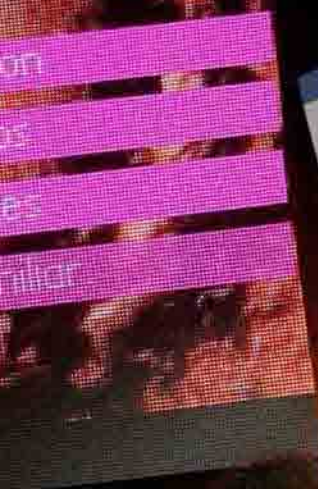


CONTES QUI NE COMPTENT JAMAIS



IA FACADES FESTIVAL
OPE 2010

Basura y Tensión 02

Violencia y Exclusión social

18 de noviembre de 2010 de 11:30h a 12:30h, Unidad Museo Reina Sofía, Madrid



19 de noviembre de 20h. a 20:30h, mesa Tabacalera Madrid, para Genesim



La violencia contra las lesbianas casadas forzosamente también es violencia de género

Del levantamiento feminista al ciberespacio:

el Far West de las oportunidades

Elena García-Oliveros

Basura y Tensión 02

TFM UNED, 2015

YouTube



Del levantamiento feminista al ciberespacio: el Far West de las oportunidades.

Elena García-Oliveros Hedilla
Junio 2015

Máster UNED 2014-15

*“Comunicación y Educación en la Red:
de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento”*

Asignatura: Trabajo de Fin de Máster

Actividad: Trabajo de Fin de Máster, investigación en torno a obras de las primeras mujeres artistas que se constituyen como vanguardia en los años 70 y cómo evoluciona hacia las prácticas de obras digitales y para Internet de lxs ciberfeministas a partir de los años 90 en el contexto del arte público.

Índice

	Página
1. Título	4
2. Presentación del proyecto	4
3. Cuerpo del proyecto	6
3.1. Antecedentes	6
3.1.1. Delimitación del campo	6
<i>3.1.1.1. Arte feminista activista</i>	7
<i>3.1.1.2. Arte en Internet</i>	8
<i>3.1.1.3. Ciberfeministas</i>	9
<i>3.1.1.4. Artistas ciberfeministas</i>	10
3.1.2. Relevancia social	11
<i>3.1.2.1. Activismo en internet</i>	11
<i>3.1.2.2. Movimientos sociales feministas a través de la red</i>	12
<i>3.1.2.3. Teoría Queer</i>	12
3.1.3. Definición conceptual	14
<i>3.1.3.1. Concepto de autoría</i>	14
<i>3.1.2.1. Las audiencias de la obra de arte</i>	15
<i>3.1.2.3. El valor de la obra</i>	15
3.1.4. Antecedentes empíricos	17
3.2. Construcción del objeto de investigación	21
3.2.1. Objeto de investigación	26
3.2.2. Objetivos	28
3.2.3. Hipótesis	28
3.3. Diseño metodológico	30
3.3.1. Justificación metodológica	31
3.3.2. Procedimiento, plazos y	32

equipo de investigación	
3.3.3. Aportaciones esperadas	32
3.4. Resultados y conclusiones	33
3.4.1. Estudio de caso 1:	35
DEL LEVANTAMIENTO FEMINISTA AL ARTE PÚBLICO: Suzanne Lacy	
3.4.2. Estudio de caso 2:	54
ARTE DE INTERNET: Venus Matrix	
3.4.3. Estudio de caso 3:	60
ARTE CIBERFEMINISTA: Faith Wilding	
3.4.4. Estudio de caso 4:	67
QUEER Y CIBERPUNK: Shu Lea Cheang	
3.4.5. Estudio de caso 5:	87
CIBERACTIVISMO LGBTQ: Toxic Lesbian	
3.4.6. Conclusiones	96
4. Anexos	111
Índices de documentación de los casos investigados	
4.1. Caso Suzanne Lacy	
4.2. Caso Venus Matrix	
4.3. Caso Faith Wilding	
4.4. Caso Shu Lea Cheang	
4.5. Caso Toxic Lesbian	
Bibliografía	124

1. Título

“Del levantamiento feminista de los años 70 con el arte público a las prácticas de mujeres artistas ciberfeministas como marco para la transformación del género. Estudio basado en historias de vida”

2. Presentación del proyecto

Principios sociales, científicos, políticos, intelectuales... están en la base de la revolución en torno a un nuevo concepto de género surgido a finales del s XX. La revolución feminista, el activismo homosexual, la evolución de la investigación científica en torno a la genitalidad y sus rígidos límites hasta ese momento, el activismo intersexual, la asunción por parte de las organizaciones de derechos humanos de los Principios de Yakarta sobre identidad de género, el empoderamiento de la mujer y el análisis de su identidad también desde su masculinidad femenina; son éstos algunos factores junto al encumbramiento intelectual de ciertxs autorxs que desde el enfoque transfeminista y de identidad de género sobre masculinidad femenina, articulan un discurso que da cuerpo a estos movimientos.

Este proyecto se inscribe en este contexto social e intelectual, deteniéndose concretamente en la obra de arte, reflejo de la civilización. El estudio realizado es de tipo biográfico, partiendo de dos fuentes principales: por una parte ciertas de estas creaciones artísticas, y por otra las historias de vida de sus autoras, mujeres artistas ciberfeministas¹ así como artistas en relación con los principios de la revolución feminista en las prácticas artísticas a partir de los años 70.

1. Según la Wikipedia, Ciberfeminismo: *El nacimiento del ciberfeminismo viene propiciado por la expansión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) y la influencia de la tercera ola feminista, especialmente de Donna Haraway (1991). Inspiradas por su Manifiesto del cibernauta, las primeras en acuñar el término ciberfeminismo fue el grupo de artistas australianas VNS Matrix en su manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI.¹ Este manifiesto proclamaba: El clítoris es un línea directa a Matrix² Julianne Pierce (deVNS).*

Para las Ciberfeministas las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) implican no sólo la subversión de la identidad masculina, sino una multiplicidad de subjetividades innovadoras donde las tecnologías pueden transformar, no sólo la sociedad y la misma tecnología, sino también los roles de género convencionales. Así, las teorías y prácticas ciberfeministas retan las relaciones de poder jerárquicas entre hombres y mujeres en las TIC, exploran relaciones entre las mujeres y las tecnologías digitales, investigan cómo éstas las afectan, así como apuntan hacia la creación de redes y la conquista de territorios como el ciberespacio a partir del desarrollo de nuevas formas de participación en ellos^{3 4 5}

A partir de la definición de ciberfeminismo¹ se ha acotado el contexto del estudio a: mujeres, artistas, activistas, que utilizan las NTIC y que presuponen que con su uso se produce una “subversión” de los roles de género, así como a otras que han supuesto las bases que explican estos comportamientos en el medio artístico.

Los trabajos realizados por éstas como movimiento a partir de la última década del sXX, son un prisma más de esta pretendida transformación de la sociedad. ¿Qué papel juegan los espacios de comunicación electrónica en esta intención? ¿Por qué las TIC implican para estas artistas una subversión del género? El análisis de las obras desde las historias de vida de sus autoras, investiga la relación de Internet, los dispositivos electrónicos y esta revolución. Del mismo modo, se han seleccionado artistas que enraícen sus prácticas en la década de los 70 y cuya obra está conectada discursivamente con las artistas ciberfeministas.

El estudio propuesto se basa en obras ejemplares, pioneras en el campo de la expresión y la cultura, como lo serían sus autoras. Se trata de casos que marcan un camino, con los que entrever un futuro. La bibliografía ya elaborada sobre el tema así lo muestra y esta perspectiva de liderazgo e innovación, formula su relevancia social.

La sociedad del conocimiento se abre a nuevas vías de legitimación en torno a conceptos que parecían incuestionables hasta hace poco. En base a ellas, contextos institucionales como el museístico o la crítica de arte ofrecen ya múltiples muestras de este marco de creación al más amplio público.

Las obras que se han analizado están ya integradas en la cultura institucional y por tanto legitimadas en la corriente principal del arte actual. Este ha sido el primer criterio de selección del objeto del estudio en tanto estos dos agentes son habituales en la consolidación de los discursos artísticos.

La investigación ha sido de carácter cualitativo dado que se basa en estudios de casos, a través de sus historias de vida, a un número reducido de artistas representativas a las que este estudio ha accedido.

A partir de la recopilación de estas fuentes, se ha realizado un análisis de estas obras en relación con la NTIC empleada y cómo se establece su uso en la obra con el objeto de cumplir lo que caracteriza a este movimiento. Las conclusiones de estos análisis se han utilizado para formular estas entrevistas con las artistas, historias de vida. Se reformularon de modo más profundo y conclusivo los análisis de las obras realizadas previamente, reflejando las conclusiones finales estas fuentes singulares.

3. Cuerpo del proyecto

3.1. Antecedentes

3.1.1. Delimitación del campo

La muestra de mujeres artistas ciberfeministas y sus precedentes entre mujeres artistas que surgen en la década de los 70, se reduce a 5 artistas que responden argumentadamente a los criterios de selección establecidos en el punto anterior. De cada una de ellas se han escogido 2 obras.

Se han estudiado estas obras (imágenes) observando el uso de los espacios de comunicación electrónica, relacionándolos con la propuesta principal del movimiento: la “subversión” del género.

No se ha estudiado el activismo ciberfeminista en general, ni las comunidades que éste crea en Internet, ni tampoco el arte en Internet. No se ha pretendido concluir acerca del movimiento desde la perspectiva de la teoría del arte ni tampoco elaborar perfiles individuales. Los términos antes citados forman sin embargo parte de esta investigación y como tales se han considerado para la valoración del conjunto.

Del mismo modo no se ha pretendido comparar las obras valorando su eficacia respecto a su intención principal, ni extraer herramientas o procesos comunes a todas ellas. A pesar de ello y en la medida en que se trata de historias de vida, se ha pretendido un estudio ponderado de forma individual, extrayendo lo que pudieran contener de singular y ejemplarizante.

Sin embargo y sin descuidar el eje principal del proyecto, se han estudiado las conexiones que las artistas establecen con las comunidades implicadas en la obra y qué papel juegan en esta construcción los espacios de comunicación electrónica. O por igual, qué alcance obtienen las obras por el hecho de emplear estos espacios. Con estos dos aspectos se ha deducido en algunos casos el papel de la institución museística en este tipo de obras y qué discurso desarrolla al adoptar estos nuevos formatos divergentes de su tradición expositiva.

La sucesión de categorías empleadas en la selección de criterios, fuentes y bibliografía, son: Arte feminista activista, Arte en internet, Ciberfeministas, Artistas ciberfeministas.

3.1.1.1. *Arte feminista activista*

A partir de la revolución feminista de los años 60, y en la década posterior, las mujeres artistas se constituyen como vanguardia artística desde el interés común de prácticas, temáticas, preocupaciones y similares inconvenientes en torno a la difusión de su obra y su relación con el mercado del arte.

Este movimiento social va a impulsar dentro de este medio, una regeneración a través de la incorporación a sus obras de temáticas directamente inspiradas en problemáticas sociales invisibilizadas o simplemente infrarepresentadas por el entorno. Para ello, acercarán el momento y proceso de creación hasta la directa colaboración con los colectivos afectados: mujeres violadas, mujeres en situación de desempleo, mujeres pertenecientes a minorías discriminadas por distintos motivos, entre otros.

Hasta ese momento, el ‘halo’ romántico que identificaba ‘el taller del artista’ o ‘su momento de encuentro con su inspiración’, había fundamentado creencias chamánicas atribuidas al arte. Las mujeres artistas de esta generación, sostenidas por estas nuevas motivaciones, van a romper con esta dinámica y a conectar el arte con su público a través de la performance, el body art, o el nuevo género de arte público.

En los años 70 el arte sufre una metamorfosis en este sentido que dura hasta nuestros días y que va a propiciar incluso el cambio dentro de las instituciones culturales. En este proceso colaboran no sólo las mujeres artistas feministas, sino otros grupos sociales que por fin entran en el marco de representatividad del arte. Personas negras o de otras razas diferentes a la blanca, homosexuales, entre otros, atraen a nuevos públicos en una ‘democratización’ de las hasta ese momento, élites para la contemplación y creación de la obra de arte.

El arte, como siempre lo fue, se emplea como herramienta social, pero en estos casos más específicamente para la movilización, concienciación y comunicación masiva. Surge así el denominado arte activista y de modo concreto, el feminista que desarrollará unas formas propias. De este momento, en los años 70, hemos tomado para esta investigación la referencia del caso de Suzanne Lacy, como uno de los exponentes que el tiempo consolidará como de mayor aporte al arte y la cultura en general por la capacidad de sus obras de transformar la institución cultural y las audiencias del arte.

3.1.1.2. *Arte en Internet*

Como explica Cilleruelo (2000), es diferente el concepto de arte de internet que el arte en internet. Éste es el que se concibe mediante medios diversos fuera de la red y posteriormente introducido en ella digitalmente para su difusión. El primero por el contrario, el net art, utiliza la red en sí misma, igualmente si es producido offline pero participa de la cultura de la red. Una de las primeras piezas de net art será ‘Brandon’ de Shu Lea Cheang (1998). Lx artista coreanx es otro de nuestros casos de estudio.

El arte en internet surge como una contestación a los medios habituales de difusión del medio artístico entre los grupos sociales de artistas disidentes. Los principios de discrepancia pueden ser muy diversos: aspectos económicos, políticos, sociales, culturales..., lo que origina net artistas y manifestaciones muy heterogéneas a pesar de ubicarse todas en la red.

Desde la perspectiva de este estudio nos interesan varios aspectos comunes en el arte de internet. Uno por ejemplo el cuestionamiento de la autoría en cuanto que entra en un dominio como es el de la red y la ausencia de obra única; otro sería el hecho de plantearse como una alternativa al arte institucionalizado y mercantil, que crea nuevas vías de difusión y contemplación; un tercero y evidente es el aspecto comunitario que recibe la obra por el hecho de crearse en internet y poder generarse desde la participación de internautas. Todos estos rasgos como veremos estarán implícitos en las características que lxs* artistas ciberfeministas manejarán en su manifiesto.

El crecimiento del arte en internet a mediados de los 90, se produce también fruto de la crisis anti-objeto que aparece en el medio artístico, así como de los discursos libertarios que vertebran el ciberespacio. Se priorizará la conectividad que genera la obra frente al propio contenido o el hecho de que pueda o no aparecer como una obra acabada, el proceso frente a la pieza final, la comunidad creada frente a la autoría irrefutable. Se trata de un paradigma de creación diferente, de coordenadas distantes respecto a las conocidas hasta el momento.

*Lxs: la consonante ‘x’ hace referencia en los entornos de militancia queer a la negación del género gramatical en los escritos. En este TFM se ha establecido como criterio emplearlo para los casos de artistas que se definen dentro de este entorno y sin embargo mantener la atribución del género femenino para aquellos otros que no es así. Cuando se emplee el plural englobando ambos se emplea igualmente la ‘x’.

La simulación de la identidad y el manejo del avatar fue desde su inicio otro elemento muy empleado, que posibilitará la definición de un yo virtual propio. Esto también servirá a lxs ciberfeministas en su experiencia en torno al cuestionamiento acerca del género como veremos más adelante.

3.1.1.3. *Ciberfeministas*

Uno de los pilares de construcción y crecimiento de internet es el movimiento libertario. Parte del mismo es ampliamente feminista y todo él contesta al sistema imperante. La ocupación de la red por un modelo específico de feminismo, que adopta unas características ad-hoc desde lo que significa la cultura de internet, es pues un hecho fácilmente comprensible. Esta versión diferenciada es la que adopta el ciberfeminismo.

Dona Haraway es una de las autoras de referencia que sirven para orientar los propósitos de este nuevo grupo. Célebre por su ‘Manifiesto Cyborg’ (1985) expone el desdoblamiento entre el cuerpo físico y el virtual y cómo las problemáticas del primero trascienden a internet en busca de nuevas opciones. De este modo describe al cyborg como un ser entre lo digital y lo analógico o la máquina y lo humano, mostrando la metáfora de la interfaz como la desaparición del cuerpo para iniciarse del dominio de lo tecnológico.

