquier obra.

Referencias

Connor, Michael. 2017. «Flooding the Museum. An Interview with Cornelia Sollfrank». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2017/mar/09/flooding-the-museum/>

Maeso Gómez, Noelia. 2018. «Female extension, de Cornelia Sollfrank. Una obra pionera del ciberfeminismo». *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, Núm. 15, 217-226. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6562342>

Rhizome. 2016-2019. «Female extension. Cornelia Sollfrank. 1997». *Rhizome*. <https://anthology.rhizome.org/female-extension>

Telemann, Tila. Sf. «Hackers are artists- and some artists are hackers. Tila Telemann speaks with Cornelia Sollfrank». *Artwarez*. <https://artwarez.org/projects/femext/content/interviewEN.html>

8.5. Anexo V – Ficha de análisis de *Brandon* (Cheang 1998).

| | |
|--|--|
| Título de la obra | <i>Brandon</i> |
| Autoría | Shu Lea Cheang |
| Fecha de publicación | 1998 |
| Soporte y localización web | <p>La obra <i>Brandon</i> se desarrolla entre 1997 y 1998 por primera vez usando un lenguaje HTML y JavaScript. Entre 2016 y 2017, la propuesta multimedia fue restaurada por el Museo Guggenheim, una sucursal de la conocida institución internacional con sede en Nueva York. La obra tuvo que ser restaurada ya que algunos elementos tecnológicos se volvieron incompatibles con los navegadores contemporáneos y parte de la obra se volvió inaccesible. El objetivo fue regresar a la experiencia interactiva de navegación por <i>Brandon</i>, como la artista proponía en su versión original, conservando su propuesta estética y su funcionalidad inicial. En la web del museo se pueden encontrar los detalles del proceso de restauración de la pieza, recogidos y publicados a petición de la artista, y se puede navegar por la obra, bajo la recomendación de hacerlo desde un ordenador de escritorio o un portátil para tener una experiencia completa, siendo necesario activar el permiso de aparición de ventanas emergentes (http://brandon.guggenheim.org/index.html).</p> |
| Descripción general | <p><i>Brandon</i> es un proyecto artístico y activista complejo que propone un recorrido a través de la historia real de Teena Brandon, una persona transgénero que fue violada y asesinada en Nebraska, en 1993 cuando tenía 21 años. La artista Shu Lea Cheang utiliza este relato como hilo conductor para navegar a través de su historia en lo que ella misma denomina un <i>roadtrip</i> que recorre diferentes escenas «con paradas, asaltos e imprevistos» (Zafra 2016). <i>Brandon</i> se posiciona como una de las obras clave en la defensa de los derechos identitarios contra un sistema patriarcal heteronormativo, homófobo y transfóbico (Toxic Lesbian 2021).</p> |
| Contexto histórico y geográfico situado | <p>Zafra (2016) describe el marco histórico de la obra de finales del siglo XX destacando, por un lado, la presencia de un movimiento crítico que mantiene un posicionamiento</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>claramente político sobre la identidad a través de los cuerpos, el género y la sexualidad; y, por otro lado, el comienzo de un nuevo mundo que se ha transformado de manera irreversible debido a la aparición de Internet como herramienta y canal que condiciona también la práctica artística.</p> <p>En un contexto teórico feminista de finales de los años noventa, García- Oliveros (2020), sitúa a Cheang inscrita en la teoría <i>queer</i> como militante identitaria dentro del movimiento LGTB y como persona racializada en Estados Unidos en lucha contra los tres ejes de discriminación en los que ella misma se reconoce: «mujer, <i>queer</i> y racializada». La artista reconoce la influencia de las teorías interseccionales de Anzaldúa y Moraga en su obra emblemática. García-Oliveros añade que la dimensión trans se refleja en obras que trascienden los límites espaciales, temporales, geográficos y dimensionales.</p> <p>Tras su asesinato, <i>Brandon</i> se convirtió en un símbolo mediatizado. Su historia inspiró una película y un documental y fue objeto de reivindicación política por parte de colectivos de personas transexuales, lesbianas y feministas entre los que generó ciertos debates. Zafra (2016) recuerda que, precisamente a raíz de estos debates, la obra de Shu Lea Cheang merece ser investigada y considerada como «un proyecto especulativo y narrativo que explora aspectos de fusión del género y el cibercuerpo <i>on</i> y <i>off line</i>».</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>Según declara la propia artista, la multiplicidad de autorías de la pieza generó una estética plural diseñada por cada una de las participantes. La obra abre con una imagen icónica que representa la «concepción absolutamente dinámica del sujeto» (Zafra 2016) en tanto a género fluido que la red permite representar como sujeto que transita, desde el cuerpo infantil hasta el cuerpo adulto, en constante mutación.</p> <p>La elaboración artística del personaje prioriza la subjetividad post-cuerpo rechazando los límites impuestos por la materialidad restrictiva y opresiva. Toxic Lesbian (2020) recuerda que <i>Brandon</i> recibió críticas desde diversos contextos activistas del momento. Al navegar por la obra, Zafra (2016) valora una identidad siempre en</p> |

| | |
|------------------------|--|
| | <p>modificación que se dibuja desde la parcialidad o fragmentación del cuerpo. La aparición constante e inesperada de pequeñas ventanas emergentes con mensajes que nos recuerdan la pastilla y la dosis que toca tomar recupera la medicalización de los cuerpos «tratables, imperfectos y modificables» (Zafra 2016).</p> <p>En el análisis de Zafra (2016), recuerda a otros sujetos con historias que se entrecruzan y también aparecen representados en <i>Brandon: Babe Bean</i>, nacida biológicamente mujer, se vestía como hombre y se comunicaba exclusivamente por escrito; <i>Venus Extravaganza</i>, una persona transgénero que fue asesinada en un hotel en Manhattan en 1989; o un personaje hermafrodita del siglo XIX, Herculine Barbin, que aparece en los documentos de Foucault. La selección de otros personajes que conversan con Brandon, con identidades similares a la del protagonista, pretende vincular la historia a otros episodios con otras vidas y narrativas posibles.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>La obra tiene un lenguaje textual y un lenguaje iconográfico con el doble objetivo de “ser leída” y valorada (Zafra 2016), atendiendo a la ruptura con la linealidad propia del net.art. Cheang (en Yin Ho 2012) explica que, a pesar de que el lenguaje de programación es definitivo, hay múltiples narrativas posibles al navegar por la obra con la aparición constante de complementos.</p> <p>La estrategia de la repetición de pulsación, simulando el gesto de tocar, requerida para destapar las imágenes que se esconden tras las casillas de la portada muestran un paralelismo conceptual con la idea de reiteración como asentamiento identitario: «Insistimos, clicamos varias veces por toda la pantalla y llegamos al corazón de la navegación dinámica por “<i>Brandon</i>”» (Zafra 2016).</p> <p>Según la lectura que realiza Remedios Zafra (2016), los elementos relacionados con la carretera, utilizados en la página como símbolos de parada, funcionan como metáforas de un viaje, ese <i>roadtrip</i> denominado por Cheang, que, por un lado, simula la carretera de Nebraska como uno de los lugares que son clave en la muerte de Brandon, y por otro sirven como recorrido identitario en un viaje a la deriva que transita a través de líneas discontinuas. La misma autora considera además que la</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>carretera sirve también como camino de diálogo y cruce con otras personas que puedan establecer para <i>Brandon</i> un destino diferente del que tuvo, creando otras posibles narrativas, otras ficciones y otros futuros distintos sobre la vivencia de los cuerpos y sus significados (Zafra 2016).</p> <p>En cuanto al texto, Zafra relaciona la construcción narrativa del net.art a través del uso de un lenguaje que puede ser cosificado y devenir imagen mediante un juego de tamaños que añaden valor intencional al texto convirtiéndolo en un grito o un susurro.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>En los años 90, el net.art se debatía sobre el papel de la institución artística en la era de Internet. El encargo de <i>Brandon</i> por parte del Museo Guggenheim es un caso singular. Según Zafra (2016), se propone como una reconciliación del net.art con la institución, en un momento en el que se esperaba que Internet disolviera las barreras «entre el museo y el mundo» y favoreciera “la democratización del arte”. En su extenso análisis, Zafra (2016), destaca la obra como representación de algunos de los debates que aborda el arte digital a finales del siglo XX. En primer lugar, destaca que es una obra que reivindica cierta exigencia a la imaginación e interpretación, frente a la representación simbólica propia de los medios del mundo <i>off line</i>, y en contraposición al proceso de socialización y colonización de Internet con el que las net.artistas se muestran críticas. Respecto a la propiedad artística, de nuevo estamos ante una obra que cuestiona el papel de la autoría única y se presenta como pieza «comunitaria, multiartista y multiinstitución». En el momento de enfrentarse a la obra, se debe tener en cuenta que el sujeto que mira es también un sujeto que produce. Finalmente, Zafra recuerda la ausencia de una definición acotada, con el objetivo de potenciar creativamente la pieza. La crítica a los sistemas de autodefinición esencialista coincide con el marco conceptual del ciberfeminismo acorde con la identidad fluida no encorsetada del sujeto de la obra.</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>Shu Lea Cheang utiliza la tecnología como herramienta política y de transformación desde su propia militancia personal (García-Oliveros 2020). En la intervención que la artista realiza en el análisis de su obra, reconoce que el ciberespacio es su terreno, que lo ha adoptado como casa,</p> |

considerándose a sí misma cibernómada (Cheang, en Yin Ho 2012). Para construir *Brandon* estuvo subiendo contenido a los servidores demostrando cómo la obra estuvo en constante evolución durante el año que duró su desarrollo, sin miedo a sufrir censura puesto que las imágenes que podrían resultar polémicas estaban escondidas intencionadamente y se debía trazar una ruta personal profunda para llegar hasta ellas.