Este debate será retomado por lxs ciberfeministas para presuponer que el uso de las tecnologías es empoderador por retar las jerarquías existentes, invitando a explorar de qué modo las mujeres se relacionan con lo digital. Dado el carácter masculino atribuido a éste, su empleo por parte de la mujer sirve para subvertir la prohibición de adentrarse en la propia masculinidad femenina, inherente a la cultura patriarcal. Al mismo tiempo, indaga por sus posibilidades de representación en lo virtual, el cuestionamiento respecto al género, ponderado desde los años 90 por la teoría Queer.

El ciberfeminismo postularía así por una forma de activismo militante en la red, desde el manejo a ultranza de lo digital, generando comunidades afines y conquistando (desde sus términos) territorios, en este nuevo espacio por ocupar que sería internet. Desarrolla nuevas formas de participación en estos ‘no-lugares’, procurando así la creación de redes de ayuda y difusión tradicionalmente censurados o invisibilizados por el sistema tradicional.

Frente a esta utopía que supondrá su manifiesto, precisamente artistas

ciberfeministas como Faith Wilding, hablan del espejismo que supone entender a la red como una estructura democrática por el hecho de la interactividad y lo contraponen al ejercicio sistemático procedente de la vigilancia y la censura.

3.1.1.4. *Artistas ciberfeministas*

El ciberfeminismo va a ofrecer a ciertxs artistas que así se denominarán, una teoría activista aplicada a las piezas que llevarán a cabo tanto on line como off line.

Una parte importante de estas producciones afectará al debate acerca del cuerpo, eje de la dialéctica ciberfeminista y uno de los temas de reivindicación esenciales a lo largo de la historia del feminismo tradicional. Es precisamente las posibilidades de representación y cuestionamiento sobre la construcción social del género, lo que acercará a estxs artistas al Cyberfeminist Body Art, entroncando así con las vanguardias de los años 70 construidas, entre otros, por mujeres artistas en tránsito hacia otros lugares donde la expresión artística no estuviera dominada por una visión patriarcal.

En este sentido, la vagina y el clítoris tienen un lugar privilegiado de representación en las piezas ciberfeministas y conecta con el denominado 'Cunt Art' de los años 70, símbolo de unión radical y liberador de artistas y activistas que son ya un clásico, como las formalizadas por las míticas Venus Matrix, consideradas pioneras del arte ciberfeminista y desde este interés lo hemos tomado también como otro de nuestros casos de estudio.

Vemos pues que si bien el arte ciberfeminista se inicia en los años 90, sus raíces las encontramos en el mismo momento en que mujeres artistas deciden comenzar a colaborar y trabajar desde temáticas comunes, explorando nuevos territorios y creando comunidades de empoderamiento. Lo colectivo, activista, netamente relacionado con el universo mujer y género, así como una apuesta definitiva por lo tecnológico y la conectividad on line, serán rasgos esenciales para este contexto.

Los proyectos deconstructivos de la cultura dominante, las praxis empoderadoras, como lo son las tecnológicas, son lugares recurrentes de lxs artistas ciberfeministas. Para éstas, el uso de las tecnologías es de por sí subversión del género por cuanto vuelcan desde estas herramientas modelos en la red que no atienden a la tradicional construcción binaria de los géneros basadas en la estricta anatomía genital. Lxs ciberfeministas sostienen su discurso desde la deconstrucción Queer de lo masculino y lo femenino, dando amplios márgenes a la creación y representación

icónica de otros modelos visuales, sonoros y performáticos amparados por novedosas experimentaciones con lo digital, tecnológico y on line que lo van a hacer posible.

3.1.2. Relevancia social

El proyecto se ha relacionado con varios ejes de investigación claves para entornos académicos, de investigación, sociales o institucionales que marcan su relevancia social. Éstos son la dimensión activista en Internet en sentido general, los movimientos sociales y en concreto los feministas a través de la red o la teoría Queer. Del mismo modo, la redefinición de las prácticas culturales y la renovación del lenguaje artístico desde la perspectiva de género y de la sociedad del conocimiento.

El estudio fundamenta su valor en la escucha de lxs artistas, extrayendo conclusiones desde sus propios testimonios.

3.1.2.1. Activismo en Internet

Como afirma Critical Art Ensemble en su artículo on line “Utopian promises. Net realities”, es tiempo no ya de justificar las innegables redes y beneficios reportados a los movimientos sociales a través del ascenso imparable de la herramienta activista de la red, sino de realizar una revisión crítica que nos resitúe, frente a la ola de seducción y ciberpromesas que no hacen sino crecer.

La euforia que ha acompañado a las distintas revoluciones tecnológicas en el sXX nos hace ver cómo están rodeadas de afirmaciones que nunca se verán cumplidas y que, lejos de servir a los intereses de la mayoría, acaban haciéndolo a los de las élites.

En este sentido vemos cómo, el brillo que rodeó al ascenso de Internet en los años 80, que aseguraba una democratización del uso de los medios de comunicación y del acceso a la web, se ha eclipsado ofreciéndonos la realidad de las brechas digitales que envuelven a los mismos colectivos desaventajados de siempre, mientras que el capitalismo florece rodeado de glamorosas herramientas al servicio de la comercialización. Critical Art Ensemble nos recuerda en este sentido, el origen de la web en base a los intereses del ejército en una primera instancia y posteriormente de los investigadores, estos otros a su vez, financiados en sus elevados objetivos en torno al conocimiento, por objetivos comerciales.

Las clases acomodadas, como continúan en su análisis, fueron convencidas del uso de Internet para el comercio y el entretenimiento, y en segundo rango para las ilusiones de libertad social. El coste de pérdida de control de las comunicaciones es mínimo para las grandes corporaciones en comparación con el beneficio que reporta. Esta amarga verdad debe tenerse presente al valorar el impacto del activismo, que pese a ello, es inmenso y tiene repercusiones sobre colectivos que sin este medio, nunca habrían crecido ni desarrollado líneas de actuación. Sin embargo, debe contemplarse desde donde sigue estando: en los márgenes del patriarcado, también en Internet.

3.1.2.2. Movimientos sociales feministas a través de la red

Faith Wilding, artista americana que constituye también uno de los casos de estudio de esta investigación, pertenece a la generación histórica del feminismo en los años 70, cuando este movimiento toma mayor fuerza en la calle, se visibiliza y empodera en las redes políticas, llevando a cabo transformaciones sociales a partir de estrategias de presión combinadas (medios de comunicación, manifestaciones públicas, lobbyismo...) Muchos de sus textos y de su intensa acción pedagógica que también caracteriza al movimiento feminista en general, nos hablan desde los años 90 de la necesidad de coordinar las acciones en este sentido a través del uso de la red.

Feministas de todas las tendencias van a entrar decididamente a emplear las redes y sistematizar con ello este discurso en la web. Emplearán las mismas estrategias que otros movimientos sociales para alcanzar mayor resonancia, como es el caso por ejemplo de organizaciones internacionales como Hollaback o Code Pink, portales 3.0 que reúnen información para sus grupos activistas, con campañas de acción organizadas a través de las más diversas redes sociales. Estas referencias serán empleadas a su vez por artistas feministas y ciberfeministas, bien colaborando con estas plataformas, como es el caso de Suzanne Lacy, o bien porque forman parte directamente de sus organizaciones.

En el caso concreto del ciberfeminismo, llevan más al extremo su presencia en Internet ya que como hemos visto, identifican su discurso político con el hecho de estar en la red, es decir el medio es su mensaje. Esta particularidad sólo atañe a estos colectivos mientras que otros feminismos se limitan a emplear la herramienta como medio de acción política, visibilización y generación de comunidades.

3.1.2.3. Teoría Queer

Una parte importante de este estudio se basa en la evolución científica y discursiva que abrió la teoría Queer a partir de los años 90, y sin la que no podría entenderse ni el movimiento ciberfeminista, ni la evolución de los diversos feminismos que van a quedar reflejados en esta investigación.

Judith Butler, Judith Halberstam o Donna Haraway aparecerán citadas como las bases académicas que explican el análisis social de la construcción binaria de los géneros. Según estxs autorxs, el modelo mujer-hombre responde a una elaboración del género, de las identidades sexuales y sus orientaciones, y de las propias personas y sus roles artificial, políticamente circunscrita a los intereses de la denominada mayoría “patriarcal”. A partir de estos estudios, muchos otros reescribirán la historia, la salud, las necesidades sociales políticas dando pie a nuevas lecturas, inéditas éstas por afirmarse aquellas como ‘verdades’ desde las que se trabaja desde hace décadas.

La teoría Queer posibilita un análisis más complejo y tal vez cercano a la naturaleza humana al rechazar las clasificaciones fijas e inmutables de las personas y por el contrario establecer parámetros interseccionales que permiten hacer intervenir múltiples variables que influyen al describir los comportamientos de género y de sexualidad, como la clase social, la raza, el nivel cultural entre otros.

El ciberfeminismo extrae buena parte de la fuerza de su discurso a partir de este anhelo de un nuevo contexto sobre el género en internet. Un entorno diferente basado en otros discursos, otras versiones de la realidad reescrita, otras propuestas y claro está, otra praxis acerca del género inscrita en lo que generaría esta alternativa. Estas prácticas implicarían no verse reconocidxs en tan sólo mujeres u hombres: lo ‘queer’, lo raro, lo distinto, es todo aquello que diferencia a cada individuo en base a su modo de vivir los roles, su sexualidad, su orientación sexual y afectiva. Personas que no ‘encajan’ en lo que la limitada definición patriarcal pretende establecer bajo los parámetros de ‘mujer’ y de ‘hombre’ y desde las que se establecen discriminaciones y múltiples violaciones de derechos humanos. La lucha política del ciberfeminismo pretende precisamente establecer esa utopía donde la diversidad sea el modelo imperante, sin restricciones categorizadoras.

Buena parte entonces de lxs activistas ciberfeministas y lxs propias artistas que rechazan los modelos binarios del género, lo hacen desde el discurso sustentado por la teoría Queer. Citarán a sus autorxs de referencia en sus obras, sus acciones o

directamente se encuadrarán en los mismos discursos muy reconocibles. Pero no todas las ciberfeministas asumen lo Queer o el debate político en torno al género y sin embargo son consideradas artistas ciberfeministas igualmente, tal es el caso de Faith Wilding. En el primer ejemplo contaremos tanto con Shu Lea Cheang como con Toxic Lesbian, quien constituirá el quinto y último caso de estudio de esta investigación.

3.1.3. Definición conceptual

Esta investigación, a partir de los casos propuestos, pretende identificar de qué modos concretos se han modificado elementos esenciales dentro del campo del arte. Como veremos, las propuestas elegidas, son ejemplos por llevar a la práctica y con ello, introducir estas obras y estas metodologías de creación en instituciones museísticas o académicas, casos que revolucionan el concepto de autoría, o quiénes y cómo se establecen las audiencias en el arte, o igualmente cuál es el valor de una obra y de qué modo se remunera al artista.

3.1.3.1. Concepto de autoría

La autoría es un elemento esencial en el campo artístico puesto que, para realizar una lectura crítica adecuada del mensaje articulado a través de parámetros de lenguaje visual, es también necesario conocer códigos que son sólo propios al artista, su época y su contexto. Esto quiere decir que no podemos realmente entender el significado de la pieza sin su autoría claramente definida.

Evidentemente otros aspectos fundamentales como su valor de mercado también influyen en la importancia que se da a este punto.

Cilleruelo (2001) expone cómo en el arte de Internet la autoría queda desdibujada desde los propios inicios de las manifestaciones artísticas que se producen. Las web que se empiezan a emplear en los años 90 como repositorios, son redefinidos como obras de arte en sí mismas y adquiridas por instituciones culturales para sus colecciones incluso desde esta etiqueta. Tal es el caso de la iniciativa de ‘Adaweb’ adquirida en 1996 por el Walker Art Center, que sin embargo hoy en día es sólo considerado como lo que originariamente se concibió, un repositorio.

Este trabajo incluye la investigación de dos aspectos que influyen en la autoría. Por una parte el modo de crear propio al arte colaborativo y comunitario del nuevo

género de arte público; por otra, la creación por o para Internet que afecta a una difusión vírica de la pieza y posibilita su modificación respecto a la ‘originalmente creada’.

El cambio está inscrito en la revolución que implica la sociedad del conocimiento. Propio de la misma es el reconocimiento de que el saber ya no es inmutable y con ello múltiples verdades son ahora cuestionadas.

Callejo (2008) expone cómo la autoría como fenómeno individualizado es sistemáticamente quebrantada con la nueva producción sistémica y colectiva. El uso de tecnologías para la amplificación y definición-redefinición del saber profundizan la ruptura con el lugar del autor del siglo XIX. En el sistema actual, el autor se difumina para tener más importancia lo que crea, sus contenidos, exponiéndose además a una continua re-elaboración que oculta aquella “impronta original”. Esta nueva autoría viene a sustituir a ese “autor” reificado.

En las obras que hemos descrito como ejemplos, vemos la imposibilidad de aplicar un concepto de autoría tradicional. Llevada su descomposición hasta el extremo, desde los principios que planteaban las históricas artistas feministas de los 70 hasta la actualidad, en el esfuerzo de buscar otros canales de presentación de sus obras y otros modos de crearlas y relacionarse con ellas y sus públicos.

3.1.2.1. Las audiencias de la obra de arte

¿Quién es espectador de la obra de arte? Este es un punto que ha hecho evolucionar la creación visual a lo largo de toda su historia, abriendo progresivamente la contemplación a un público más numeroso a medida que la sociedad ha evolucionado y eliminado privilegios para unos pocos.

En el caso del nuevo género de arte público que aquí tratamos en varias manifestaciones adecuadas a las obras de lxs artistas investigadx, este hecho va aún más lejos ya que el carácter colaborativo y procesual de la obra, permite además integrar en un primer círculo concéntrico, a un grupo de espectadores que pasan a ser también co-creadores del artista.

Las audiencias expandidas permiten una sucesión de co-creadores, colaboradores, público participante, espectadores... que acerca la obra y su lectura en distintas intensidades.

3.1.2.3. *El valor de la obra*

Este tercer aspecto que se verá modificado por las metodologías creativas de estxs artistas, conlleva la imposibilidad de comercializar una obra única de valor especulativo y con ello, toda una nueva forma de remuneración al artista se abre paso.

A partir de los años 80, el boom del mercado del arte comienza a crear verdaderas empresas que ponen en relación las obras de los artistas, con eventos públicos o con marcas patrocinadoras, que encuentran en este medio un singular espacio para las relaciones públicas.

Sin embargo el gran salto se produce más recientemente a partir de la creación de las nuevas industrias culturales, que cuentan con staffs complejos donde colaboran periodistas, community managers, curators, mediadores sociales, gestores culturales y por supuesto, claro está, las piezas tradicionales de este cuadro: el artista y la institución museística.

En las obras que analizamos en este estudio, veremos cómo algunas están producidas en este contexto, desde por ejemplo Creative Time o el Festival de Fachadas Digitales. La primera es una fundación de origen americano pero actividad internacional. El segundo es el nombre de un evento de carácter público que implica a ciudades de todo el mundo en su desarrollo.

La ocupación del espacio público en un único evento muy notorio será lo que nueva a estas empresas vinculadas a las relaciones públicas.

En cuanto al modelo de financiación, difieren las industrias culturales en base a las propias inercias de los mercados en los que se inscriben. Así vamos a ver que el mercado americano tiene unas peculiaridades que van a producir diferencias respecto a los europeos, por ejemplo.

En el caso de Creative Time, la financiación procede tanto de la participación de patrocinadores como de particulares, a quienes está abierta la posibilidad de suscripción.

Este modelo de financiación difiere sobre todo del europeo, donde son más las instituciones (Comunidad Europea, Ayuntamientos...) los que se implican en este perfil de eventos. El Festival de Fachadas Digitales, como veremos, es un evento muy transmediático, interactivo, que pone en conexión a ciudades de todo el mundo en el ahora denominado "Ciudades Conectadas".

Además de estas industrias que van a capitalizar buena parte de esta nueva actividad, también se van a formular otros lugares de reunión y generación de comunidades propias como serán los medialabs.

Estos espacios han aparecido en varias ciudades europeas desde hace unos años, como lugar de investigación en tecnologías, software y hardware libre, cultura libre y creación artística.

Se trata de entornos de financiación mixta, pública y privada por parte de empresas relacionadas mayoritariamente con las telecomunicaciones o las tecnologías, pero también por otras que quieren asociar su imagen a un concepto de innovación.

Son los medialabs de varias ciudades europeas en cualquier caso, lugares de intercambio ciudadano, concebidos como laboratorios de experimentación que acogen proyectos de investigación colaborativos, que parten bien de iniciativas ciudadanas, bien del propio centro desde una temática propuesta.

Toda esta nueva complejidad va a producir también una nueva economía, mucho más distribuida, en torno a la obra de arte procesual y colaborativa que va a generar estos cambios de modelo.

3.1.4. Antecedentes empíricos

Esta investigación abarca varios temas desde los que tratar sus antecedentes empíricos.

Sobre arte público y género se han realizado múltiples estudios. Empezando por el libro del que la artista americana Suzanne Lacy es editora, 'Mapping the terrain' y que constituye el libro de referencia del nuevo concepto de arte público, a diversos trabajos más recientes que investigan la relación entre la opción de los proyectos colaborativos de arte público y el género y objetivos por parte del artista para el mismo.

Igualmente se ha estudiado ya muy ampliamente la relación de arte público y función social e integración de nuevos públicos, sin necesidad de vincularlo al medio feminista y sus mensajes.

En lo que se refiere a Ciberfeminismo también desde hace ya más de una década este tema ha sido bastante investigado referenciando a activistas, movimientos en la red y en comunidades analógicas, explorando sus conexiones y sus objetivos fundacionales y de encuentro.

El vínculo de este tema con el arte también desde principios de los 2000 se

encuentra vigente en las investigaciones, relacionando los movimientos sociales con las artistas o en sentido inverso.

Con el foco en la práctica artística, el aspecto novedoso del tema abordado es la relación de tres factores colaboradores necesarios para la hipótesis principal de investigación. Estos son: la confluencia del empleo de Internet, de colaboración con comunidades diversas para la elaboración del proyecto artístico, así como de la participación de la institución cultural y artística para hacer confluir la propuesta desde perspectiva de género y de identidad de género.

Para el desarrollo del proyecto se ha tomado por una parte bibliografía de referencia queer como Butler, Haraway o Halberstam, así como en relación con la creación de la sociedad del conocimiento como Aibar, Callejo Gallego o Castells entre otros, que asientan conceptos teóricos que manejaremos a lo largo de toda la investigación referidos a diversos ámbitos (culturas libertarias en Internet; concepto de identidad de género y lo cyborg en relación con éste término; o términos referidos a la metodología de la investigación) La definición de términos académicos sobre el transfeminismo, lo queer o las comunidades ciberfeministas son clave y requieren precisión en tanto son acuñados de modo reciente.

Por otra parte y en relación directa con los antecedentes empíricos, nos hemos servido de varias investigaciones, artículos y libros recopilatorios que abordan de modo progresivo la relación del arte en Internet con el género, el empleo del movimiento ciberfeminista por parte de lxs artistas o el análisis de obras ciberfeministas que tratan específicamente sobre identidad de género. Se han seleccionado los que comparten la perspectiva activista sobre la “subversión del género” formulada por lxs artistas acerca de las que versarán las historias de vida, relacionándolas con los referentes teóricos que se emplearán también en esta investigación. Estos antecedentes en ningún caso son anteriores a finales de los 90 en que comienzan estas manifestaciones. Se han seleccionado autoras españolas tanto por su relevancia investigadora como por el hecho de que algunas participarán personalmente durante 2015-2016 en la fase de reinterpretación de las obras seleccionadas a partir de las historias de vida. Este TFM se constituye como un paso más de la tesis doctoral que su autora elaborará en los años siguientes a su entrega, y por ello alguno de los procesos que se realizarán después de la conclusión de este TFM están ya planteados en el momento actual.

Lourdes Cilleruelo (2000) realiza una de las primeras investigaciones en las que incluye la relación entre el uso de internet desde el entorno artístico y casos relevantes

de creadorxs que trabajaban en ese momento (Shu Lea Cheang, 1998 “Brandon”) obras con las consignas de lo que durante los siguientes años se consolidará como el denominado “arte ciberfeminista”. Cilleruelo es esencial en las partes de este estudio donde se contextualiza el arte de Internet y se diferencia de otras prácticas.

Remedios Zafrá (2001) propone casi al mismo tiempo el primer estudio centrado específicamente en internet y género, con casos históricos de artistas ciberfeministas que hoy, una década después, constituyen los pilares de este movimiento emergente. Zafrá en este sentido, apoya las afirmaciones a las que llega esta investigación, relacionando ciertos casos y sus experiencias identitarias tanto en torno al género como a la construcción y vivencia de comunidades on-line.

Y por último Ana Martínez-Collado quien publica en 2008, tras varios años de investigación y difusión de esta temática, uno de los primeros libros editados en España recopilatorio de arte, género y nuevas tendencias expresivas, en donde incluirá un profuso análisis de artistas ciberfeministas. Ella extraerá actitudes y la descripción de la nueva conciencia artística que supone el ciberfeminismo y las prácticas en Internet.

Así por ejemplo, esta autora, en ‘L'écriture digital, la seducción y la experimentación del deseo’ comentando a Butler en su libro ‘Bodies That Matter’, explica que la autora pionera del movimiento Queer desde lo académico en Estados Unidos, parece estar sugiriendo que el movimiento feminista por una parte y el gay por otro, habrían alcanzado más fácilmente sus objetivos políticos si hubiesen actuado desde la disidencia, desde la desidentificación, en vez desde lo contrario. De hecho lo queer surge como un movimiento social al margen de las corrientes principales, donde el rechazo al modelo de género dominante es sólo un reflejo del sentimiento de no-pertenencia a las estructuras sociales propuestas para la globalidad de los ciudadanos. La creación del movimiento Queer académico es posterior, y se postula desde otras afirmaciones basadas en el estudio del género vivenciado y experimentado antropológica y psicológicamente. Vemos entonces como Butler, como nos explica la autora española, va a relacionar ambas posiciones, la activista y la académica en sus escritos.

En el caso ciberfeminista, como sigue explicándonos Martínez-Collado y veremos en los casos escogidos para este estudio, esta práctica desidentificatoria es primordial, revolucionaria y subversiva. El proyecto común que se genera en la red como construcción de otro mundo, de otro lenguaje, se integra en esa producción de otra identidad de género.

La investigación de esta autora nos será de gran utilidad puesto que nos detalla de qué modo las activistas y artistas ciberfeministas relatan este hecho como una ‘escritura digital’ de la diferencia, un testigo antropológico que se integra en el proyecto postfeminista igualmente. Ella, que inscribe esta corriente como heredera directa del feminismo de la diferencia, elabora la hipótesis acerca de cómo artistas contemporáneas pretenderían con su obra no solamente invertir la organización del deseo sino de reivindicar tanto el propio como un nuevo orden simbólico desde la libertad.

Martínez-Collado continúa en ‘Prácticas artísticas y activistas feministas en el escenario electrónico. Transformaciones de género en el futuro digital’, formulando de qué modo se entremezclan feminismo, Internet, arte, y activismo en torno a la creación experimental, de comunicación, de interactividad, de investigación y de asociación. Lo vincula así explícitamente a la definición de la identidad y del género. Del mismo modo explica cómo estos parámetros que en un primer estadio se desarrollaban básicamente vinculados a Internet, en la actualidad se construye como un espacio híbrido a través de las nuevas tecnologías digitales, como veremos en el caso de Shu Lea Cheang y Toxic Lesbian, y de modo más incipiente, no tan ad-hoc, en los otros casos analizados.

Para centrar este estudio nos basamos por tanto en estas afirmaciones de las autoras citadas, desde cuyas hipótesis continuaremos la investigación.

Otros autores que son estudiados para abordar las distintas perspectivas de esta investigación son por ejemplo Castells (2001) de quién se tomará el concepto de sociedad red, que parte del estudio de los avances tecnológicos y su aplicabilidad social. O también Bordieu (1970) en cuanto a sus reflexiones acerca de hasta qué punto la igualdad formal (de clase, de género, de oportunidades...) entraña en realidad una gran violencia, de tal modo que todo está dispuesto para el triunfo de los que por nacimiento poseen ‘la gran cultura’ y se identifican con el modelo dominante. Igualmente, Callejo (2008) en ‘El esquema espacio temporal en la sociedad digital’, advierte lo que apuntaba Castells (2001) en su idea de sociedad red, y es que es ésta principalmente una sociedad de consumo, que deja de estar asociada a una nación para pasar a ser simplemente de consumo. Retomaremos su análisis por cuanto la idea de la estandarización en torno al género ha estado, como nunca antes, también consolidada por los mensajes del aparato publicitario. Citaremos igualmente en este contexto a Tomás Maldonado (1992) quien en ‘Lo real y lo virtual’, explica la desmaterialización de la realidad que supone el uso creciente de las tecnologías.

Estos autores como vemos, completan el mapa necesario para asentar las bases de nuestra investigación en dos pilares, la sociedad del conocimiento y el feminismo, desde los enfoques transversales que centran nuestras hipótesis: arte y género.

3.2. Construcción del objeto de investigación

Como se ha descrito, las obras que se van a estudiar implican cambios en aspectos esenciales que tradicionalmente han caracterizado al arte hasta el punto de hacerlo reconocible socialmente.

Estos cambios vienen dados tanto por los procesos colaborativos desarrollados en el contexto del arte público, como por la propia idiosincrasia del medio de Internet empleado por estas artistas para desarrollar sus proyectos: procedimientos de producción diferentes, procesos de trabajo colectivos, autorías redibujadas desde los modelos de la sociedad del conocimiento o contenidos manejados desde la premisa del empoderamiento en torno al género.

Como veremos, algunas de estas artistas son también teóricas del arte, editan libros que se convierten en referentes de obligada lectura para toda investigación relacionada con el tema, o del mismo modo, su activismo político les lleva a adquirir una preponderancia social relevante. Esto significa que podremos, a partir de estas fuentes, completar nuestros análisis con las propias palabras de sus autoras y sus intenciones explícitas.

Para dar cuerpo a los análisis realizados debemos acompañarnos de varios enfoques. Uno será el descrito en el párrafo anterior, otro las referencias filosóficas y sociológicas establecidas por autorxs queer y transfeministas que cimentan las bases políticas del activismo ciberfeminista; además por supuesto el de la propia teoría del arte y el discurso que procediendo de la institución sirve para describir y categorizar estas obras; otro aporte nos vendrá dado desde los estudios que explican los fenómenos culturales de la sociedad del conocimiento, sin los que varios aspectos quedarían sin respuesta en este proyecto; por último el de las comunidades con las que se construye procesualmente este tipo de obras y sin las que no existirían ni tendrían alcance.

También estudiaremos algunas prácticas artísticas y analizaremos qué les mueve a trabajar en la red, de qué modo Internet condiciona su creación, qué ventajas creativas han obtenido. Veremos sus conexiones con el activismo y lo social, intentando deducir

si sin esa perspectiva la creación hubiera sido igualmente posible ¿Son las artistas en Internet activistas? Estudiaremos la conexión con las prácticas feministas de los años 70 en las que las mujeres artistas se empoderan e independizan de los campos de representación habituales de sus colegas hombres. Relacionaremos estas prácticas con el objetivo de la redefinición del género en Internet, el movimiento ciberfeminista.

Por último vincularemos estas prácticas con el arte público y la colaboración de estas artistas con instituciones culturales para la elaboración de los proyectos. Investigaremos la intención legitimadora de estas alianzas en un intento de reescribir lo que la cultura patriarcal tiene establecido sobre el género: el espacio público como representativo de la colectividad y el procomún; la institución como representación de la autoridad y lo considerado como ‘principal’.

Exploraremos de qué modo acoge la institución estas prácticas, dentro de qué programas y con qué discursos lo vincula.Cuál es su intención al abarcar estas prácticas.

Veremos en definitiva porqué éste es un momento considerado como un vergel para impulsar todos estos grandes cambios, aprovechado por las más recientes generaciones de artistas y activistas en torno al género y su reformulación en Internet, así como por el uso de tecnologías.

Castells (2001) nos ofrece datos acerca de esta idoneidad, y explica cómo Internet es un contexto desde donde se desarrollaría una nueva configuración social, altamente estructurada a nivel de conocimiento, donde éste además es considerado como una fuente de riqueza y de valor económico, conectada y enfocada al desarrollo de nuevos dispositivos para incrementar más si cabe la eficacia e intensidad de estas conexiones...

Contraponremos estas visiones a las de otros que analizan sin embargo, cómo la sociedad del conocimiento está siendo construida fundamentalmente desde principios de perpetuación de las clases dominantes (varón, blanco, heterosexual, cristiano, occidental y trabajando) con mecanismos como los que ya detallara Bordieu en 1970 en ‘La reproducción’. Extrapolaremos desde lo que este autor definió como ‘capital cultural’, el hecho de que éste llevaría también implícitos unos modelos de género que vendrían a silenciar el disenso social en torno a este concepto.

Además, otro tipo de fuerzas contracorriente se constituirán como barreras adicionales. Nos referimos a lo que Callejo (2008) advierte acerca de las sociedades de consumo en Internet. Las estrategias sobre las que se basa la persuasión de un anuncio

radican, entre otros factores, en la simplificación de identidades y el poder de sentirse miembro de un grupo definido y muy determinado. El acto del consumo viene a reemplazar al deseo de sentirse diferente pasando a formar parte de una globalidad conforme. La identidad de género en este contexto es y ha sido uno de los contenidos más relevantes para generar esta conciencia de pertenencia. En este sentido, Internet está también impregnado desde el mensaje publicitario, de todos estos mensajes simplificadores en torno al género, con todo el poder que la amplificación consumista puede abarcar.

Desde estas y otras perspectivas que detallaremos a lo largo de la investigación, vemos que los modelos representados por las corrientes principales se dibujan como un sistema cerrado y de aparente difícil quiebra. Con esta idea, podemos deducir que las prácticas artísticas de las que hablamos en este estudio son minoritarias y, si bien se encuentran ya incorporadas a las corrientes principales del conocimiento, están aún poco difundidas y sus tesis tendrán escasa repercusión social excepto para las comunidades concernidas.

A pesar de estos elementos en su contra, Internet, como vemos en nuestro estudio, se define como nuevo "lugar" a partir de los 90, y es referenciado por muchxs activistxs, artistas y demás agentes sociales como un "Far West" de las oportunidades, un nuevo mundo donde todo está por conquistar y donde el patriarcado no habría aún dicho su última palabra. El esfuerzo de creación de otro entorno, donde las consideraciones sobre el género divergieran de las de la sociedad tradicional, fue el motor de muchos de estos agentes.

El ciberespacio permitiría representar el género desde modelos que en la 'realidad no virtual' ni siquiera en determinadas culturas podrían enunciarse: avatares 'trans', ciberhomosexualidad, activismo feminista y queer, empoderamiento de las nuevas generaciones lesbianas, redefinición del término 'mujer', se han formulado desde comunidades virtuales, ciber-artistas, movimientos de apoyo activistas, formulación de conocimiento queer y su difusión vírica en la red, entre otras herramientas que estos grupos han ido encontrando, experimentando y reformulando para emplearlos en su propio beneficio discursivo no patriarcal.

El cómo nuestros procesos cognitivos ayudan a estos cambios lo ilustra Maldonado (1992) quien comenta cómo cada vez más se produce una sustitución de objetos por procesos y servicios cada vez más inmateriales. Toda tecnología sería conocimiento, resultado de nuestro pensamiento, nuestra sociedad estaría pues

interesada en crear construcciones ilusorias alternativas a la realidad, una industria de lo maravilloso, donde la técnica jugaría el papel de hacer creíble la ficción. Se dan incluso versiones místicas sobre una ‘salida trascendental del mundo’. Podría ser entonces este mecanismo el que atrae a estos colectivos, este nuevo poder.