La artista define su propia narrativa como paralela, «de flujos múltiples», abierta, colaborativa y no lineal, alejándose, una vez más, de los tópicos del arte convencional (Cheang, en Yin Ho 2012; Cheang, en De Wild 2017). Sobre el debate alrededor del elitismo de acceso a la obra, la artista responde exigiendo a la institución cierta implicación en la difusión de la pieza.

Referencias

- De Wild, Karin. 2017. «The Brandon Project: An Open Narrative». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2017/may/16/the-brandon-project-an-open-narrative/>
- García- Oliveros Hedilla, Elena. 2020. «Del levantamiento feminista al Arte Público y el Ciberfeminismo: el Far West de las oportunidades. Tesis doctoral». Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información. https://www.toxiclesbian.org/wp-content/uploads/2020/11/GARCIA_OLIVEROS-Del-levantamiento-feminista-TESIS_Oct-2020_compressed.pdf
- Ho, Yin. 2012. «Shu Lea Cheang on Brandon». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/>
- Toxic Lesbian. 2021. Shu Lea Cheang, pionera del ciberfeminismo». *Revista Xenomórfica*. Editorial Holobionte. <https://edicionesholobionte.com/shu-lea-cheang-pionera-del-ciberfeminismo/>
- Zafra, Remedios. 2016. «Transcripción del evento en directo, online y presencial de la navegación de 'Brandon' de Shu Lea Cheang» http://toxiclesbian.org/wp-content/uploads/2017/proyectos-investigacion/Transcrip_evento_esp.pdf

8.6. Anexo VI – Ficha de análisis de *The intruder* (Bookchin 1999).

| | |
|--|---|
| Título de la obra | <i>The intruder</i> |
| Autoría | Natalie Bookchin |
| Fecha de publicación | 1999 |
| Soporte y localización web | El videojuego de Natalie Bookchin ya no está disponible en internet, tal y como estaba ubicado en 1999. En su página web, la autora acoge un video resumen como documento que recorre una parte de cada uno de los escenarios de la obra original. Con la narración del relato contada por la propia Bookchin, el espectador puede observar, esta vez sin intervenir, una muestra del videojuego basado en la historia de los hermanos Nelson escrita por Borges. (https://bookchin.net/projects/the-intruder/) |
| Descripción general | <i>The intruder</i> es una narración interactiva, bajo un formato aparente de videojuego, que cuenta la historia de <i>La Intrusa</i> escrita por Borges, en una pieza de lectura ciberfeminista por parte de Bookchin. El relato de Borges narra la historia de los hermanos Nelson y su relación con Juliana Burgos, una mujer con la que mantienen una relación de poder, de maltrato y de abuso. El videojuego de Bookchin cuenta de nuevo el relato del escritor argentino a través de un juego interactivo con diez interfaces y un final trágico. Para los hermanos que protagonizan el relato, Juliana es la sirvienta a la que pasean por las fiestas, incluso se permiten venderla a un prostíbulo para terminar las riñas entre ellos. Tras recuperarla, pagando de nuevo por ella, se ven inmersos en una lucha de celos que termina en el asesinato de la mujer como solución a sus problemas de celos. El formato de videojuego elegido por Bookchin obliga al espectador a participar activamente del relato, generando la producción de texto como recompensa por sus movimientos. Está diseñado para que se produzca una brecha entre avanzar con éxito por la historia y comprometer la seguridad del personaje femenino (Flanagan 2009). |
| Contexto histórico y geográfico situado | Bookchin abre una etapa nueva en el mundo del arte inspirado en videojuegos desarrollado por mujeres (Perla 2007). A finales de los años 90, la artista consigue abrir un |

| | |
|--|---|
| | <p>nuevo espacio en la esfera digital desarrollando una práctica artística, política y activista reclamando un lugar en el territorio masculinizado del videojuego.</p> <p>Mirapaul (2000), en un artículo recogido en la página web de Bookchin, analiza para <i>The New York Times</i> las últimas obras de arte digital que aparecen a finales de los años 90 como muestras de humor y las define como bromas conceptuales. Se sorprende ante la aparición de la obra de Bookchin considerando que esta se aleja del chiste a pesar de mantener la ironía entre la solemnidad del relato y el concepto de juego de Arcade (Flanagan 2003). Se la considera así una pieza fundamental que abre un diálogo entre la comunidad y el artista, algo difícil de conseguir con el arte tradicional (Mirapaul 2000).</p> <p>La vinculación de la tecnología a la crítica política y artística camina de la mano de las teorías ciberfeministas y los estudios culturales. Para Flanagan (2003), el auge de los escritos ciberfeministas propone un marco de atención hacia las prácticas tecnológicas y artísticas feministas basadas en los ordenadores que implica, de alguna manera, a los juegos. A pesar de que estos han tenido menos atención académica, debido a la concepción superficial del videojuego pensado en términos de violencia frívola y gratuita, la autora considera que hay un riesgo cultural que requiere de una lectura meticulosa. Los juegos creados por mujeres en la esfera de la crítica artístico-política y de los medios electrónicos, recogen experiencias sociales como la desigualdad, la violencia y los estereotipos culturales, y requieren ser evaluados e investigados para examinar de cerca como abordan esta problemática. «Games produced by women will be explored in a close textual reading to take a look at exactly how they rework these issues» (Flanagan 2003, 362).</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>La propuesta de Bookchin presenta un sujeto mujer leído como mero objeto de intercambio, sometido a la voluntad de los hermanos Nelson y a la que la artista elimina el apellido para impersonalizarla aún más en la narración (Flanagan 2009). En cada una de las pantallas, la mujer aparece como premio, como pelota, como presa e incluso como campo de batalla (Zafra sf.). Flanagan (2009) describe la figura de Juliana como silenciosa y pixelada, no</p> |

se puede dialogar con ella, no tiene agencia y es controlada por un jugador que puede reconocerla por el color y la estética tradicional del dibujo vinculada a la mujer (es un pictograma con falda). En determinados momentos el personaje se convierte en una sombra oscura, producida por el deseo de los hombres, deambulando por el juego.

El relato original de Borges describe a Juliana Burgos como una mujer de piel morena y ojos almendrados, que respondía con una sonrisa a todo aquel que la mirara. De los hermanos Nelson destaca su relación fraternal y su crueldad hacia los demás (Perla 2007). Ambos denigran el papel de la mujer, evidenciando la sumisión y utilización de su cuerpo en el pasaje en el que Cristián, el hermano mayor, le da permiso a Eduardo para usarla mientras él esté ausente.

A lo largo de la partida, el jugador va cambiando su posición subjetiva, unas veces asumiendo el papel de los hermanos Nelson y otras ocupando el rol femenino de la historia (Harger 2003). La objetificación de la mujer se hace evidente en una de las pantallas, inspirada en *Pong*, el conocido juego de Atari, donde se reproduce el movimiento que realiza la pelota de tenis al desplazarse de un lado a otro; el objeto que realiza la función de pelota esta vez es un cuerpo de mujer que va de lado a lado de la pantalla, dibujado como icono pictográfico rebotando en la pala del jugador para ser enviado al otro lado. Bookchin presenta dos palas, siendo cada una de ellas uno de los hermanos, que juegan a pasarse la pelota/mujer de uno a otro. Cada vez que la “mujer” rebota y regresa al otro lado, el jugador suma un punto; sin embargo, cuando esta consigue salir de la pantalla, escapando de la pala del jugador, se añade un punto en el marcador contrario, que supuestamente parece ser el de la mujer. Al final de la partida el resultado queda absolutamente descompensado y finaliza con la pantalla completa en color rojo.