Para fundamentar más esta tendencia podemos retomar a Javier Callejo (2008) quien se pregunta precisamente en ‘El esquema espacio temporal en la sociedad digital’, sobre qué bases se construyen las comunidades virtuales para intercambiar mensajes más personalizados, teniendo en cuenta que la comunicación tal y como la entendemos se hunde en las tradiciones del pasado, mientras que en Internet este referente no existe. En el caso de las comunidades virtuales, se construye sobre los deseos y no sobre la memoria. Es precisamente esta idea también la que podría atraer a los movimientos que estamos analizando, la memoria es lo que en cuanto al concepto de género habría que evitar y por el contrario el deseo lo que deberíamos escuchar de lxs protagonistas de esta nueva propuesta.

Sin embargo la búsqueda en este sentido es anterior al propio surgir de Internet como concreción de una plataforma posible. De hecho el término ciberespacio lo acuña el novelista Gibson en 1984 y produce todo tipo de neologismos: cyborg, cyberpunk, cibersex, cibernauta, cibertech... Es precisamente uno de éstos el que Donna Haraway (1991) autora *Queer de referencia*, emplea en su ‘Manifiesto Cyborg’ donde expone cómo el género es un dispositivo artificial, de origen cultural y por tanto impuesto como podrían serlo una prótesis o un traje de astronauta. Hay por tanto una anticipación social que podría haber preparado el terreno para el descubrimiento de este lugar de las oportunidades.

El calado que estos análisis tendrán en las generaciones de mujeres, lesbianas, transgéneros, transexuales, intersexuales, que en número creciente continúan empoderándose en diversos puntos del planeta, puede hacer entender por qué el entorno de Internet pudiera ser en este nuevo imaginario deseado, un espacio de cuestionamiento o de ensayo. En este sentido Maldonado (1992) expone en ‘Lo real y lo virtual’, cómo las realidades virtuales favorecen la enajenación de la realidad pero también pueden tener un valor cognoscitivo. Plantea si el sistema icónico puede seguir funcionando igual en la realidad interactiva de Internet, cuestionando cuál es la relación entre lo representante y lo representado en el espacio virtual. Frente a los esfuerzos por hacer más realistas las representaciones de la realidad, existe la tendencia opuesta, a hacer más virtual lo real, lo que pone en cuestión la materialidad misma de los objetos.

Es precisamente esta posibilidad, deshacer el género o 'El género en disputa' como lo llamaría Butler (2001), lo que se pretende como un camino inicial para abordar otras realidades fuera del rigorismo binarista hombre-mujer al que la sociedad patriarcal somete a toda la población por igual.

Nuestra investigación hunde sus raíces en los años 70, en el origen de las primeras mujeres artistas reconocidas como tales en el medio oficial. Veremos que éstas serán pioneras en la producción de metodologías creativas que posteriormente son retomadas por las generaciones de los 90 de ciberfeministas. El énfasis puesto en la creación de comunidad es pues esencial en unas y después en otras. Cuando estudiamos las comunidades que irán creando en la red, veremos que se trata, como ocurriría con cualquier otra nacida desde Internet, de comunidades que se buscan no que coinciden. Las más exitosas son las que están basadas en tareas con actividades comunes como serían las redes de información, de solidaridad, entre otras. Aquellas que deciden como tarea común una redefinición del género están por tanto interesadas directamente en su consecución, no es fruto de una artificiosidad. Las experiencias vividas a través de ellas son muy relevantes para quienes las protagonizan.

Otro factor importante para explicar el crecimiento de estas comunidades es la cultura libertaria. Parte esencial de esta cultura es la redefinición de género, este elemento es analizado como un factor de opresión para cualquier sujeto en este contexto libertario. La expansión global por Internet de este concepto se explica también desde este parámetro: no son sólo los colectivos LGBTQI (lesbianas, gays, transexuales y transgénero, queer e intersexuales) quienes impulsarán junto con el feminismo este cambio, sino todo un sustrato mucho mayor, fundamento mismo de la socialización y crecimiento de Internet.

La importancia vital de estas comunidades online la ilustra Habermas, quien explica la conversión incluso de la sociedad en audiencia por la progresiva colonización del modo de vida por el sistema de estos nuevos medios de comunicación. Los mensajes ya no fluyen en la sociedad sino que parece que es la sociedad, transformada en audiencia, la que fluye entre los mensajes de los medios. No sólo queda ésta convertida en audiencia multimedia sino que parece que todo el activismo y movilización de la misma nace, pasa y muere en los medios. La actividad de la sociedad es la actividad de la audiencia. Se contesta a un medio desde otro medio. Explosiones sociales nacen en los medios. Toda sistematización que emplee por tanto estos canales y estrategias, entra

en otro rango de transformación. Es el caso de las comunidades creadas desde el interés común de la redefinición del género.

En el tema que nos ocupa, la trascendencia de las comunidades (offline u online) que rodean los proyectos que abordarán estas artistas es esencial, puesto que como veremos, las obras que construyen giran en torno a estas comunidades. Se fundamentan en su existencia y es desde ellas que se realiza su producción. Las propias instituciones museísticas y culturales se interesarán por estas nuevas prácticas entre otros motivos por la existencia de estas comunidades agrupadas alrededor de los proyectos artísticos. Por tanto, vincularemos también los análisis al hecho de cómo se crean y de qué manera se han ido transformando, desde las piezas desarrolladas en los años 70 con públicos presenciales, como a los elaborados con fuerte peso online desde los años 90.

A continuación se detalla qué se va a investigar más exactamente y desde qué hipótesis se establecen los objetivos del estudio.

3.2.1. Objeto de investigación

Ciñendo el objeto a las piezas que se han seleccionado en el caso de cada artista, lo primero que debe de tenerse en cuenta es que no se trata de obras únicas convencionales sino procesuales, lo que significa que estarán formadas de varias imágenes (fijas y/o en movimiento) links, acciones en redes sociales, documentos, entre otras posibles que pueden constituir la obra que cada artista adscriba a un título de proyecto artístico.

Lo que se quiere estudiar son estas obras (imágenes) cuyas características ya han sido detalladas. Sobre ellas se va a observar el uso de los espacios de comunicación electrónica relacionándolos con el eje de género.

Para valorar la efectividad de esta intención se va a emplear como se ha mencionado, bibliografía tanto relacionada con autorxs queer como transfeministas como de la sociedad del conocimiento, siempre que esté específicamente relacionada con lo que se quiera justificar de cada obra investigada.

Respecto a los casos seleccionados, en un total de cinco, abarcan casi cuatro décadas de acción artística y evolución de sus procesos. Son por tanto un reflejo del cambio de paradigmas desde perspectiva de género y creación artística.

Como caso de introducción se ha optado por la artista americana Suzanne Lacy, en cuanto a que se trata de un modelo pionero tanto en lo referido a las prácticas

feministas como a la definición del arte público. Además, las obras seleccionadas son recientes, de modo que podremos explorar de qué modo convergen en ellas tanto estos conceptos, como por ejemplo qué estrategia ha decidido esta artista para adentrarse en el territorio de Internet y con ello conectarse con las generaciones más jóvenes.

Como siguiente caso se tratará Venus Matrix, colectivo igualmente pionero y mítico, hoy ya desaparecido, pero sobre las que asientan algunas bases del modelo de arte de Internet, ciberfeminista y activista. Ellas nos darán claves que veremos después en los casos siguientes de estudio.

La artista feminista americana Faith Wilding, supone una piedra de conexión entre la generación y movimiento de Lacy, con el ciberfeminismo en estado puro del siguiente caso, Shu Lea Cheang. Las metodologías colaborativas, propias a todos los casos de estudio, son además expuestas y difundidas ampliamente por Wilding, cuya labor activista y pedagógica es tanto o más importante que su propio papel como artista.

Shu Lea Cheang nos ofrecerá a partir de dos de sus obras separadas por casi dos décadas en su producción, ejemplos claros entre ciberfeminismo, arte público y creación de comunidades offline y online. Sus piezas se enclavan estéticamente en lo que se dio por denominar el ciberpunk y sus posturas respecto al género la ubican claramente en el espectro de lo queer. Cheang nos va a ofrecer casos concretos acerca de cómo resolver la utopía de la redefinición del género a través del uso de las tecnologías y de Internet.

Por último, el colectivo Toxic Lesbian vincula las influencias de estas generaciones en las más recientes, donde lo procesual, colaborativo y online, en colaboración con las instituciones museísticas donde los modelos que generaron artistas como Lacy o Wilding ya se han impuesto, se verán reflejados en las obras seleccionadas, muestras de activismo LGBTQ.

Los casos de Suzanne Lacy y Shu Lea Cheang se tratarán mediante entrevistas personalizadas. En el caso de Toxic Lesbian, una de las fundadoras es la autora de esta investigación además. Tanto la artista americana como Cheang han colaborado con Toxic Lesbian en varios proyectos artísticos por lo que la comunicación es fluida y los datos surgen además por la propia experiencia colaborativa.

El estudio de las Venus Matrix se realizará por las aportaciones de otras artistas, que como la propia Cheang trabajaron conjuntamente, o de diversos analistas o los testimonios dejados por las propias artistas.

Finalmente el caso de Faith Wilding, a partir de varios contactos establecidos a través de Suzanne Lacy, se llevará a cabo por sugerencia de la propia artista a través de

la artista e investigadora española María PTQK, con quien se realizarán las entrevistas, así como de otras fuentes grabadas y recomendadas por Wilding.

3.2.2. Objetivos

Principales:

- Identificar casos de artistas tanto feministas como ciberfeministas y de obras adecuadas al objeto de la investigación, desde criterios por los que el medio artístico legitima habitualmente estos datos (críticos de arte e instituciones artísticas especializados en estos movimientos artísticos)
- Estudiar el uso de los espacios de comunicación electrónicos en los casos.
- Analizar su aplicación en varias obras de cada artista.
- Relacionar este análisis con la perspectiva de género.

Secundarios:

- Estudiar cómo estas prácticas artísticas hacen uso de la conectividad e interactividad en concreto, en espacios de comunicación electrónicos.
- Analizar el perfil y contenidos de las comunidades creadas en estos proyectos por parte de las artistas en las obras seleccionadas.
- Investigar cómo a través de estos usos de los espacios de comunicación electrónicos generan estos iconos visuales
- Describir cómo difunden estos iconos para conseguir estos fines.

3.2.3. Hipótesis

1. Los espacios de comunicación electrónica son usados por las artistas de los casos escogidos como herramientas que potencian la conectividad y la interacción con grupos sociales y permiten de este modo la elaboración de obras colectivas.

El arte colaborativo es una fórmula extendida entre las artistas feministas y caracteriza por tanto estas prácticas desde perspectiva de género.

Estos nuevos usos permiten la inclusión de grupos sociales más amplios, más allá de la reducción a los meramente locales, normalmente restringidos, que impedían por su escaso número la puesta en práctica de acciones. Como en todo colectivo social que emplea las redes con este objeto, la amplificación de la difusión mejora la penetración de la movilización en la sociedad obteniendo de esta manera una

catalización del cambio social, que de otro modo podría o no tener lugar o hacerlo en mucho más tiempo.

El proceso desarrollado a través de la creación colectiva es planteado como estrategia social, aunque no es esta el objetivo en sí mismo de la obra, que se mantiene en los referentes artísticos.

Además, existiendo ya nodos de comunicación con segmentos de la población interesados en estas temáticas, la conexión vírica es una realidad que empodera a estos colectivos a menudo invisibilizados o entendidos como minoritarios en el conjunto social.

Este uso significaría por tanto producir nuevos nodos de influencia y de ejercicio de poder desde los propios intereses de la comunidad, alternativas a las estructuras patriarcales de las que dicen tener la intención de sustraerse.

2. Estos espacios de comunicación son así empleados para generar comunidades que articulen entornos tanto para empoderarse como reconocerse, donde abordar problemáticas que les atañen como colectivo.

A partir de las conexiones ya creadas, estos proyectos artísticos pretenderían la creación de comunidades ad-hoc a la propuesta de obra planteada, para lo que por ejemplo se concebirán las obras como proyectos a medio plazo que faculten para que estas implicaciones de unas personas con otras puedan llevarse a cabo y de hecho el rastro de la comunidad generada en torno a la obra producida quede visible en la red como parte de la propuesta artística.

Las bases de estas comunidades serían la solidaridad, o el entendimiento mutuo, o la concurrencia de prácticas sociales por ejemplo, entre otras posibilidades siempre relacionadas con el empoderamiento desde perspectiva de género.

Las intenciones de la artista (crear) no tienen porqué coincidir con las de las comunidades implicadas en la producción de la obra. Las de éstas pueden ser más estrictamente sociales, una minoría podría estar interesada como primer objetivo en generar una obra de arte.

3. Con las obras creadas y las acciones en la red en torno a ellas, se pretende una conquista de estos espacios de comunicación electrónica desde otros modelos sobre el género no patriarcales.

Existiría una opción explícita de crear tanto otros iconos (imágenes, frases, secuencias, performances...) que ilustren intereses feministas, transfeministas y queer que no han sido objeto de estudio de la sociedad patriarcal, como referentes culturales

dotados de otros contenidos, o indexar autorxs diversificadxs que no son los que habitualmente son tenidxs en cuenta en la institucionalidad patriarcal, entre otros, de modo que la cultura digital se viera impregnada de estas otras opciones igualmente.

Este motivo explicaría la intencionalidad vírica y de difusión, implícita recurrentemente en estas obras.

3.3. Diseño metodológico

La investigación será realizada cualitativamente. Se emplearán herramientas y fuentes diversas para concluir con los objetivos de la investigación teniendo en cuenta que se analizan obras de arte.

El proyecto estará coordinado por la autora del mismo si bien intervendrán en él otros agentes y algunas instituciones colaboradoras. Se trata en primer lugar de Intermediae Matadero, Madrid, con quien la autora ha establecido un acuerdo para albergar algunas partes del proyecto de investigación. El perfil de esta institución se define dentro del marco del arte público y trabaja con artistas ciberfeministas así como desarrolla programas en colaboración con diversos colectivos sociales. El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, desde su Centro de Estudios, es otra de las instituciones que apoyan este proyecto en la medida en que el arte público y en concreto la artista americana Suzanne Lacy, forman parte de la programación del museo. El Reina Sofía albergará parte de los debates planteados con grupos de discusión, acerca de las entrevistas llevadas a cabo con las artistas.

Otros agentes están relacionados con el medio académico concernido por el tema. Así, se ha contactado con alguna investigadora de la UNED, de la Universidad Complutense, con organizaciones en relación con artistas mujeres o con otras artistas que centran algunos de sus estudios en estos aspectos. También formarán parte de ciertas fases del proyecto, en concreto como participantes en las entrevistas realizadas a las artistas, aportando así su propio prisma sobre las cuestiones a realizar.

La autora de esta investigación ha llevado a cabo propuestas con estos entornos y agentes y ha desarrollado con ellos una metodología colaborativa que ayudará en esta investigación actual. Por otra parte, su formación profesional está en estrecha relación tanto con temas de género como ciberfeministas y mantiene contactos profesionales con fuentes de reconocido prestigio de ambos entornos.

3.3.1. Justificación metodológica

La perspectiva cualitativa se justifica tanto por lo reducido del universo, como por lo ‘desconocido’ del caso de estudio que precisa una profundización metodológica propia de este enfoque, así como por lo que estudiamos (comportamientos e intenciones reflejados en obras).

Para la parte de análisis de las obras se aplicará una metodología sistemática descriptiva y posteriormente una lectura interpretativa partiendo del lenguaje visual que se va detallando desde la descripción de la obra. Este modelo se basa en ciertos principios descritos por Aparici (2009) basando la interpretación simbólica y contextualizada en el propio lenguaje visual de la artista cuando esto proceda, ya que como veremos no todas las obras elegidas podrían responder a parámetros visuales.

Por otra parte, el número de casos y obras estudiado es reducido por varios motivos. En primer lugar se trata de observadoras privilegiadas del objeto del estudio, con lo que se pretende extraer información altamente relevante para clarificar la investigación, como explica Corbetta (2007) Ellas son autoras de la propia revolución que se pretende investigar, conocedoras en profundidad del objeto de la investigación y por tanto su información está llena de material para ser analizado.

Las entrevistas que se les realizará, en los casos en que éstas sean la herramienta de investigación, serán semiestructuradas, con preguntas abiertas que permitan a las entrevistadas expresarse libremente a partir de un guión de contenidos, no de forma de las preguntas, que se elaborará previamente. Este guión quedará formulado desde las conclusiones establecidas por el estudio previo que se va a realizar con las obras.

También se realizarán grupos de discusión sobre los resultados obtenidos en las entrevistas con el objeto de profundizar en el análisis. Igualmente se realizarán debates de modo individual con otros agentes cuya intervención esté debidamente justificada con el caso estudiado. Este hecho por ejemplo se produce en el análisis propuesto para Faith Wilding empleando entre otras fuentes, el diálogo con la artista e investigadora María PTQK, como ya se ha mencionado.

La perspectiva cualitativa dificultará analizar con más precisión alguno de los objetivos secundarios citados, ya que no podremos valorar el impacto real de estas obras en la cultura digital con esta reducida muestra. Sí podremos sin embargo establecer si las estrategias elegidas con este fin por las artistas conducirían a ello.

Se priorizará la perspectiva emic, desde el punto de vista que arrojen precisamente las artistas como autoras de las obras. La última fase de la investigación, cuyo plan detallamos a continuación, trata precisamente de ello, de una reinterpretación de las obras a partir de los resultados de las entrevistas realizadas, de los estudios de sus documentos o de las entrevistas concedidas a otros interlocutores, así como de la luz arrojada en los grupos de discusión y los diálogos establecidos con otros agentes.

3.3.2. Procedimiento, plazos y equipo de investigación

Esta investigación se inició en 2012 si bien detallaremos los procedimientos y plazos de las fases planteadas a partir de 2014, como fecha en relación con la formalización para este TFM del estudio.

La primera fase, hasta marzo de 2014, supuso la selección de la muestra propuesta según los criterios que se han definido en apartados anteriores.

Posteriormente, desde abril y hasta noviembre de 2014, se extendió la investigación sobre el primer caso, Suzanne Lacy, en colaboración con Intermediae Matadero, Madrid, así como con el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. El 6 de mayo de 2014 tuvo lugar el primer encuentro con la artista americana en Matadero. Para ello se organizó un evento público en Intermediae con la asistencia de público y de un grupo de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, con quienes se había trabajado el encuentro con la artista. La entrevista con Lacy se retransmitió por streaming en directo y ella intervino a través de videoconferencia. El acto contó con la comunicación habitual de los eventos de Matadero y acción en las redes sociales. Previamente en 2012 se formuló otra entrevista que junto con esta segunda constituyeron la base para la presentación de conclusiones y debate con representantes de organizaciones de mujeres artistas españolas que tuvo lugar en el Reina Sofía en el mes de noviembre de 2014. Estas organizaciones estuvieron representadas por Marian Cao, Vicepresidenta de MAV (Mujeres en las Artes Visuales), Pilar V. De Foronda, Secretaria de Clásicas y Modernas, así como la investigadora de la UNED especialista en arte público Gloria G. Durán, Azucena Klett programadora de proyectos de arte público en Intermediae Matadero, Lila Insúa profesora de Bellas Artes de la Universidad Complutense en la especialidad de Proyectos, Irene Aterido como asistente a la investigación con el apoyo de Matadero y finalmente la autora de esta investigación que coordinaba las intervenciones. La acogida

del estudio en el Reina Sofía se llevó a cabo desde el Departamento de Arte Público, con la interlocución de Berta Sureda como responsable.

Esta parte de la investigación ha cosechado hasta el momento la publicación en la revista de arte indexada 'Re-Visiones', que seleccionó la propuesta de artículo a partir de una convocatoria pública de contenidos para su número anual.

La tercera fase, desde octubre de 2014 hasta marzo de 2015, incluye la investigación sobre Shu Lea Cheang, también en colaboración con Matadero para la presentación de los resultados en fecha posterior a la entrega de este TFM. Esta presentación se llevará a cabo con la participación de algunas investigadoras especializadas en el caso.

La cuarta, sobre Venus Matrix, desde diciembre de 2014 a febrero de 2015, con documentación sobre el grupo artístico por haber desaparecido de la escena pública y referentes aportados por Shu Lea Cheang en los proyectos en los que colaboraron.

La quinta, sobre Faith Wilding, desde diciembre de 2014 a abril de 2015, a partir de las fuentes aportadas por la artista y el diálogo con la investigadora María PTQK.

La sexta fase, sobre Toxic Lesbian, desde febrero de 2014 a abril de 2015, que se realizará en primera persona ya que la autora de este TFM es la propia artista.

Y por último desde mayo a junio de 2015, retomando los análisis de las investigaciones realizadas y extrayendo las conclusiones.

3.3.3. Aportaciones esperadas

Como se ha comentado en los antecedentes empíricos, a nivel del estudio, su principal aportación global y como aspecto novedoso, será la conexión entre la confluencia del empleo de Internet, de colaboración con comunidades diversas para la elaboración del proyecto artístico, así como de la participación de la institución cultural y artística para hacer confluir la propuesta desde perspectiva de género y de identidad de género.

Esta aportación se concretará en diversos documentos escritos y audiovisuales que surgirán durante la investigación. Todos ellos se dispondrán en Internet en repositorios y se difundirán en redes sociales con licencia C.C. 3.0.

Además del propio documento de conclusiones que recabará el análisis de los objetivos de la investigación contrastados con las hipótesis según lo descrito en las fases del plan, se generará otra serie de documentos como las transcripciones de las historias

de vida, documentadas cada una de ellas en podcasts, documentos escritos y vídeos, todos en versiones española e inglesa. Se trata éste de un material de gran valor exploratorio ya que versará sobre el paradigma principal de estos movimientos y sobre obras muy reconocidas ya en la actualidad.

Por último se redactará el documento de conclusiones que integra todos los pasos de esta investigación a la luz de las entrevistas realizadas.

3.4. Resultados y conclusiones

3.4.1. Estudio de caso 1: DEL LEVANTAMIENTO FEMINISTA AL ARTE PÚBLICO Suzanne Lacy

Piezas extraídas:

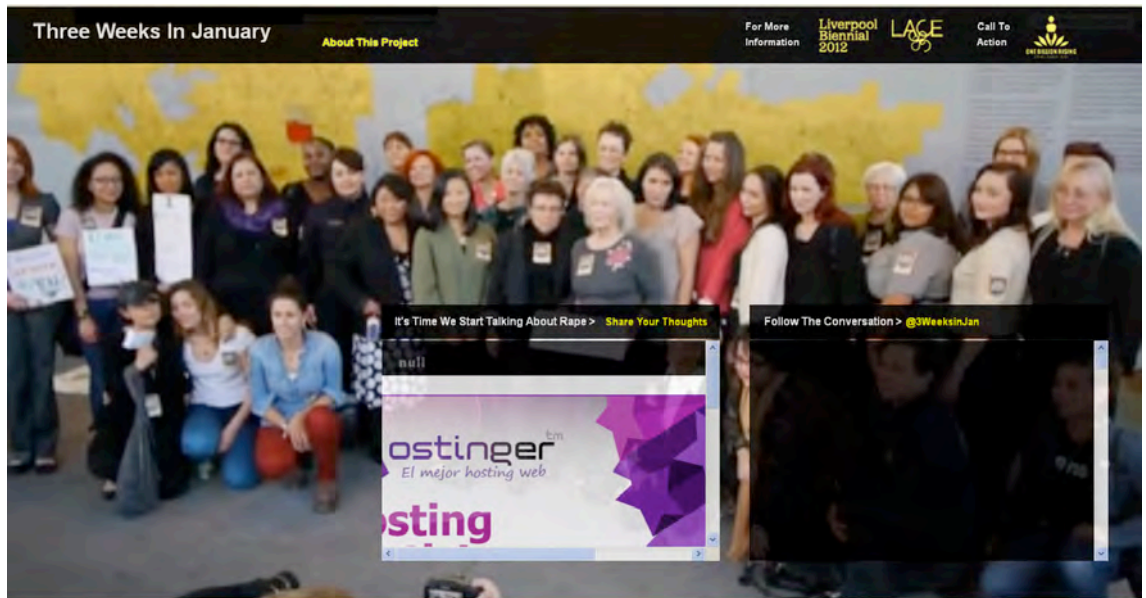


1. 'Three weeks in January'

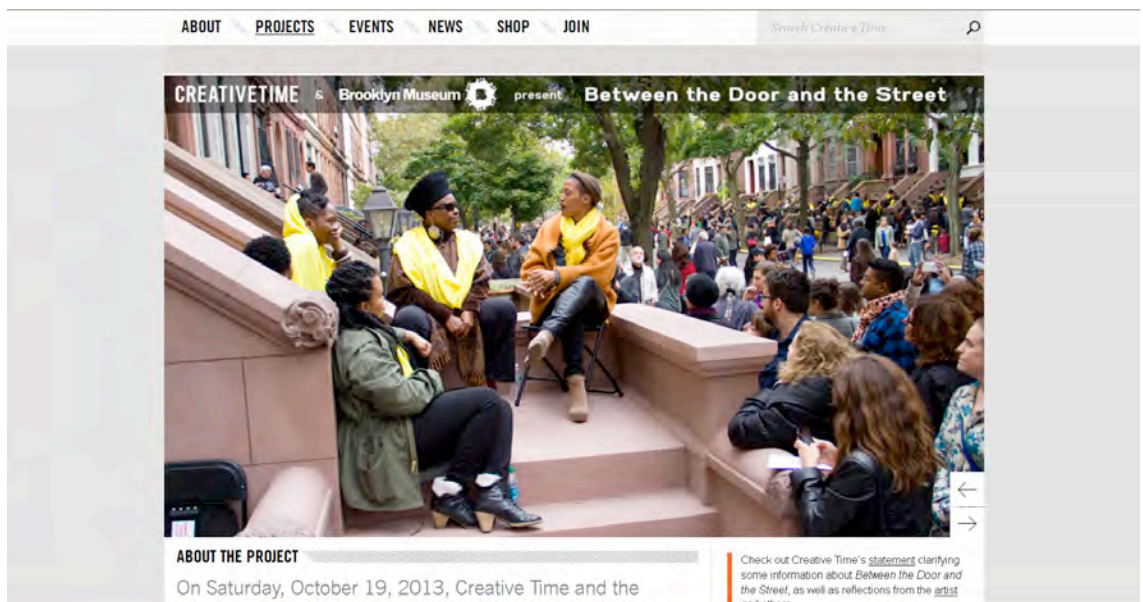


2. 'Between the door and the street'

En las dos obras que se analizan, destaca el papel de mediación con la comunidad que se va a ir construyendo procesualmente en torno al proyecto y la problemática que suscita, y el cultivo de la comunicación directa e íntima.



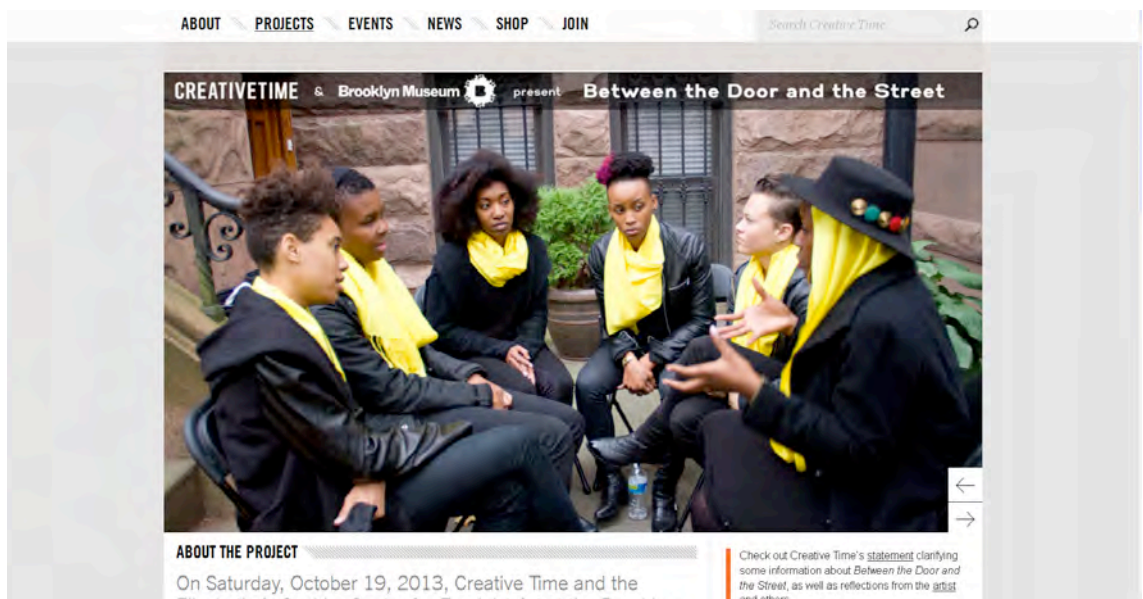
Captura de pantalla de la web de 'Three weeks in January' donde apreciamos parte del primer círculo colaborador del proyecto con la artista.



Captura de pantalla de la web de 'Between the door and the street' donde vemos varios círculos concéntricos de las audiencias expandidas creadas por el proyecto.

Otro aspecto importante para la artista es difundir la pieza en los siguientes círculos concéntricos de sus ‘audiencias expandidas’. Para ello desarrolla parte de las obras de modo que propicie el contacto con públicos más amplios.

El empleo simbólico del color destaca de modo puntual referenciado con algún objeto identificativo de cada obra. Los actos y gestos de los intervinientes seleccionados son otro elemento importante, en la línea de la estética mass media y de la performance clásica de los años 70.



Color de realce amarillo en los pañuelos que identifican el núcleo participativo.