En la última parada del recorrido, Bookchin reproduce el asesinato de Juliana a manos de uno de los hermanos, simulando un campo de batalla en el que la presa es el personaje femenino. El jugador desde una vista aérea apunta a través del visor y dispara a su presa que trata de escapar de un lado a otro del terreno, sin éxito. Para Perla (2007) es una cacería aérea en la que el individuo no tiene

| | |
|--|---|
| | <p>posibilidad de sobrevivir. Como recompensa, cada vez que el jugador acierta el disparo, escuchamos la voz de la artista contando el relato, con subtítulos en pantalla del relato original de Borges, junto a un sonido envolvente de helicóptero, simulando un escenario bélico en blanco y negro, que únicamente contrasta con el rojo de la presa. Finalmente, cuando la mujer ha sido abatida, aparece en la pantalla <i>Game Over</i>.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>La reproducción del cuento alegórico de Borges relatado por Bookchin protagoniza el marco narrativo oral de la pieza. Sin embargo, está acompañado de elementos lingüísticos secundarios con una gran carga significativa. Los sonidos, las imágenes icónicas de los primeros videojuegos y el ruido recrean un ambiente que va desde el <i>western</i> americano hasta las guerras contemporáneas con modernos sistemas de radar, pasando por espacios de juego tradicional como son el tenis de mesa o el rugby. A partir de las acciones de los jugadores, como son herir, disparar, luchar o atrapar, se construye una metáfora con elevado peso simbólico, desarrollando una narrativa lineal mientras se avanza por el juego (Harger 2003).</p> <p>En uno de los juegos se presenta la imagen de un trasero desnudo del que caen objetos que el jugador debe atrapar moviendo un balde en la dirección correcta. Para Flanagan (2009) esta imagen está repleta de elementos importantes: por un lado, el cuerpo de la mujer expulsando sus escasas posesiones, a las que se refiere como “baratijas”, término usado también por Borges; y, por otro lado, su propio estatus limitado a ser la posesión de los hermanos Nelson; finalmente, se expone una corporalidad femenina como objeto de escaso valor que puede ser vendido en el prostíbulo.</p> <p>El lenguaje irónico y crítico que se deduce de tanta simbología y crueldad en el juego de Bookchin forma parte de la narrativa común del videojuego como propuesta artística política (Flanagan 2009).</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>La naturaleza de videojuego concede una relectura a la obra original de Borges transformando al lector en participante, cómplice e incluso en intruso (Perla 2007). Una vez más, la línea entre espectador/lector y usuario/jugador ha sido subvertida. La conexión que</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>consigue Bookchin con esta narrativa oscura, brutal y convincente (Flanagan 2009) envuelve al jugador en un estado de impotencia e implicación prácticamente involuntario. La versión de Bookchin genera sentimientos nuevos hacia el lector que no aparecen en la intención original del relato. La artista lo ha transformado para un medio nuevo que funciona como metanarrativa para la historia de la informática en la relación hombre-máquina que ha mantenido a la mujer en un papel subalterno (Perla 2007). La aparición de la mujer como artista y creadora en el mundo de la tecnocultura contrasta con las imágenes estereotipadas y las construcciones corporales clásicas de los imaginarios del juego interactivo (Flanagan 2003).</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>En la entrevista que Bookchin concede a Isabel Cano (2018), la artista aclara su objetivo con <i>The intruder</i>: quería hablar de la ausencia y marginalización de la mujer en el espacio tecnológico y utiliza como metáfora el cuento de Borges, titulado <i>La intrusa</i>, que narra la historia de una mujer dentro de un mundo de hombres. Para llevar su propuesta a una audiencia considerable, Bookchin considera que internet es una herramienta extremadamente útil y más poderosa que cualquier otro medio de comunicación, puesto que permite espacio, complejidad y otro tipo de relaciones culturales, sociales y técnicas (Dietz 2000). En este mismo diálogo con Alexei Shulgin, la artista admite que resulta complicado transitar del “arte del pincel y la pluma” a la tecnología como medio comprometido y que no todos quieren hacerlo. Esta complejidad la explica en relación al origen histórico del uso militarizado de la informática, a la relación crítica entre el coste y las ganancias y en cuanto a la peligrosidad del control social. La artista recuerda que la red permite una abstracción de la realidad, a menudo desde la sustitución de un mundo físico por uno virtual simulado, que permite alejarse peligrosamente de los efectos de la sociedad real.</p> <p>El motivo que lleva a la artista a elegir el videojuego tiene que ver con el alcance y la popularidad de este medio entre el público, si lo compara con los espectadores de net.art, cuya audiencia es comparativamente reducida. El juego para ordenador le facilita un acceso a espacios virtuales en los que se puede interactuar con la guerra, el genocidio y</p> |

otros aspectos de la vida real.

Referencias

- Cano, Isabel. 2018. «Entrevista a Natalie Bookchin». *Anait*. <https://editorialanaitgames.com/entrevista-natalie-bookchin-isabel-cano/>
- Dietz, Steve. 2000. «Entrevista entre Alexei Shulgin y Natalie Bookchin». *Nettime*. <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0003/msg00052.html>
- Flanagan, Mary. 2003. «"Next Level" Women's Digital Activism through Gaming» en *Digital Media Revised; Theoretical and Conceptual Innovation in Digital Domains*, eds. Gunner Listol et al. MIT. 362-369. <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/next-level.pdf>
- Flanagan, Mary. 2009. Extracto de «*Critical Computer Games. Critical Play; Radical game Design*». 226-233. <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/flanagan-radicalgame.pdf>
- Harger, Honor. 2003. «The intruder». *The art on the net*. <http://www.netarts.org/mcmogatk/2003/list.html>
- Mirapaul, Matthew. 2000. «The latest in Digital Arts: Stunts and Pranks». *Technology Cibertimes. The New York Times on the web*. <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/nytimes-combo.pdf>
- Perla Sasson, Henry. 2007. «North Meets South: Jorge Luis Borges's "The Interloper" and Natalie Bookchin's Media Experiment The Intruder». En Lang, Peter. *Borges 2:00: From text to virtual words*. 101-112. <https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/borges2.0.pdf>
- Zafra, Remedios. Sf. «Violencia sin cuerpos. The intruder 1999». https://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/netart_/intruder.html

8.7. Anexo VII – Ficha de análisis de *Separation* (Abrahams 2001).

| | |
|-----------------------------------|--|
| Título de la obra | <i>Separation</i> |
| Autoría | Annie Abrahams |
| Fecha de publicación | 2001-2003 |
| Soporte y localización web | Originalmente, la obra de Abrahams se creó como texto escrito durante su estancia en el hospital en el año 2001, tras sufrir lesiones por esfuerzo repetitivo (<i>Repetitive Strain Injury</i> , RSI). Más adelante, se planteó como poema interactivo coproducido por <i>panoplie.org</i> , una revista web francesa, gestionada por un colectivo de artistas, que trabajaba para la introducción, el intercambio y la difusión del arte <i>online</i> entre artistas y usuarios de Internet (Olson 2008). La plataforma que colaboraba con la producción de la pieza de Abrahams ya no existe, la misma artista admite que algunos archivos se han perdido a pesar del esfuerzo de traducción a nuevos lenguajes de programación. Actualmente, en su página web, se puede visualizar una <i>performance</i> que la propia artista realizó para el <i>Electronic Literature Lab</i> en la <i>Washington State University Vancouver</i> y la <i>Electronic Literature Organization</i> , en 2020 (https://www.bram.org/separation/). |
| Descripción general | La propuesta de Annie Abrahams es un diálogo interactivo entre la artista y el ordenador alrededor de unas pautas de ejercicios corporales para conseguir el bienestar y evitar los riesgos de enfermedad que padecen las personas que trabajan ante el ordenador durante muchas horas. <i>Separation</i> hace referencia a los márgenes que separan (o unen) al ser humano con la máquina (Zafra sf) y cuestiona la relación que se establece entre el cuerpo y el dolor cuando se está conectado a la red en una acción que precisamente permite olvidarnos del cuerpo al poder prescindir de él en las relaciones a través de Internet. El usuario, al visitar la propuesta, debe pulsar lentamente el ratón para ver como aparecen las palabras de una en una, simulando el ritmo de interacción de una persona que padece lesiones por esfuerzo repetitivo, la misma enfermedad que sufría la artista en el momento de creación de la pieza. El texto del poema es interrumpido por diferentes pantallas que contienen indicaciones acerca de |