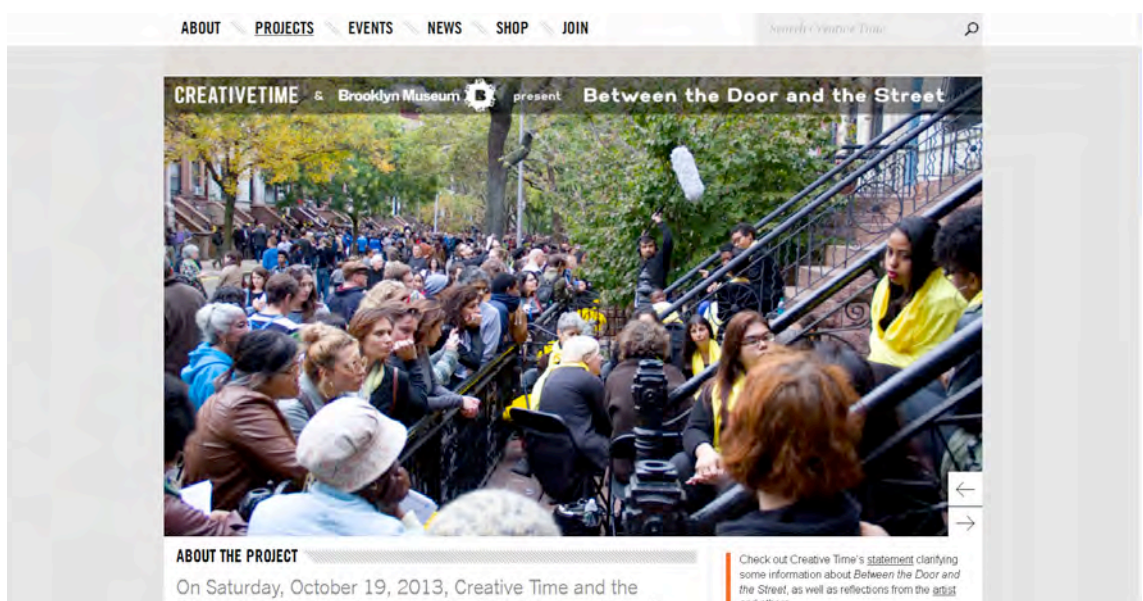
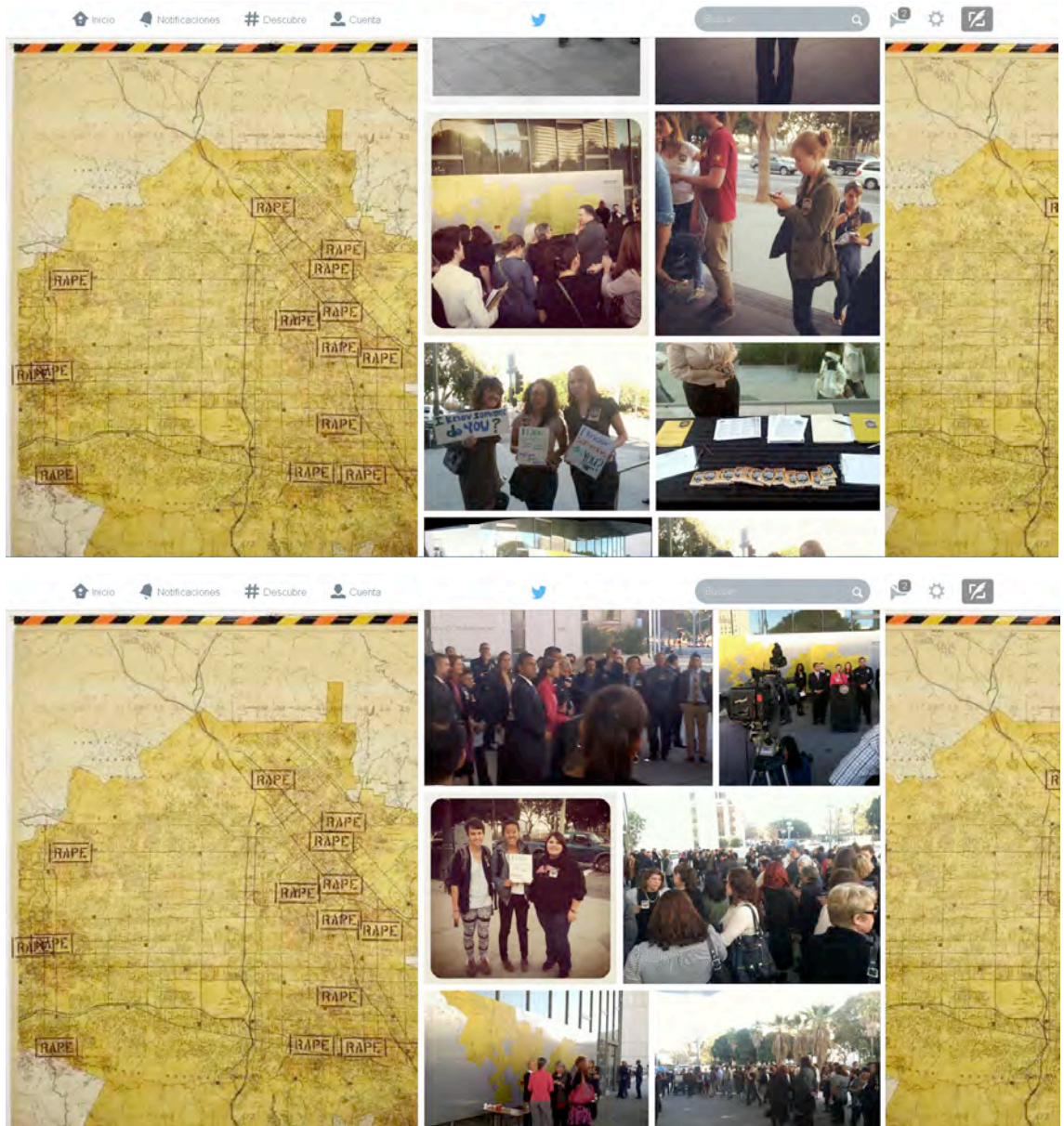


Imagen de la estrategia planteada por la artista describiendo el rol de los medios en la elaboración de la pieza.

El conjunto de las piezas viene determinado por la entrada del público como productor de la obra, lo que va a modificar definitivamente las audiencias, incorporando también en este medio aparentemente inaccesible por lo elitista, la figura del prosumidor.



Imágenes de @threeweeksinjanuary que muestran fotografías retuiteadas o enviadas por participantes.

Busca personas, lugares y cosas

Loga Michelle Odom
20 de octubre de 2013 · Brooklyn

Thank you Anna Robinson-Sweet, Creative Time and the Brooklyn Museum for inviting [BlackWomen's Blueprint](#) to participate in the stoop project (Between the Door and the Street)...and many thanks to the women of Black Women's Blueprint for your thoughtful, engaging, lively and passionate discussion performance on ending rape culture...that includes: Farah Tanis, Executive Director, Salimah Hankins, Christina Jaus, Monique John and Naimah Johnson, as well as myself. We were awesome! Thank you also to [Kalima DeSuze](#) for your help in getting our group coordinated. This event was produced by the artist [#SuzanneLacy](#) who hoped to give our audience an opportunity to hear about the important work we are all doing in a way that would be non-threatening and truly educational. From that angle, I think the day was a great success 😊 — en [The Stoop Project](#) [#SuzanneLacy](#) con [BlackWomen's Blueprint](#) y 4 personas más.



Busca personas, lugares y cosas

Susan Lob
20 de octubre de 2013

Hand in Hand: the Domestic Employers Network and Jews for Racial & Economic Justice were so happy to participate in yesterday's event "Between the Door and the Street". Here's a photo of our stoop participants: Donna Schneiderman & her daughter Abby Drach; Gayle Kirshenbaum; Chaumtoli Huq; and [Susan Lob](#) (NY Organizer for Hand in Hand). We had a deep conversation about gender roles and expectations and the devaluing of care work and the need for policies that make care affordable and provide living wages, dignity & respect for domestic workers.



Me gusta · Comentar · Compartir

Imágenes del muro de la página de Facebook de 'Between the door and the street' con fotografías y comentarios desde los perfiles de participantes en la producción de la obra.

El público por tanto interviene selectivamente en la creación y producción de la obra, que cambia su tema para girarse hacia problemas que les atañen, les conciernen, y en los que por tanto desean implicarse: es su universo el que aparece reflejado en los proyectos artísticos. Este mismo público forma parte con su imagen de las piezas que después se exhibirán en museos e instituciones culturales. Sus modos de estar, de hablar, de pensar, de sentir, serán el filtro que canalice la artista, quien redefine de este modo definitivamente su papel.



Textos publicados en el blog de 'Three weeks in January' sobre testimonios en torno a casos de violación.

Lacy es pues una mediadora con el diálogo con la institución, con el lenguaje visual, con la sensibilidad artística, pero también un tipo de mediadora social, que escucha y atiende la demanda social.

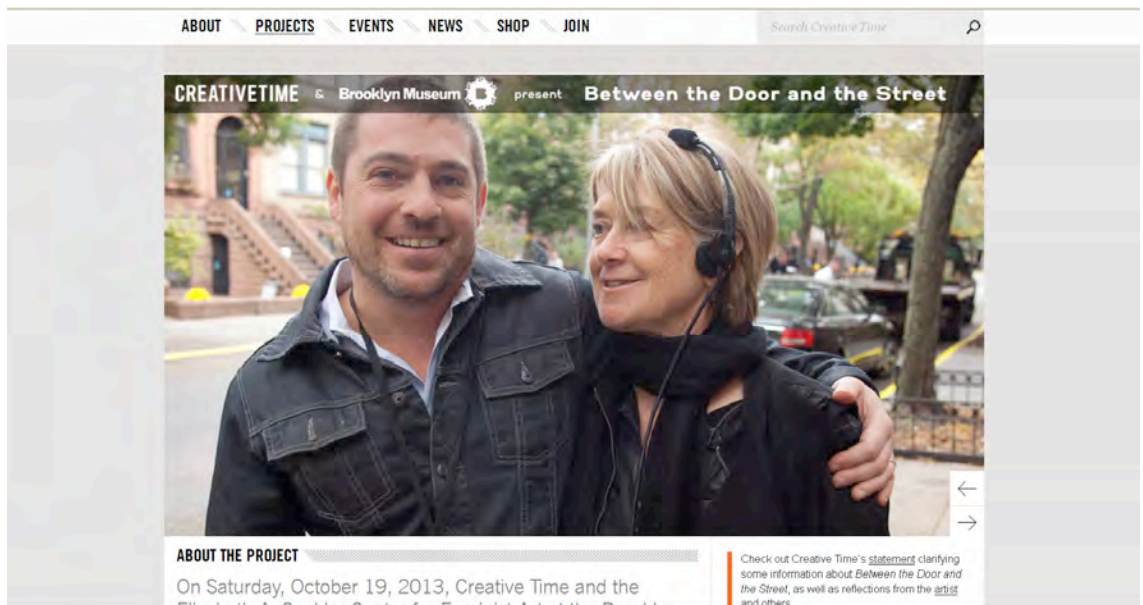
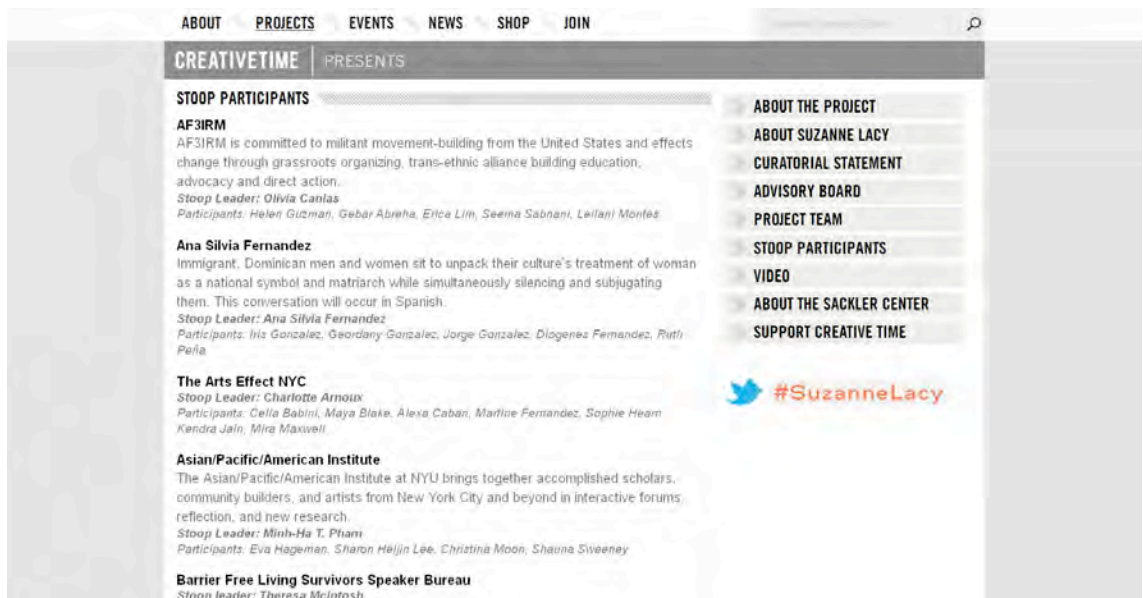
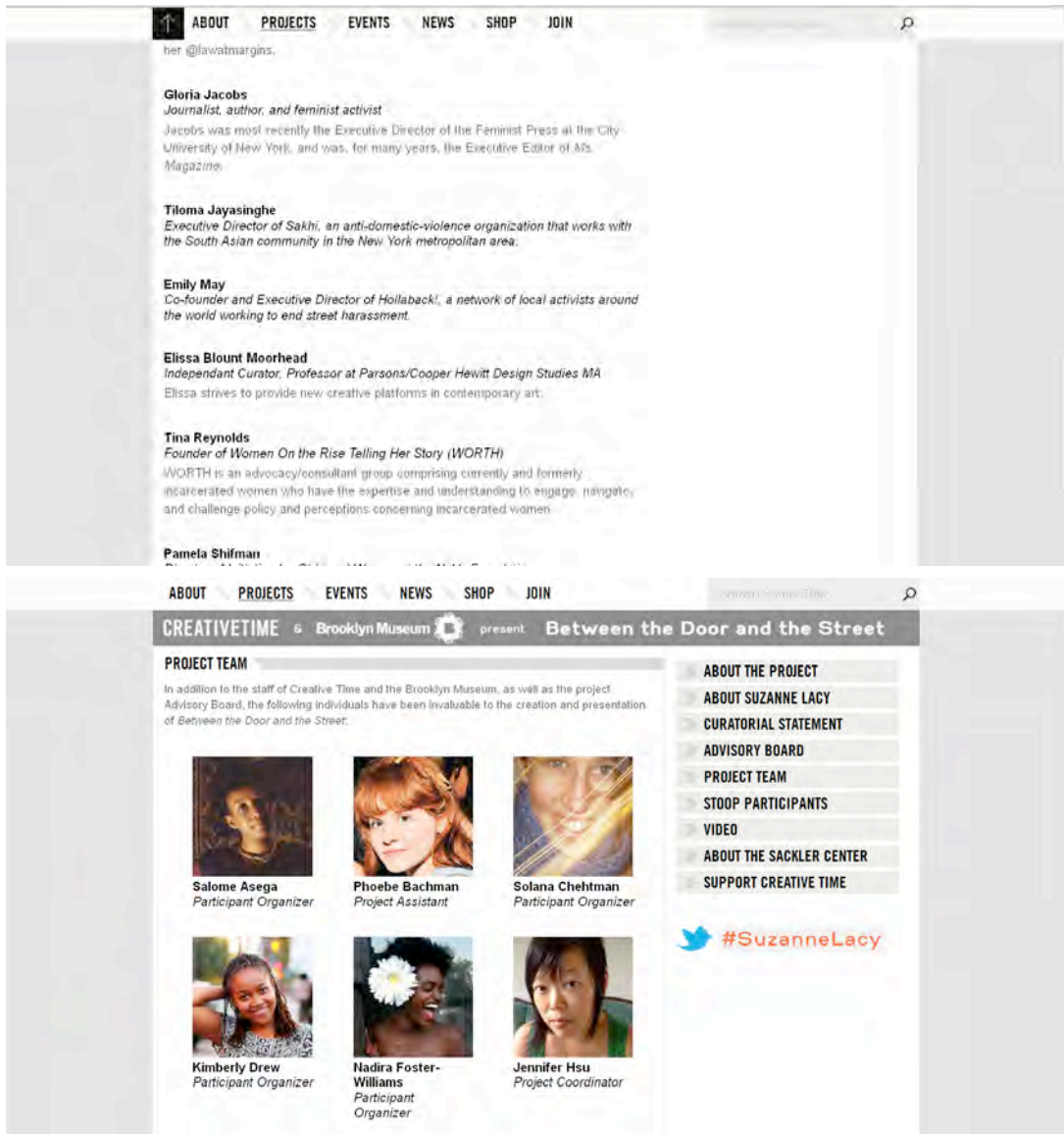


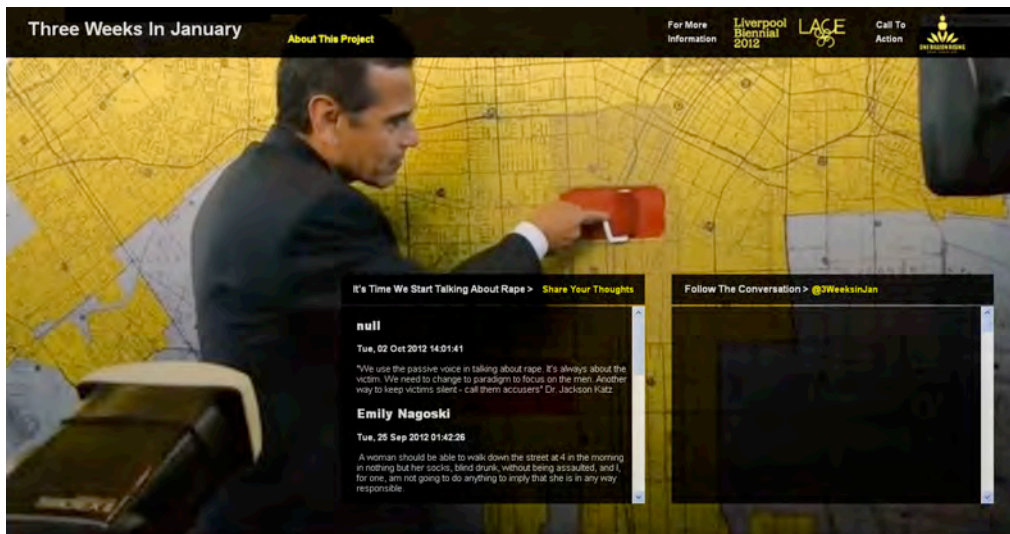
Imagen de Suzanne Lacy con su asistente durante la performance urbana en Nueva York.



Descripción en la web de 'Between the door and the street' del perfil de las mediadoras con las comunidades que intervienen en el proyecto.



Descripción de la complejidad del staff presente para la gestión comunitaria del proyecto.



El gobernador de Los Ángeles interviniendo en la performance 'Three weeks in January'. La artista también introduce selectivamente el papel de las autoridades para definir a las comunidades participantes.

En ocasiones las obras pueden estar generadas por la “mano” de la artista en sí, pero en otras muchas, por profesionales contratados para ello de modo que artista y público se integran en el marco de la pieza de modo conjunto. O incluso es el propio público el que ‘hace’ la obra.



Imagen de @3weeks in January. Twitter actúa en este proyecto como repositorio de fragmentos de imágenes enviadas por múltiples prosumidores que configurarán así la obra.

‘Three weeks in January’ y ‘Between the door and the street’ han sido seleccionados para este estudio por dos aspectos fundamentales, uno que son obras muy recientes, incorporadas por tanto a los nuevos modos de proceder sociales en torno a internet y las tecnologías, base de esta investigación. Son también por este motivo reflejo de la evolución de esta consolidada artista y representante de los orígenes de un cambio tan profundo para el medio como es el nuevo género de arte público. Por otra parte, estas dos obras emplean de modo principal, no secundario, a pesar de la actitud un tanto dubitativa de la artista respecto a su uso, las tecnologías digitales y el ciberespacio, generando propiamente comunidades virtuales, como en los proyectos de Suzanne Lacy se vino haciendo en décadas anteriores con la creación de comunidades analógicas.

1. 'Three weeks in January'

<http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/three-weeks-in-january/>

<http://vimeo.com/channels/370981/43860781>

<http://threeweeksinjanuary.org/>

<http://shameendshere.tumblr.com/>

<https://www.facebook.com/ThreeWeeksInJanuary/posts/283860981675795>

3 Weeks in January [@WeeksInJan](#)

Este proyecto surge a partir de otro anterior de la artista, 'Three weeks in May', de los años 70, en línea con sus desarrollos procesuales de largo alcance. La incorporación en el título a la referencia se temporal debe a que lo principal de la performance pública tanto de este primer proyecto como del que se va a desarrollar en 2012, se pone en práctica a lo largo de 3 semanas.

En 2012, propone 'Three weeks in January' para abordar la problemática de la violación y el silencio existente en torno a la narración y denuncia de las mismas por parte de sus víctimas. Se lleva a cabo en Los Ángeles, Estados Unidos, en colaboración además de con mujeres en primera persona, con plataformas interdisciplinarias de líderes políticos, representantes sociales, escolares y activistas.

El proyecto pretende visibilizar las emociones que encierran las violaciones y de qué modo son tramitadas dentro de las instituciones, que lo debieran abordar tanto como delito como problema social.

En este sentido la pieza es planteada para dos entornos, uno online y otro offline. Para ambos se dispuso de meses de trabajo previos con organizaciones de mujeres desde donde tradicionalmente se venía acogiendo a las víctimas, como describe Lacy "...la sensibilización en torno a la violencia de género pasaba por grupos pequeños de mujeres que les permitía encontrarse y hablar de sus experiencias personales... empezaban a revelar el secreto de lo que habían sufrido... Había una 'corporeización' física de la experiencia y gente escuchando... los grupos eran pequeños, cada una podía confortar a la otra, abrazarla, llorar" (García-Oliveros, 2014: 4)

Además, la artista organizó en la el ayuntamiento de Los Ángeles una conversación de 8 personas implicadas de los grupos descritos y produjo material audiovisual que fue posteriormente difundido.

La organización online implicó para ese evento, a otro grupo de 15 personas que narraban a través de blogs, Facebook y Twitter, lo que estaban oyendo. El público podía acceder a la performance offline a través de estas redes sociales. Esta disposición no es descrita por Lacy como una performance en el ciberespacio desde sus propios referentes, sino como un medio de difusión e implicación de sus audiencias expandidas.

Para la preparación de esta acción offline/online, Lacy desarrolló también una dinámica presencial y virtual. En primer lugar, los meses anteriores produjo un movilización cara a cara con las 50 asociaciones que participaban en el proyecto, y simultáneamente, desde la reacción suscitada desde ésta, produjo una comunidad online a través de la campaña por Facebook y Twitter cuyo lema fue: ‘Conozco a alguien a quien han violado, ¿y tú?’ La propuesta pretendía invitar a hablar sin por ello declararse víctima de una violación y como la propia artista explica, fue una iniciativa de la organización con fuerte tradición en acciones feministas en la red Hollaback con quien también colaboraba en ese momento.

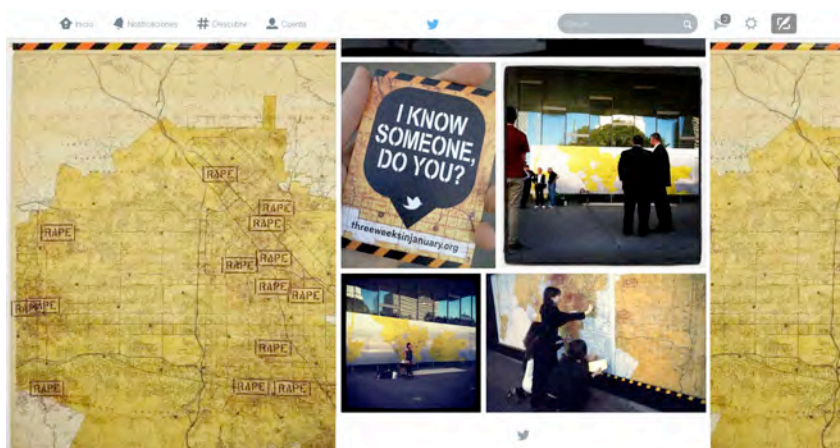
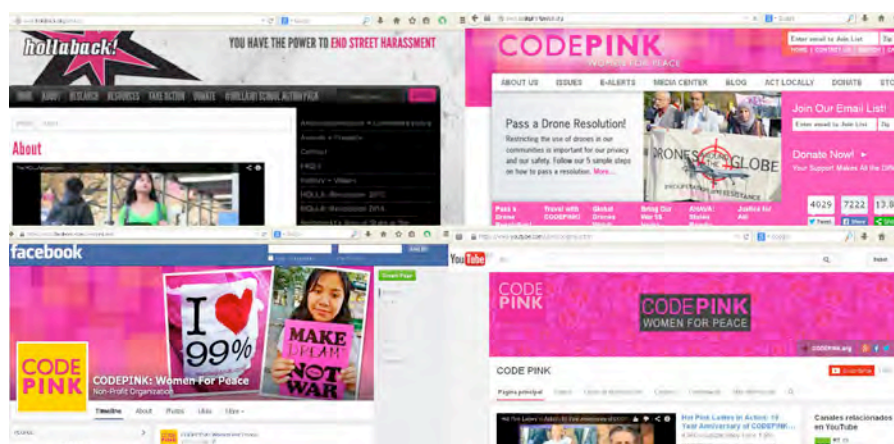


Imagen de Twitter con uno de los stickys con el lema de la campaña ‘I know someone, do you?’.



Las webs de Hollaback y Code Pink plenamente 2.0, aglutinan interacción con sus redes sociales desde las que se producen las acciones propuestas por la organización al numeroso público activista, que vincula para temáticas específicas, comunidades de denuncia y acción ad-hoc.

Como recursos visuales de la pieza, se dispuso una página web (<http://www.threeweeksinjanuary.org/>) que vinculaba los recursos de Internet empleados para crear comunidad online y para difundir el proyecto. Esta se apoyó en Twitter (@3WeeksInJan), y Facebook (<https://www.facebook.com/ThreeWeeksInJanuary/posts/283860981675795>) que se constituyó como recopilatorio de la memoria del proyecto. Del mismo modo se creó un blog donde pueden consultarse testimonios directos de participantes (<http://shameendshere.tumblr.com/>) y un repositorio de vídeo en Vimeo (<http://vimeo.com/channels/370981/43860781>) Actualmente también se encuentra indexada en la web de la artista (<http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/three-weeks-in-january/>)

Como vemos en todos ellos, persiste una línea de color, texturas visuales y composición recurrentes. El amarillo, como distintivo asociado al mapa de las zonas de Estados Unidos que se incorporaron tanto a las investigaciones como a la performance para el proyecto, es el recurso más identificativo de todas estas piezas online. La idea de mapeo de la violación es con ello una de las primeras ideas transmitidas al confrontarse a las páginas. En la web, cuya interface está capitalizada por uno de los vídeos principales que pueden visualizarse sobre la propuesta en Vimeo, varios personajes públicos y políticos de Los Ángeles, estampan invitados por Lacy la palabra ‘Rape’ (violación) sobre el mapa extendido.

La interactividad 2.0 de la web, que incorpora en tiempo real los testimonios del blog asociado y las intervenciones del Twitter, pretende ser un reflejo de la comunidad creciente en torno al proyecto y por tanto al tema tratado.

La artista americana emplea en esta obra recursos online de modo más decidido que en otras obras anteriores a pesar de las reticencias que plantea frente al uso de Internet, por varios motivos. Uno es su consideración acerca de que las mujeres contarían online y elaborarían psicológicamente sus experiencias de violencia mejor que en una relación corporal directa; otra la capacidad de alcance y difusión en la red. Sin embargo continúa planteando sus antiguas dudas sobre el uso del ciberespacio como son a quién llega realmente puesto que sus públicos pertenecen a los sectores donde la brecha digital se acentúa más (mujeres, personas con menos recursos); una segunda duda es el problema del cuerpo y su relación con diferentes grupos sociales. Para Lacy, la experiencia ‘física’, no digital, parece esencial. Ello presupone lógicamente una nueva barrera para acercarse a la red “Mi pregunta era cómo esa encarnación de las

revelaciones originales de violación se podía llevar a algo tan ‘descorporeizado’ como la cultura web. ¿Proporcionaría a las mujeres una nueva capacidad de mantener el anonimato y a la vez revelar asuntos privados? ¿O lo que traería consigo sería en realidad menos contacto humano y en el fondo menos político a pesar de ser revelaciones de experiencias políticas?” (García-Oliveros, 2014:6); y el tercero que enumera es hacer de “...la movilización a través de la web... ¿tiene valor real? Creo que sí, pero ¿tiene sentido? ¿El que yo firme una petición empodera a alguna persona? ¿Constituye una acción social directa o me refuerza a mí y mi activismo?”. (García-Oliveros, 2014:6)

Por otra parte, Lacy confiesa que su seguimiento de los recursos digitales fueron escasos dado lo poco accesible que le resultaba este entorno, al igual que tampoco se define como una persona tecnológica. Ello hace que entendamos el empleo de estos recursos supeditados a un fin comunicativo y no simbólico por su uso en sí mismos. Ambos hechos se refieren a su priorización del tema tratado y el sujeto frente al medio. Para Lacy tanto los dispositivos tecnológicos como Internet plantean problemas de uso para sus audiencias.

A pesar de todo ello, las piezas online y las consecuencias de lo que ello generan en cuanto a comunidad online (descrita en las imágenes recogidas por Twitter y Facebook), son definitivas en la obra y marcan un paso diferencial en las metodologías creativas de Lacy.

2. 'Between the door and the street'

<http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/between-the-door-and-the-street/>

http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/suzanne_lacy/

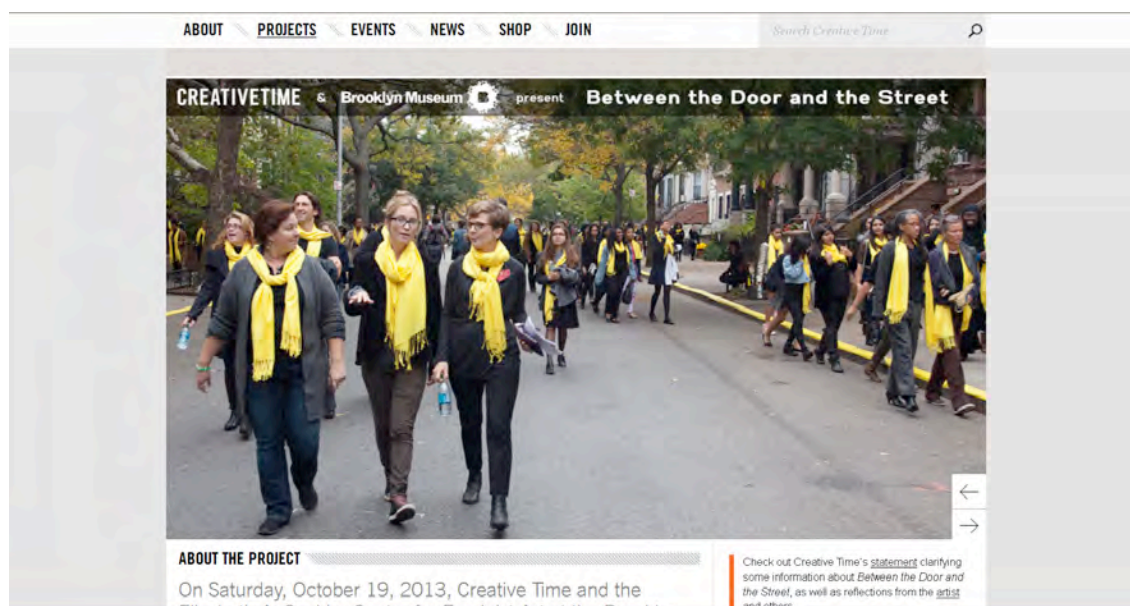
<http://creativetime.org/projects/between-the-door-and-the-street/>

<https://vimeo.com/76164602>

<https://www.facebook.com/events/537444823002944/>

[#SuzanneLacy](#)

Es la más reciente obra de Suzanne Lacy, llevada a cabo en octubre de 2013 en Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos. Formulada desde el Brooklyn Art Museum y la organización Creative Time, invitan a la artista a llevar a cabo esta pieza en la que participan 400 personas, la mayoría mujeres y algunos hombres, representativos de distintas colectividades (indias, negras, mujeres mayores...) para desarrollar en un evento único en la calle, un debate acerca de diversos temas políticos de actualidad leídos desde la perspectiva de género. El público podía escuchar a estos grupos y también participar en las discusiones. La decisión de utilizar estos espacios tradicionalmente de reunión vecinal de Manhattan para realizar la performance da título a través de su metáfora a la obra, 'Between the door and the street', como lugar híbrido entre lo público y lo privado.



Escena que narra la llegada de los grupos de debate el día de la performance urbana en NY.

Los grupos de debate estaban liderados por mujeres pertenecientes a distintas organizaciones con las que Lacy llevaba trabajando varios meses para esta obra.

La invitación para el desarrollo del proyecto surge de Creative Time. Se trata de un agente internacional especializado en la producción y comunicación de eventos culturales de gran alcance, caracterizado por su intensa actividad en redes sociales y difusión on line. Esta organización articula sus proyectos con artistas visuales, músicos, performers, siempre muy renombrados y es por ejemplo responsable de la imagen de Manhattan con dos potentes focos en lugar de las Torres Gemelas como emblema del ataque habido durante el 11 S.