| | |
|--|---|
| | <p>los ejercicios que se deben realizar, extraídas del programa de ejercicios de prevención y recuperación de lesiones, <i>Workpace</i> (Catlow 2010). Estas pantallas emergentes están temporizadas, de manera que el usuario deberá esperar el tiempo indicado para seguir adelante con la pieza. Mientras tanto no se permite ninguna interacción con la pantalla (Pezet 2021).</p> |
| <p>Contexto histórico y geográfico situado</p> | <p>Alrededor de los años 2000, la artista considera que Internet es un espacio público de soledad, además de un lugar que sugiere un amplio campo de investigación para estudiar el comportamiento humano en sus expresiones más íntimas disponibles (Stermitz 2009) y centra sus obras de arte en las relaciones a través del ordenador.</p> <p>Según comenta Szremski (2020), en el año 1993, apareció un manual sobre “ingeniería de usabilidad” que definía la limitación temporal de atención ante la pantalla en 10 segundos. Varios años más tarde, en 2015, un estudio de <i>Microsoft</i>, redujo aún más los tiempos posibles en los que una persona es capaz de mantenerse atenta ante la tecnología y los reduce a 8 segundos. Entre las dos fechas, la artista lanza su obra como pieza crítica contra el exceso de tiempo ante el ordenador y sus consecuencias para el cuerpo. Abrahams obliga al usuario a estar más tiempo de lo que la empresa americana considera posible, generando cierta ansiedad a un cerebro que se cree incapaz.</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>El sujeto representado es un sujeto que sufre. Se presenta el dolor del cuerpo como protagonista que debe ser reparado. El sufrimiento puede ser causado por la actividad entre humanos y ordenadores, pero no queda claro quien está sufriendo (Szremski 2020). El cuerpo representado corresponde al cuerpo de la propia Abrahams que se muestra «neutral, aséptico y medicinal» (Doménech 2015). Esta representación cuestiona el carácter del cuerpo dolorido mostrándolo como cuerpo obligado a cuidarse.</p> <p>La pieza se mueve entre la desesperación del usuario al sentirse absorbido por el ordenador y su propia angustia de ser él mismo quien explota o manipula a la máquina. La obligatoriedad de cumplir con unos tiempos de carga lentos y la alerta emergente por no respetarlos provoca cierta irritación en el usuario, como reconoce la propia Szremski (2020) en su artículo sobre la pieza, al describir la</p> |

| | |
|------------------------|---|
| | <p>sensación que la envuelve cuando realiza el recorrido por la página. La tendencia habitual del usuario a desesperarse ante la lentitud de la navegación es una constante que se repite a medida que transcurre el tiempo. La exigencia de un gesto de pulsación suave juega en contra de la frustración que provoca la espera.</p> <p>La artista se anticipa al comportamiento del usuario, conoce a la perfección la reacción de desesperación que provoca y pretende que el espectador, de nuevo convertido en usuario, esté inactivo más tiempo de lo que el cerebro está preparado para soportar (Szremski 2020). Catlow (2010) se refiere a la disciplina del cuerpo cuando habla de la lección que propone Abrahams con su obra. Admite que es la primera vez que siente que su cuerpo ha sido abordado directamente por una obra de net.art. La complejidad de los elementos que conforman estructuralmente la obra hace posible esta experiencia. Szremski (2020) habla de coacción del sujeto en el momento en el que la artista decide enfocar de manera restrictiva las reacciones malhumoradas del usuario, al recordarle que está frente a una máquina, consciente de la postura encorvada adoptada por su propio cuerpo.</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>En esta pieza destacan tres elementos lingüísticos: el texto del poema, las indicaciones ejecutivas y las imágenes que acompañan estas indicaciones a modo de ejemplo postural, en un marco estético económico (Catlow 2010).</p> <p>Mientras que el poema habla de la soledad del alma, de la ausencia de empatía por el dolor ajeno, de la posesión del cuerpo y de cómo es absorbido y “sobre utilizado” (traducción de <i>overused</i>) en un intento de reproche final sobre la falta de cuidado y de responsabilidad del ordenador hacia la persona que tiene enfrente, las pantallas emergentes funcionan como un entrenador personal que obliga al usuario a descansar y recuperarse realizando una serie de ejercicios para el autocuidado. El paso del monólogo inicial que se inscribe con el poema a un diálogo polisémico (Doménech 2015) incluye otra voz además de la de la artista: la del ordenador.</p> <p>Las imágenes que acompañan las indicaciones son unas siluetas oscuras de apariencia femenina. El único caso en el que vemos el rostro es en la primera imagen, titulada</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>“<i>muestra el dolor</i>”, en la que el ejercicio propone abrir la boca y el sujeto hace una mueca expresiva alzando la mirada en una simulación de grito.</p> <p>Otro elemento narrativo clave es el tiempo. La lentitud con la que se avanza en la pieza reproduce la sensación de las personas que padecen lesiones por esfuerzo repetitivo. La programación de la página obliga a pulsar el ratón constantemente para que aparezcan las palabras progresivamente y exige un tiempo de espera sin interacción posible durante el tiempo que se debe realizar el ejercicio que se propone en la pantalla emergente. Si el usuario se salta esta norma, salta una alerta que advierte del error y contabiliza los clics por segundo que se están realizando. Además, se bloquea la pantalla durante 12 segundos si se excede la velocidad al presionar el botón (Pezet 2021).</p> <p>Al observar que el título de la obra está escrito en dos idiomas diferentes, resulta importante detenerse en el uso de la lengua en esta pieza. Para Zuern (2011), la artista utiliza dos idiomas, uno “nativo” y “otro” “extranjero” situando al usuario en la incapacidad de comprensión de uno de los dos, concretamente el nativo, que exige la duplicidad de lenguas para ser traducido al inglés.</p> <p>Según explica Doménech (2015), la presencia de elementos paródicos y caricaturescos como recursos para representar la ironía, permiten al lector participar en el proceso de apropiación del poema.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>Catlow (2010) en su artículo titulado <i>If not you not me</i>, deja claro que el objetivo de Abrahams aborda la necesidad de un usuario para que la pieza de arte tenga razón de ser. Lo define como un proceso de sociabilidad con los espectadores/participantes, generando una relación de colaboración entre ambos sin la cual no habría obra de arte. Apunta además que esta vinculación se repite constantemente en el arte digital. Abrahams domina la idea de que la infraestructura y la técnica impactan directamente en el significado y la experiencia, atendiendo, una vez más, al ritmo de navegación como elemento narrativo en una obra de net.art.</p> <p>Se aleja de las instituciones, molesta por la tendencia a categorizar el arte, y busca otros medios cercanos a la</p> |

| | |
|---|--|
| | <i>performance</i> como elementos multidisciplinares (Catlow y Garrett 2017). |
| Diálogo con la autoría/artistas | <p>La soledad que se nombra al inicio del poema de Abrahams es una sensación buscada que la artista reconoce en el espacio público de Internet (Abrahams, en Stermitz 2009). Considera que la relación que se establece a través de la red no es con otra persona, sino con la imagen que uno se genera de la otra persona con la que se relaciona a través del ordenador. En esta misma entrevista, la artista habla sobre su hospitalización y la enfermedad. Explica que el cuerpo médico no admitía sus problemas de RSI, que se debían al trabajo excesivo frente al ordenador, y reconoce que tuvo mucho que ver con su tendencia natural a olvidarse de su propio cuerpo.</p> <p>Admite que su obra tiene un enfoque fenomenológico más que científico, Abrahams no mide nada, explora el comportamiento humano a través de su propio comportamiento (Catlow y Garrett 2017).</p> |
| Referencias | |
| <p>Catlow, Ruth. 2010. «If not you not me». <i>Furtherfield</i>. https://www.furtherfield.org/if-not-you-not-me-2/</p> <p>Catlow, Ruth y Marc Garrett. 2017. «Addictive Behaviours: Interview with Artist Annie Abrahams». <i>Furtherfield</i>. https://www.furtherfield.org/addictive-behaviours-interview-artist-annie-abrahams/</p> <p>Domenech, Oreto. 2015. «Cuerpo, lectura y mujer en Separation/Séparation de Annie Abrahams, Underbelly de Christine Wilks y Vniverse de Stephanie Strickland». <i>Texto Digital</i> 11 (2). 128-147. https://doi.org/10.5007/1807-9288.2015v11n2p128</p> <p>Olson, Marisa. 2008. «Panoply, please». <i>Rhizome</i>. https://rhizome.org/editorial/2008/jan/18/panoply-please/</p> <p>Pezet, William. 2021. «Separation Poem. Documentation of Separation after discontinuation of the Flash plugin». https://www.bram.org/separation/archives/separationdocENG.pdf</p> <p>Stermitz, Evelin. 2009. «Artistic Textual and Performative Paths in New Media Correlations: An Interview with Annie Abrahams». <i>HZ Journal</i>. http://www.hz-journal.org/n14/stermitz.html</p> <p>Szremski, Ania. 2020. «Annie Abrahams. Revisiting the net artist's Flash poem Separation/Séparation». <i>4 columns</i>. https://www.4columns.org/szremski-ania/annie-abrahams?seo=szremski-ania/annie-abrahams</p> <p>Zafra, Remedios. Sf. «Separation. Annie Abrahams». <i>Habitar en (punto) net</i> http://www.2-red.net/habitar/castell/sep.html</p> | |

Zuern, John. 2011. «Where Are We Now?: Orienteering in the Electronic Literature Collection, Volume 2». *Electronic book review*.
<http://electronicbookreview.com/essay/where-are-we-now-orienteering-in-the-electronic-literature-collection-volume-2/>

8.8. Anexo VIII – Ficha de análisis de [*domestic*] (Flanagan 2003).

| | |
|--|---|
| Título de la obra | [<i>domestic</i>] |
| Autoría | Mary Flanagan. |
| Fecha de publicación | 2003 |
| Soporte y localización web | Tras un primer intento de ser un videojuego y cuestionarse cuál sería el soporte ideal para su propuesta pensada para la pantalla, Flanagan, en una conferencia para la <i>Columbia University</i> (2004), admite que, a pesar de sus dudas, tenía sentido adaptar su obra para ser una instalación en una galería de arte. La propuesta recorrió varias exposiciones durante las dos primeras décadas del siglo XXI. A pesar de la falta de información detallada sobre la primera exhibición, en la página web de la propia artista se señala la <i>Playthings Exhibition Premier</i> , organizada por DLux media arts, en Sydney, Australia, en el año 2003, como la primera fecha oficial de presentación de la obra en un espacio artístico abierto al público. Se puede encontrar un video de la instalación que simula el recorrido a través de la casa familiar en la página web de la artista. (https://maryflanagan.com/domestic/) |
| Descripción general | [<i>domestic</i>] es un videojuego para ordenador inspirado en la estética y la narrativa de los videojuegos tradicionales desarrollados por <i>Unreal Tournament</i> . La obra de Mary Flanagan, artista estadounidense, explora sus propios recuerdos familiares recorriendo un espacio esencial en un momento traumático de su vida: el incendio de la casa familiar. La autora pretende mostrar la historia de su infancia, creando el ambiente con gráficos en tres dimensiones, que genera una inmersión única al espectador, recorriendo lugares que, en este caso, no son violentos. El objetivo va más allá de una muestra gráfica y lo que se busca es generar una experiencia emocional al usuario del juego que deberá apagar los incendios que se van produciendo dentro de las diferentes salas. |
| Contexto histórico y geográfico situado | En 2002, se lanza el videojuego de simulación bélica, <i>Unreal Tournament 2003</i> , que servirá de base para la creación de [<i>domestic</i>]. El juego involucra a múltiples combatientes que se enfrentan en un entorno diseñado |

| | |
|--|---|
| | <p>específicamente para la confrontación, en el que se ocultan adversarios estratégicamente ubicados dentro de su estructura arquitectónica (Venegas 2020). Zafra (2005) recuerda cómo, mediados de los años 90, la industria del videojuego era absolutamente masculina, tanto en la programación como en el perfil del usuario, apoyando sus contenidos en temáticas violentas y de acción. A finales de los años 90, según recuerda la autora, se revisa la imagen del héroe de la pantalla y aparece una heroína virtual estereotipada y sexualizada que, lejos de suavizar posturas, mantiene la hegemonía masculina en la industria. El <i>software</i> abierto permitió modificaciones que diversos artistas aprovecharon para desarrollar sus propuestas artísticas. Flanagan colaboró con grupos de investigación y desarrollo para revisar, entre otros aspectos, el rol de la mujer en el videojuego.</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>En este proyecto interactivo, el espacio comparte protagonismo junto al sujeto. Se podría definir como una propuesta que revisita un espacio personal de la artista usando una arquitectura tridimensional en la que el espectador se convierte en una parte decisiva del proyecto inmersivo. Según el análisis de Washko (sf) en la obra de Flanagan se plantean diversas preguntas acerca de la vinculación cognitiva del espacio y el recuerdo. Incorpora, a este ejercicio de memoria, un elemento clave que hace referencia al papel de los videojuegos en la narrativa familiar, y en particular la arquitectura física que se ha construido en los entornos de ocio, cuestionándose si los juegos virtuales permiten volver a experimentar tales vínculos entre memoria y espacio.</p> <p>Simulando los videojuegos bélicos, el usuario se desplaza atravesando escenarios que se alternan entre el interior y el exterior de la casa familiar. La escala de representación es ambigua: mientras que las fotografías familiares se proyectan a tamaño excesivamente grande, la proporcionalidad de las puertas y habitaciones queda algo diluida entre las escenas domésticas. Flanagan ofrece la oportunidad de disparar «mecanismos de afrontamiento» contra las paredes y contra el fuego para tratar de detenerlo. Y reconoce que «hay una sutil ansiedad» entre la experiencia del juego tridimensional y la</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>naturaleza exploratoria de una experiencia «[doméstica]» (Flanagan 2003).</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>La artista acompaña la imagen con la proyección de textos autobiográficos proyectados en las paredes generando una narrativa íntima envolvente en la que se pregunta, por ejemplo, ¿dónde está papá? o avisa de su llegada a casa tras regresar de la iglesia en domingo. Las fotografías y los mensajes que cubren las paredes formulan un acto memorístico, recrean un recuerdo de infancia. El uso del motor de <i>software</i> desarrollado inicialmente por <i>Unreal Tournament</i> proporciona a la obra un diseño concreto, siguiendo una infraestructura gráfica similar para el videojuego de Flanagan. Según Washko (sf), la utilización de una estética que combina los espacios laberínticos postindustriales de los juegos tridimensionales con los entornos hogareños de su propia casa genera una sensación de claustrofobia y ansiedad a la experiencia. Cabe recordar que la artista está recreando un incendio y que es el espectador/jugador quien, a través de su participación en este espacio doméstico, puede detenerlo.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>La propuesta de Flanagan cuestiona la industria del videojuego, como elemento clave en la cibercultura, la red y la tecnología. Su obra revisa el escenario violento de los videojuegos como un imaginario colectivo y trata de mostrar cómo las relaciones humanas y los puntos de vista de la sociedad se revelan a través de la influencia del diseño y de la tecnología (DErpen 2003).</p> <p>Sin embargo, la artista va más allá. El proyecto provoca a los usuarios cuestiones sobre la proyección de la memoria desplazada a entornos arquitectónicos pensados para el conflicto (Venegas 2020). En la modificación del juego hay una intención de reconstrucción y desafío de los recuerdos en primera persona.</p> <p>Zafra (2005) recupera el colectivo programadores que crean y difunden parches por la red para generar modificaciones en los videojuegos «fracturando la homogeneidad de sus estereotipados perfiles». Añade además que las fuentes y el código abierto concedían la oportunidad de experimentación colectiva «para crear personajes mutantes, armas y ambientes imposibles». Las nuevas propuestas creativas contrastaban con la corriente</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>dominante y el enfoque cerrado propio de la industria americana que poseía, sin embargo, plataformas de <i>software</i> abierto. Una de las propuestas artísticas feministas que apuestan por esta dinámica experimental fue <i>mutation.fem</i>, en el año 2000, comisariada por Anne-Marie Schleiner, en la que participaron numerosas artistas con sus parches de videojuegos con los que se «subvierte el estereotipo femenino» o incluso se modifica la acción del propio videojuego, como será el caso de Flanagan con [<i>domestic</i>] unos años más tarde.</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>En una entrevista que Flanagan concede para la presentación de una de sus obras posteriores a [<i>domestic</i>] (Navas 2008), la artista reflexiona acerca de la cultura del videojuego y los sesgos de desigualdad en cuanto al uso y acceso por parte de los diferentes colectivos sociales. La propuesta crítica de la artista vincula sus proyectos artísticos al activismo político y social. Reconoce que, en ocasiones, en alguna exposición, esperan a un artista masculino, lo cual le resulta divertido por su acercamiento al arte feminista. De alguna manera atiende a las cuestiones de género en la cultura del juego y en la práctica del arte.</p> |
| <p>Referencias</p> <p>Columbia University. [28 de enero de 2004]. «Mary Flanagan, Digital Media Artist. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=OmkTdKKRYA4&t=8s</p> <p>DErpen. 2003. «Mary Flanagan». <i>Proyecto IDIS</i>. https://proyectoidis.org/mary-flanagan/</p> <p>Flanagan, Mary. 2003. «[domestic] Controller, computer, projection, software dimensions variable». https://maryflanigan.com/domestic/</p> <p>Navas, Eduardo. 2008. «Text and interview for the exhibition “An 8-bit moment in gameplay”». <i>Remix Theory</i>. https://remixtheory.net/?p=292</p> <p>Venegas, Luis. 2020. «De lo bélico a lo íntimo en el videojuego: análisis de mediología a una aplicación de mod». <i>Ludology</i>. Revista de investigación sobre juegos y videojuegos (2). https://ludology.usek.cl/wp-content/uploads/2021/01/LUDOLOGYN2-2020-39-49.pdf</p> <p>Washko, Angela. Sf. «Remixing as a feminist protest. Mary Flanagan. [<i>domestic</i>], 2003». https://angelawashko.com/artwork/4216737-Mary%20Flanagan%3a%20%22%5bdomestic%5d%22.html</p> <p>Zafra, Remedios. 2005. «Cuerpos ¿qué importan?, cibersexo y videojuegos. Mutation.Fem (2000)». Exposición de net.art Violencia sin cuerpos.</p> | |

MNCARS.

<https://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textocqi.html>

8.9. Anexo IX – Ficha de análisis de *Vernacular File Formats: A Guide to Databend Compression Design* (Menkam 2009).

| | |
|--|---|
| Título de la obra | <i>Vernacular of file formats</i> |
| Autoría | Rosa Menkam |
| Fecha de publicación | 2009-2010 |
| Soporte y localización web | <p>Originalmente, la obra de Menkam fue una videoguía, presentada como un catálogo de archivos, que tenía como objetivo comprender los efectos digitales que se aplicaban a la compresión de imágenes. Posteriormente el resultado de su investigación artística ha sido impreso y expuesto en galerías de arte físicas y difundido a través de la red. En algunas ocasiones, otros artistas se han apropiado de la obra sin consentimiento de su autora, para ilustrar portadas de discos de música o carteles publicitarios (Furján y Nentwig 2020b). Se puede recuperar parte de la obra en la página web de la propia artista en la que acoge además un documento con varias de las imágenes usadas en la exhibición original (https://beyondresolution.info/A-Vernacular-of-File-Formats)</p> <p>Actualmente, forma parte de la colección del <i>Stedelijk Museum</i> de Ámsterdam e incluye los archivos originales y la documentación de la obra.</p> |
| Descripción general | <p><i>Vernacular of file formats</i> se presenta como una investigación artística del lenguaje de compresión de imágenes. La artista Rosa Menkam utiliza un retrato de su propio rostro, previamente maquillado simulando un aspecto caucásico, para ser alterado, editado y manipulado mediante errores, para mostrar los efectos que provocan en las imágenes determinados procesos de compresión. Con la multiedición de la imagen de su propio rostro, la artista demuestra de qué manera los algoritmos, a través de limitaciones y errores, participan de este proceso de edición gráfica tan habitual.</p> |
| Contexto histórico y geográfico situado | <p>La obra de Menkam se enmarca dentro del movimiento del <i>glitch art</i>, término que se usa para referirse al aprovechamiento del error tecnológico, que, en el año 2000, Kim Cascone define como una estética que nos recuerda que nuestro control tecnológico es una ilusión y que las</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>herramientas digitales son limitadas e imperfectas (Llurba 2021). La estética <i>glitch</i> se consolida a principios de los años 90, gracias a la contribución artística de varios agentes. En 2009, Menkam escribe el <i>Manifiesto Glitch</i> como parte de su práctica e investigación artísticas, defendiendo la capacidad destructiva del arte <i>glitch</i> como parte del proceso creativo (Menkam 2009). La artista recuerda que debe ser entendido como una forma alternativa de representación y como una forma de lenguaje en sí mismo. Actualmente, el <i>glitch art</i> se considera algo <i>mainstream</i> y se reconoce como lenguaje extendido dentro de una cultura popular, apropiado por parte de la moda y el estilo, que ha dejado a un lado la perspectiva crítica que tenía como instrumento lingüístico (Furján y Nentwig 2020a).</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>Menkam explora el lenguaje del formato y de la compresión de imágenes partiendo de una fotografía de su propio rostro simulando un origen caucásico, extensamente representado como modelo en la investigación cromática y de luminosidad en la teoría de la imagen, obviando la diversidad de tonos de piel de las personas. Los test para el balance de blancos de la película cinematográfica o en fotografía fija se realizaban sobre piel blanca según el «estándar racista del que las mujeres blancas constituían el “ideal”» (Furján y Nentwig 2020a).</p> <p>Menkam (2010) inicia el proceso de compresión con una imagen en formato RAW en el que los datos están mínimamente procesados, conserva su información de archivo original y los metadatos de la captura (fecha, hora, cámara, apertura, velocidad...). Al abrir la imagen combina los tres canales de color en uno solo. Usa el programa <i>Photoshop</i>, que distorsiona la imagen cuando entra un valor diferente al original al abrirla. A continuación, abre la imagen en un procesador de textos (<i>Microsoft Word</i>) modificando y eliminando algunos valores de manera que el programa reformatea los valores de la imagen original y los convierte generando «decoloraciones abruptas y desplazamientos generales de la imagen». De nuevo abre el archivo en el programa de edición de imagen para regresar al procesador de textos una vez más, eliminando de manera irreversible algunos datos de la imagen original.</p> |

En un proceso paralelo, la artista produce una distorsión en la imagen al trabajar con un archivo *Bitmap* (.BMP) original. En este caso, la modificación se realiza en la paleta de colores, lo que obliga al programa a aplicar una nueva coloración utilizando una combinación diferente. Esta manipulación provoca un efecto de cambio en la apariencia de la imagen, altera su aspecto original en parte de la imagen, de manera irreversible. Otro de los procesos que propone Menkam utiliza archivos en formato de animación *Graphics Interchange Format* (.GIF) con características diferentes, de manera que al combinar la modificación de ambos archivos se genera un desplazamiento gradual de las dos capas al unirse (se procesan a ritmos diferentes) y una mitad de la imagen se visualiza gráficamente antes que la otra mitad. Estéticamente este proceso genera una imagen “fantasma” con un efecto visual particular.

Al llegar al procesado de imágenes en formato *Tagged Image File* (.TIF) la artista obtiene un resultado cuyo proceso de error le resulta difícil de comprender; considera que estas son las verdaderas deformaciones del *glitch art* al generarse imágenes que pierden prácticamente el rostro. En los formatos *Joint Photographic Experts Group* (.JPEG y JPEG 2000), el proceso de compresión más extendido, que pretende reducir el tamaño del archivo, consta de varias etapas. Por un lado, la transformación de color y por otro lado la reducción de información en componentes de color menos perceptibles para el ojo humano. Se reducen los valores y esto permite una representación más compacta a partir de algoritmos de compresión. Según la propia autora, este proceso genera artefactos no deseados en la imagen que provocan la pérdida de detalles de alta frecuencia y generan un efecto fantasma, de nuevo, con duplicaciones y reflejos de la imagen de la artista.

Tras varias pruebas de compresión de archivos de video, Menkam reconoce que su favorito es el formato de compresión *AVI Cinepak*, que utiliza una paleta de 256 tonos de grises y una baja calidad de imagen codificada en bloques de píxeles de tamaño inferior. El proceso de compresión de color que realiza codifica los bloques en bytes de información que hoy en día son poco compatibles con los reproductores actuales. Como consecuencia, al abrir la imagen, los colores pueden verse alterados de

| | |
|------------------------|--|
| | <p>manera incorrecta e inesperada, asociada a otra paleta de colores, generando una imagen artificial distorsionada.</p> <p>Tras la revisión de los distintos procesos de compresión que propone la artista se obtienen imágenes con poca resolución que presentan una alteración abstracta de su rostro, partiendo de accidentes visuales del sistema digital y analógico. Algunas de estas imágenes, como la propia autora pretende, encajan con una estética <i>glitch</i> en la que el uso de reflejos, distorsiones y efectos cromáticos ofrecen una visión no humana de la protagonista. Furján y Nentwig (2020b) recuerdan que las normas de resolución empleadas por los artistas se recogen a unos estándares que subvierte con su obra: «Para ello, Menkman analiza la forma en que los estándares de resolución determinan lo que se ve y no se ve en el ámbito digital» asumiendo la falta de neutralidad en los ajustes tecnológicos que se apoyan en ideologías económicas y políticas. Añaden, además, que para la artista es importante saber quién establece estos estándares y qué impacto tiene esconder información a determinadas plataformas digitales. Menkman considera que los ajustes de resolución se establecen para «estandarizar el comportamiento de tecnologías que han sido diseñadas con prejuicios y motivaciones sociopolíticas inherentes, favoreciendo ciertas posibilidades tecnológicas sobre otras» (Furján y Nentwig 2020b).</p> |
| <p>Lenguaje</p> | <p>La estética <i>glitch</i> que ocupa la obra de Menkam explica «su potencial para cuestionar las normas convencionales a través del <i>bug</i>, los fallos y los virus (Furján y Nentwig 2020a). La artista domina a la perfección el lenguaje de compresión de imágenes y el uso del error, convirtiéndose en una de las representantes más reconocidas de este movimiento. En una entrevista que concede en Valparaíso, para la Plataforma experimental de Artes (INVE 2018), Menkam explica que trabaja alrededor de dos términos: la compresión y la resolución. Este último concepto tiene múltiples matices de significado que la artista incorpora en su trabajo: resoluciones legales, resolución de conflicto o resolución óptica, en cuanto a precisión de la imagen. En este sentido, como investigadora considera que entran más elementos en juego a parte de la propia resolución de</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>aquello que estemos viendo: el <i>software</i> que utilizamos, el lenguaje con el que estamos codificando la información, el algoritmo o el <i>hardware</i> forman parte del campo de resolución de una imagen, que al final se simplifica en una cantidad determinada de píxeles.</p> <p>La teoría tecnológica en la que se mueve esta artista se considera compleja. La propuesta de Menkam es precisamente aportar una imagen que traduzca a un lenguaje visual concreto y conocido las dinámicas de compresión y resolución que se producen durante estos procesos. El uso de una estética <i>glitch</i> se sirve de efectos como la aberración cromática, la distorsión, las imágenes superpuestas y dislocadas, los colores disonantes y los gráficos erráticos (Llurba 2021).</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>En el <i>Manifiesto Glitch</i> (Menkam 2009), la artista recuerda que el <i>glitch art</i> se opone a la conservación para un futuro. La experiencia efímera de la sensación que produce la percepción del arte <i>glitch</i> no puede ser capturada. Se entiende así que, la esencia de estas prácticas artísticas contemporáneas, forman parte, como afirma la propia autora, de un movimiento artístico centrado en un proceso creativo mediante la manipulación de errores y fallos técnicos, que rompe con los estándares generando cierta ambigüedad en su interpretación. La exploración del error no es nueva, cabe recordar que el origen del net.art como término viene de un error de lenguaje que el artista Vuk Cosic recoge y construye como arte instalado en la red. Para Llurba (2021), las posibilidades del net.art actual pasan por un dominio del <i>glitch art</i> y considera que se debe abrazar el valor artístico del error. Se traduce como valor al vincular su aparición al fallo tecnológico, en el momento en el que la tecnología como sistema revela sus límites y aparecen nuevas oportunidades estéticas que cuestionan las narrativas culturales convencionales.</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>En una entrevista con Jason Huff (2011) y en su propio libro <i>The Glitch Moment(um)</i> (Furján y Nentwig 2020b), Menkam recuerda cómo fue su primer contacto con el arte basado en el error tecnológico, en el año 2005, a partir del encuentro con los reconocidos artistas del mundo digital Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, también conocidos como JODI, en una exposición en Amsterdam. En la</p> |

muestra, le llama la atención una obra, diseñada precisamente bajo la modificación del videojuego, que no comprende y con la que se relaciona desde la curiosidad y la consciencia de sus propias limitaciones técnicas. En 2007, recupera la relación con el *glitch*, pero esta vez desde la música junto al artista Anders Carlsson, explorando la textura del sonido que la lleva a buscar los equivalentes visuales a los artefactos del ruido. Sin embargo, el origen de su práctica artística se remonta a la fotografía analógica vinculada a la teoría de la compresión y el formato de la imagen.

Parte de la crítica que propone Menkam al estado actual de la compresión de la imagen, pasa también por cuestionar el término en un sentido amplio de creación e intereses (INVE 2018). Considera que precisamente son un grupo de personas, básicamente hombres blancos en California, que organizan o deciden la información de una imagen, un archivo de sonido o un video partiendo de un sesgo de organización de esta misma información, teniendo en cuenta que el poder del diseño tecnológico recae en una parcialidad del ser humano. Precisamente, como investigadora, considera que es importante ampliar el marco de perspectiva de recepción y lectura de esta información, que se pierde tras ser compactada tecnológicamente, revisando el ángulo desde donde se analiza la lectura de la imagen y quizás subvirtiendo las normas de los sistemas operativos.

Referencias

- Furján, Helene y Lee Nentwig. 2020 (a). «Rosa Menkam: Más allá de la resolución (Parte 1)». *Xenomórfica*. <https://edicionesholobionte.com/rosa-menkman-mas-alla-de-la-resolucion-parte-1-por-helene-furjan-y-lee-nentwig/>
- Furján, Helene y Lee Nentwig. 2020 (b). «Rosa Menkam: Más allá de la resolución (Parte 2)». *Xenomórfica*. <https://edicionesholobionte.com/rosa-menkman-mas-alla-de-la-resolucion-parte-2/>
- Huff, Jason. 2011. «Artist profile: Rosa Menkam». *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2011/oct/20/artist-profile-rosa-menkmen/>
- Llurba, Ana. 2021. «Había una vez un glitch: por una estética del error y la distorsión voluntaria». *Xenomórfica*. <https://edicionesholobionte.com/ana-llurba-habia-una-vez-un-glitch-por-una-estetica-del-error-y-la-distorsion-voluntaria/>
- Menkam, Rosa. 2009. «Fragmentos del Manifiesto Glitch». Traducción de Mauro

Reis 2020. *Xenomórfica*. <https://edicionesholobionte.com/rosa-menkman-fragmentos-del-manifiesto-glitch/>

Menkam, Rosa. 2010. «A Guide to Databend Compression Design». <https://beyondresolution.nyc3.digitaloceanspaces.com/hifi%20Rosa%20Menkam%20-%20A%20Vernacular%20of%20File%20Formats.pdf>

Plataforma Experimental de Artes (INVE). [19 de mayo de 2018]. «Entrevista a Rosa Menkam, proceso de error 2018». YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZzgOott2x58&t=255s>

8.10. Anexo X – Ficha de análisis de *Xenofeminismo. Una política por la alienación* (Laboria Cuboniks 2015).

| | |
|-----------------------------------|--|
| Título de la obra | <i>Xenofeminismo. Una política por la alienación.</i> |
| Autoría | Colectivo Laboria Cuboniks, formado por Diann Bauer, Katrina Burch, Lucca Fraser, Amy Ireland, Patricia Reed, y Helen Hester. |
| Fecha de publicación | 2015 |
| Soporte y localización web | El manifiesto nace en 2015 como primer (y único) proceso de creación <i>online</i> conjunto del colectivo transfeminista. Lo escriben al regresar a sus hogares tras encontrarse en la conferencia sobre racionalismo organizada por Wolfendale y Negarestani, en la <i>Haus der Kulturen der Welt</i> , en Berlín (Laboria Cuboniks 2022). Se publica por primera vez a través de internet traducido a 18 idiomas. Posteriormente se realiza la publicación del libro, en 2018, por la editorial Verso, y se acompaña al texto de ilustraciones fragmentadas extraídas de <i>The Metropolitan Museum of Art</i> , Museo Thyssen- Bornemisza y <i>The New York Public Library</i> . Actualmente se puede consultar el manifiesto en su página web, en 19 idiomas. (https://laboriacuboniks.net/manifesto/) |
| Descripción general | El primer manifiesto xenofeminista consta de 8 capítulos (Intro, Zero, Irrumpir, Trampa, Paridad, Ajustar, Cargar y Desbordar), con un total de 20 fragmentos numerados. No es una obra de net.art, es un texto en el que se define el nuevo marco que el colectivo propone para el movimiento feminista, desde una postura emancipatoria, que aprovecha el potencial de la tecnología lejos del binarismo desde donde se ha pensado el feminismo. El manifiesto acoge conceptos clave como el racionalismo, la alienación o la universalidad (Villaverde 2019) que consideran que han sido apropiados por el patriarcado. Hartas de la visión opresiva de la ciencia, la racionalidad y la tecnología se interesan por estas áreas del pensamiento y las vinculan a un feminismo del que ellas también se consideran parte (Laboria Cuboniks 2022). Describen un mundo tecnológico que requiere de un movimiento feminista que se adapte a la realidad desde una política universalista que no repita los |

| | |
|---|---|
| | <p>patrones capitalistas reproductivos, adaptado a las necesidades de las personas independientemente de su origen, clase, raza o habilidad, ampliando una agenda que describen como modesta teniendo en cuenta el complejo panorama ante el que se encuentra la sociedad (Laboria Cuboniks 2015). Reconceptualizan ideas tradicionales de la humanidad y pretenden reapropiarse de la idea de alienación social, utilizando la tecnología para avanzar, ya no desde la clandestinidad, sino conquistando el poder (Villaverde 2019). Se declaran abiertamente antinaturales y vinculan las teorías esencialistas al pensamiento teológico. El objetivo del colectivo consiste en diseñar una tecnología capaz de revertir la desigualdad en el acceso a las «herramientas reproductivas y farmacológicas, el cataclismo medioambiental, la inestabilidad económica, o las peligrosas formas de trabajo no remunerado o mal pagado». (Laboria Cuboniks 2015).</p> |
| <p>Contexto histórico y geográfico situado</p> | <p>El precursor que sirve de inspiración al manifiesto xenofeminista se considera el <i>Manifiesto por la alienación</i>, del colectivo VNS Matrix en 1991, al que, las Laboria Cuboniks, responden con la definición del xenofeminismo desde el “racionalismo por excelencia” y sitúan a la ciencia como paradigma de la desigualdad (Lewis 2019). Gleeson (2019), desde una mirada más crítica, sitúa el marco histórico en un contexto político de avance de la derecha global con el renacimiento del fascismo en 2016, también vinculado a una aceleración tecnológica que emerge con el uso de las redes como herramientas pseudoanónimas y efímeras para el desarrollo de un movimiento fascista. La misma autora recuerda el aumento de un feminismo transfóbico, que localiza especialmente en la política británica, aunque no exclusivamente, y que confronta con un incremento de los movimientos pro-trans entre las feministas de Estados Unidos o Brasil, que ha resultado ser clave para la detención de la cultura transfoba de la sociedad global.</p> <p>Tres años después de la publicación del primer manifiesto, Bauer (en Janoščík, 2017) reconoce que el optimismo inicial ha derivado en compromiso con el futuro. Argumenta esta ausencia de esperanza debido a la deriva política global hacia la derecha. En el año 2018, Helen Hester,</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>desarrolla las principales ideas del manifiesto en un libro en el que amplía la propuesta teórica del colectivo a partir de los tres pilares más importantes: el antinaturalismo, el tecnomaterialismo y el abolicionismo del género, tratando de situar el marco teórico xenofeminista en un “futuro extraño” no inmediato, que permita otras prácticas reproductivas posibles atendiendo a una justicia social (Vila Núñez 2018).</p> |
| <p>Descripción estética: sujeto representado, identidad y sexualidad.</p> | <p>El manifiesto se dirige a aquellas personas dentro del feminismo y de la izquierda, que se consideren no-naturales bajo las normas binarias dominantes. También a aquellas personas que hayan «experimentado injusticias en nombre del orden natural» que deja fuera a lo trans y a lo <i>queer</i>, así como a las personas con diversidad funcional o a las embarazadas que han sido discriminadas (Laboria Cuboniks 2015).</p> <p>Muestran su posición política contra el esencialismo y recuerdan que las opciones emancipatorias que ofrecía el ciberespacio han sido eliminadas por el clima contemporáneo social. En el capítulo de Paridad se muestran cercanas a una teoría abolicionista del género, sin embargo, la reinterpretan animando al nacimiento de nuevos sexos (Laboria Cuboniks 2015). Recuerdan que esta abolición no pasa por la eliminación de las marcas de género, sino por la desaparición de las categorías rígidas que determinan de antemano los géneros posibles y legítimos desde la diferencia. Invocan un futuro en el que la diferencia sea tan «<i>alien</i>» que los sistemas de representación contemporáneos sean insuficientes para su descripción (Laboria Cuboniks 2022). Abogan por la maleabilidad de las identidades, la fluidez de sexo y los procesos transformacionales que se definan desde un «enfoque creativo, en vez de destructivo».</p> <p>En el último capítulo, el colectivo pregunta directamente al sujeto del xenofeminismo sobre su posicionamiento ante la nueva era social, caracterizada por el avance tecnológico y científico, en la que se requiere una «paciencia feroz» para resistir al conformismo y la inacción. Se plantean preguntas sobre cómo se convertirá el sujeto en agente del cambio y cómo se puede construir un nuevo mundo comunitario con nuevas formas de solidaridad (Laboria Cuboniks 2015).</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Lenguaje</p> | <p>La decisión de recuperar el formato narrativo del manifiesto se justifica con la facilidad de lectura y la agilidad en la difusión fragmentada a través de la red (Laboria Cuboniks, en Sollfrank y Baker 2016). La publicación en web con una selección cromática estridente que distrae de la lectura ha sido criticada por Gleeson (2019). Utilizan un lenguaje descriptivo, directo y provocativo. Usan preguntas que interpelan directamente al lector y ellas mismas responden desde la intencionalidad del xenofeminismo de resolverlas. Describen el paisaje actual como una realidad compleja en la que el capitalismo se muestra desde la totalidad expansiva y los movimientos emancipatorios se mueven desde el miedo. La crudeza con la que se define la universalidad absoluta en la que se instalan los movimientos anticapitalistas, refleja una brecha entre aquello que pretenden dismantelar y las herramientas que usan para conseguirlo, acusando directamente a la falta de políticas locales y a un pensamiento estructural sesgado (Laboria Cuboniks 2015). Para Gleeson (2019) el lenguaje escogido en función del contexto de difusión resulta complejo, «difícil de seguir» y parece enfocado a un perfil académico generando pérdidas de comprensión en otros contextos.</p> <p>En el manifiesto se recoge el concepto de libertad positiva. El colectivo admite querer profundizar más allá de «la autodefensa digital y la liberación de las redes patriarcales» y propone la idea de “libertad hacia” una reestructuración tecnológica en vez de “liberarse de” la opresión del sistema. La connotación desafiante y emocional del lenguaje se demuestra con la crítica hacia las «prácticas de curaduría», «los rituales puritanos de mantenimiento moral» o la condena a las «políticas puritanas de la vergüenza» a las que acusa de convertir la opresión en una bendición (Laboria Cuboniks 2015). Añaden de manera contundente que no pretenden actuar bajo la bondad o la virtud, sino que amenazan con encontrar nuevas formas de subversión.</p> |
| <p>Contradicción y confrontación del mensaje en relación al marco teórico del net.art</p> | <p>La mutabilidad del xenofeminismo que se muestra como movimiento de código abierto, dispuesto a la modificación constante, se propone bajo un proceso de construcción colectivo e iterativo (Laboria Cuboniks 2015).</p> <p>El xenofeminismo llega en el siglo XXI como relevo a la</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>etapa ciberfeminista anterior, iniciada en los 90, aunque no se identifican como movimiento, sino como marco teórico (Bauer y Red, en Janoščík 2017). Destacan el potencial de la cultura de la internet temprana para desafiar la represión de los mandatos de género y la posibilidad de crear lugares de experimentación en los que se diera espacio a colectivos vulnerables. Sin embargo, a pesar de no enterrar en el pasado las «sensibilidades ciberfeministas», admiten que el lenguaje textual ha desaparecido eclipsado por lo visual de las interfaces actuales. (Laboria Cuboniks 2015). Para comprender las posibilidades subversivas que aún existen en la web actual, se necesita un planteamiento feminista consciente de las antiguas estructuras de poder y del potencial de las tecnologías digitales.</p> <p>Precisamente, definen estas tecnologías vinculadas a las realidades materiales y destacan las posibilidades de interconexión de cada individuo que permite generar en el otro una influencia que altere su curso hacia otros fines. Se consideran cercanas a la teoría del cibernético de Haraway, aunque se frenan ante una apuesta absoluta a la categoría virtual emancipatoria del sujeto. Deciden que antes se debe analizar dicha virtualidad puesto que sigue muy vinculada a la materialidad (Laboria Cuboniks, en Sollfrank y Baker 2016).</p> <p>En relación a la práctica artística institucional, Bauer (en Janoščík, 2017) afirma que, por un lado, brinda posibilidades para difundir distintas formas de pensamiento del que se ha beneficiado también el xenofeminismo, pero también reconoce los efectos negativos de la gentrificación y el lavado de dinero.</p> |
| <p>Diálogo con la autoría/artistas</p> | <p>El compromiso político del colectivo Laboria Cuboniks se refleja a través de sus propuestas teóricas en las que se encuentra una evidente declaración de intenciones con un objetivo eminentemente político. En un diálogo con Cornelia Sollfrank y Rachel Baker (2016, 389), el colectivo declara abiertamente su posicionamiento en la izquierda política describiendo algunos aspectos controvertidos dentro de la propia deriva de la sociedad de izquierdas. Se muestran críticas con el movimiento progresista al que consideran instalado en el puritanismo, con cierta dificultad para reorientarse y resolver debilidades y diferencias, a menudo</p> |

encerrado en una superioridad racionalista intelectual que impide la creación de conceptos útiles a la verdadera realidad social.

En la entrevista que conceden a Avanessian y Malik (2016), el colectivo de teóricas feministas define un marco político posible mucho más concreto, que se encuentra entre la utopía de los objetivos elevados y la ausencia de dirección de una política en clave exclusivamente local. Reconocen que se deben buscar alternativas colectivas a un Estado que promueve la práctica capitalista, patriarcal y supremacista blanca. Sin embargo, asumen también la necesidad de presionar políticamente para promover el cambio.

Referencias

- Avanessian, Armen y Suhai Malik. 2016. «Laboria Cuboniks in conversation». *DisMagazine*. <http://dismagazine.com/blog/81953/laboria-cuboniks-in-conversation/>
- Gleeson, Jules Joanne. 2019. «Breakthroughs & bait: on xenofeminism & alienation». *Meta Mute*. <https://www.metamute.org/editorial/articles/breakthroughs-bait-xenofeminism-alienation>
- Janoščík, Václav. 2017. «Hablando desde lugares inapropiados». *Artalk*. <https://artalk.cz/2017/10/09/promlouvav-z-nevhodnych-mist/>
- Laboria Cuboniks. 2015. «Xenofeminismo. Una política por la alienación». *Verso Books*.
- Laboria Cuboniks. 2022. «Nuevos vectores del xenofeminismo». *CCCBLAB*. <https://lab.cccb.org/es/nuevos-vectores-del-xenofeminismo/>
- Lewis, Sophie. 2019. «Cyborg sentiments». *Redpepper Issue 223: Feminist Futures*. <https://www.redpepper.org.uk/cyborg-sentiments/>
- Sollfrank, Cornelia y Rachel Baker. 2016. «Repensar el futuro con Laboria Cuboniks: una conversación». Traducción de Cristina Jurado. En Zafra, Remedios y Teresa López- Pellisa (eds). 2019. *Ciberfeminismo de VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Barcelona. Holobionte ediciones.
- Vila Núñez, Fefa. 2018. «Una reseña de Xenofeminismo: tecnologías de género y políticas de reproducción». *Revista Contexto* 192. <https://ctxt.es/es/20181024/Politica/22423/fefa-vila-rese%C3%B1a-xenofeminismo-Laboria-Cuboniks-tecnologia.htm>
- Villaverde, Teresa. 2019. «Xenofeminismo: la tecnología como promesa de emancipación». *Pikara Magazine*. <https://www.pikaramagazine.com/2019/02/xenofeminismo-tecnologia-emancipacion/>