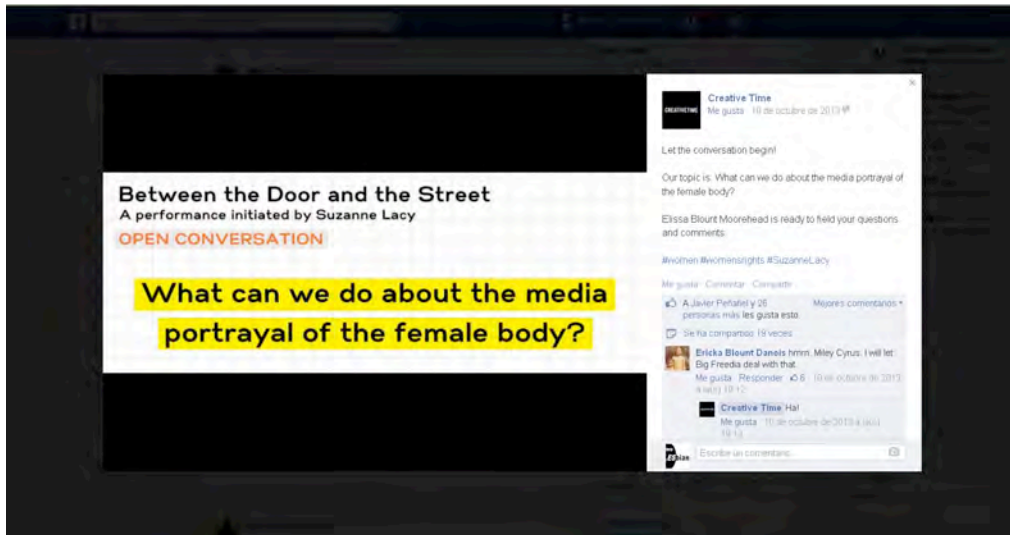


Facebook de Creative Time para la difusión y gestión de comunidades de sus proyectos.

La ocupación del espacio público en un único evento muy notorio, es otra de las características que van a buscar este perfil de empresas vinculadas a las relaciones públicas y el rédito habido desde la movilización de este parámetro comunicacional.

La movilización social generada para el proyecto, fue muy relevante tanto online como offline y para ello se reunió a un staff especializado y extenso, periodistas, coordinadores de grupos sociales, agentes de calle, community managers de los sectores

sociales concernidos, trabajando con periodos muy largos antes del evento, generando ese debate y expectación en torno a la fecha del evento analógico, y posteriormente al mismo, alimentando la diversidad de piezas digitales y el crecimiento de la comunidad online.



Facebook de Creative Time en torno al proyecto de Suzanne Lacy.

Se trata por tanto de una pieza con dimensiones mucho más amplias y de mayor repercusión mediática y social que las precedentes de la artista, donde ciertos aspectos de la obra escapan a su control y pasarán a formar parte de un evento comunicacional mayor, dirigido por los agentes culturales que apoyan la producción de la pieza.

Así, el modelo de financiación procede tanto de la participación de patrocinadores como de particulares, a quienes está abierta la posibilidad de suscripción.

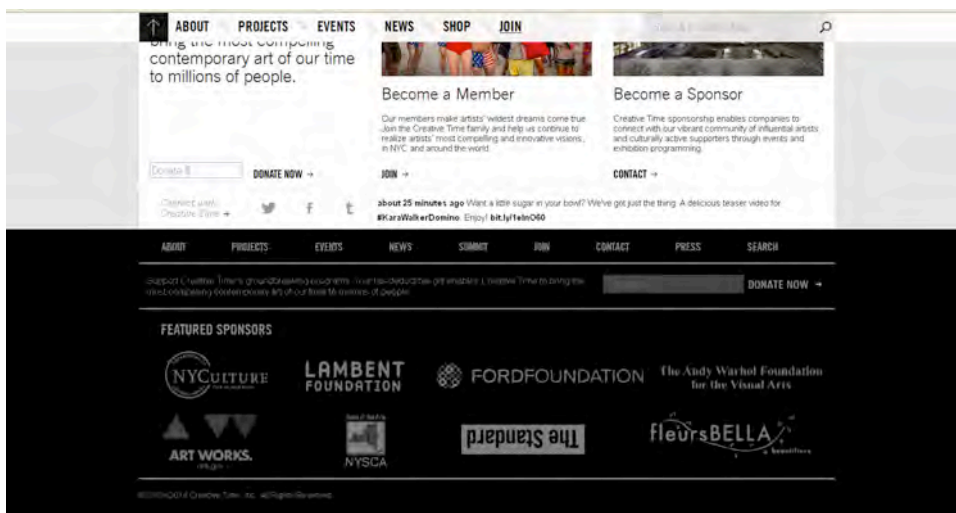


Imagen sobre los patrocinios privados que apoyan las actividades de Creative Time.

Se trata de entornos de financiación mixta, pública y privada por parte de empresas relacionadas mayoritariamente con las telecomunicaciones o las tecnologías, pero también por otras que quieren asociar su imagen a un concepto de innovación.

Lacy explica cómo se produce el vínculo con esta organización: “...en los años 70 invitaba yo a las instituciones a colaborar pero me quedaba en el papel de productora del trabajo... Ahora, cuando me invita una institución (Tate Modern de Londres, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid,...) me quedo como simple organizadora... ponen los fondos en vez de tener que solicitarlos yo, y emergen un montón de problemas a los que no me enfrentaba antes, relacionados con protocolos institucionales preexistentes. Cuando hablo del ‘salvaje Oeste’, eso también significaba para mi obra que podía producirla de una manera bastante independiente (...)...Creative Time...sus protocolos...su calendario...su programación... apoyan e influyen en la producción de este tipo de obra. Tiene usted razón en que al producir la obra con Creative Time estoy actuando con su voz mediática. En este proyecto emplearon medios electrónicos principalmente para publicitar la pieza... en el contrato teníamos un grupo de organizadores... que eran quienes contactaban con Creative Time (...) Yo lo llamaría una obra de arte dentro de una obra de arte y no era lo mismo que la parte publicitaria de los medios, que es lo que representa Creative Time”.

Estas nuevas industrias culturales cuentan con staffs complejos donde colaboran periodistas, community managers, curators, mediadores sociales, gestores culturales y por supuesto, claro está, las piezas tradicionales de este cuadro: el artista y la institución museística, el Brooklyn Museum.

‘Between the door and the street’ distribuyó su imagen del proyecto entre la web del Brooklyn Museum (http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/suzanne_lacy/) la de Creative Time (<http://creativetime.org/>) (imágenes 13 a 18) y el repositorio habitual de la web de Suzanne Lacy (<http://www.suzannelacy.com/recent-works/#/between-the-door-and-the-street/>) La generación de comunidad online desde distintas voces propias interviniendo se llevó a cabo mediante Facebook.

The image shows a Facebook event page for 'Between the Door and the Street'. The event is organized by Creative Time and Brooklyn Museum. It is scheduled for Saturday, October 19, 2013, at 4:30 PM at Park Place, Brooklyn. The event is a performance initiated by Suzanne Lacy. The page shows 733 people invited, 142 people who have attended, and 3,700 people invited. The event description reads: 'On October 19, some 300 women and a few men—all selected to represent a cross-section of ages, backgrounds, and perspectives—will gather on the stoops along a residential street in Brooklyn, where they will engage in unscripted conversations about a variety of issues related to gender politics today. Wander among the groups, listen to what they are saying, and form your own opinions!'. The page also features a sidebar with navigation options like 'Mis eventos', 'Calendario', and 'Crear evento', and a list of related events and advertisements.

La generación de comunidad on line se llevó a cabo fundamentalmente a través de Facebook.

En ‘Between the Door and the Street’ no se usaron las comunicaciones electrónicas u online como un aspecto de la obra, como se hizo en ‘Three Weeks in January’, según declara Lacy desde su intención artística. Sólo los describe como herramientas de difusión y movilizadoras.

Para la organización del evento y la comunicación con los/as performers se emplearon medios tecnológicos. Lacy coordinaba directamente a 10 cabezas de grupo que, a su vez, salían a comunicarse con 10 organizaciones. Dada la magnitud del evento público, que como vemos en las imágenes de la web, congregó a varios cientos de personas, como del evento mediático y online, asistimos a una pieza sobre la que Lacy como ella misma explica no decide en la totalidad de sus consecuencias. Este motivo es el que le lleva a diferenciar entre los recursos online de ‘Between the Door and the Street’ y de ‘Three Weeks in January’, donde apreciamos mucho más sus decisiones estéticas. En el caso de esta otra serie, la web principal del proyecto es la de Creative Time, y no difiere de otras producidas para otros proyectos culturales por este agente. Igualmente, la comunidad online, se crea por los community managers que Lacy coordina, por ser las mismas personas que intervienen liderando la acción en la calle, como por otras voces que ella desconoce o las propias del Brooklyn Museum o de los profesionales de Creative Time. El único elemento visual distintivo en todas estas

piezas, son los pañuelos amarillos que las mujeres que participan en los diálogos, anudaron a sus cuellos el día del evento. El resto adquiere un aspecto casi corporativo de multinacional que nos traduce visualmente el evento como de relaciones públicas de una empresa especializada.

3.4.2. Estudio de caso 2: ARTE DE INTERNET

Venus Matrix

Piezas extraídas:



1. 'Manifesto'



2. 'Infiltrate'

Las imágenes seleccionadas constituyen hoy por hoy un icono visual y cultural del ciberespacio y del mundo del arte con referencias feministas. Se trata de obras pioneras en su momento por diversos motivos que explicaremos en su análisis, pero sobre todo por el hecho de ser firmadas por un colectivo que trabaja en Internet ya desde los primeros inicios de los años 90, cuestionando temas que posteriormente serán pilares del discurso político ciberfeminista.

‘Manifiesto de la zorra mutante’ fechado concretamente en 1991, plantea el discurso inicial de las Venus Matrix, grupo de mujeres con sede en Adelaide, Australia. Como ellas mismas explican años después, enarbolan como ‘misión’ el secuestro de los considerados por ellas como ‘juguetes en manos de los tecnocowboys’, procurando así reconfigurar el espectro ciber desde perspectiva de género.

VNS Matrix, o como sería leído, Venus Matrix, se creó con la participación de Francesca da Rimini, Virginia Barrett, Julieanne Pierce y Josie Starrs. Los temas de la dominación y el control serán ejes de sus preocupaciones y simbolizarán desde el uso de las nuevas tecnologías, la necesidad de participar en sectores donde la mujer se encontraba infrarrepresentada y necesitaba empoderamiento. Igualmente observan ya en esa década de qué modo la mujer continúa siendo tomada como un objeto fetichista en la red, manteniendo los mismos estereotipos de la feminidad. Su postura frente a ello fue la de crear un discurso de acción, denunciando estos modelos con el afán de mermar el núcleo androcéntrico. El nombre del grupo está referido a cómo en los años 80 se llamaba ‘matrix’ al ciberespacio, feminizándolo con su ‘venus’ como empoderamiento.

Sus estrategias fueron más allá del online, continuando con actitudes que ya usaban sus colegas artistas feministas de los años 70 y 80, como el uso de carteles urbanos, difusión a través de medios de comunicación o igualmente acceder al medio artístico expositivo convencional.



Imágenes de la exposición ‘All new gen’ de VNS Matrix en el Centro Australiano de Arte Contemporáneo en 1993.

Con motivo de la exposición en 1993 en el Centro Australiano de Arte Contemporáneo, presentaron una instalación rodeada de imágenes acerca de su videojuego “New Gen”, donde se representaban posibilidades de seres sin género atribuible, mezclas visuales de películas de ciencia ficción y videojuegos, en crítica abierta a las crecientes tendencias machistas que, desde su punto de vista, emergen rodeando la iconografía ‘Gameboy’, sexista, violenta y cargada de adrenalina. En este momento, la teoría Queer iniciaba sus primeros textos relevantes y lo queer como movimiento social disidente era un hecho. Esta exposición, que después itineraría bastante, supuso la presentación de su obra ‘Manifiesto’.

La importancia histórica de las VNS Matrix radica en afirmar junto con la autora Sadie Plant el término ciberfeminismo, que despegará con entidad propia asociándose a las características descritas en estos inicios. Este colectivo además creará junto con el alemán INNEN, la primera internacional ciberfeminista, OBN, Old Boys Network. INNEN, del mismo modo que VNS Matrix, está formado por cuatro mujeres artistas y activistas con un perfil de actividad y discurso político muy afín.

El ciberfeminismo que van a difundir las VNS Matrix, junto con Plant y Stone, irá más allá de criticar las categorías sexuales, para evocar toda una experimentación con la que se denominará la ‘post-sexualidad’ (incorporando vida artificial, virus, ciborgs en vivencias eróticas y redefinitorias del género y del placer). Plantarán cara a los feminismos de los años 70 en su búsqueda de un entorno propio y originario. Como hemos visto, las propias autoras de estos feminismos históricos también devolverán sus críticas, como se señala desde el caso de Faith Wilding.

1. 'Manifiesto'

<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>

http://www.estudiosonline.net/texts/vns_matrix.html

Este manifiesto, como Julianne Pierce comenta en su artículo 'Info Heavy Cyber Babe', fue planteado en 1991 por las VNS Matrix como un texto divertimento basado en las teóricas feministas francesas (Irigaray por citar un ejemplo) y para homenajear el 'Manifiesto Cyborg' de Haraway. Esta obra sería luego traducida a muy diversos idiomas por la acción de su difusión vírica y constituyó sin duda una de las primeras (sino la primera) acción activista del ciberfeminismo. Son famosos sus términos "Vemos el arte con nuestro coño. Hacemos arte con el coño" "El clítoris es una línea directa a matrix" "Somos virus de un nuevo desorden mundial que rompe con lo simbólico sabotando el marco referencial del gran papi". Esta conexión explícita con la genitalidad femenina se relaciona con el movimiento de los años 70 'Cunt Art', que radicaba en la necesidad de alcanzar una iconografía propia en torno a la vagina y el clítoris, inexplorados en ese momento incluso desde contextos científicos.

La obra visualmente responde a una imagen digital cuadrada sobre la que se inscribe una semiesfera en claroscuro simulando el volumen de la pieza. La forma se dimensiona más por el texto que aparece sobreimpuesto en toda la extensión de la imagen, deformándose para adaptarse a la tridimensionalidad. Este bloque enuncia el 'Manifiesto de la Zorra Mutante', base de esta primera obra del colectivo. En la base cuadrada aparece repetido, creando un ritmo visual, una figura esquemática, casi icónica, que relacionaría el esquema de un ojo abierto y simultáneamente de la abertura vaginal, colocándose vertical u horizontalmente sobre el plano.

Pierce explica precisamente que el hecho de que el término 'ciberfeminista' prendiera de modo tan rápido en el arte y la academia, era un modo de respuesta a la creciente ola cultural que surge desde los videojuegos, Internet..., y especialmente de la noción cyberpunk de Gibson, decorada con héroes machistas con sus equipos de realidad virtual, como critican ellas mismas desde su perspectiva. VNS Matrix califican a los integrantes de estas tendencias como 'tecnovaqueros' y frente a ellos estarían las grrrls. El cybergrrrl-ism se referirá a una versión popular del ciberfeminismo en la red y adoptará nombres diversos como 'webgrrrls', 'riot grrrls' o 'badgrrrls'.

Conecta el texto de su 'Manifiesto' con la política ciberfeminista explicando el cuerpo femenino como frontera para colonizar los 'mundos amorfos' que pudieran hallarse en este nuevo y desconocido ciberespacio. El videojuego 'New Gen' presentado en el Centro de Arte Contemporáneo de Australia emplea iconos visuales que vienen a referirse alegóricamente a esta misma idea.

Las VNS Matrix a pesar del entusiasmo con el que abrazan las nuevas posibilidades simbólicas de los usos tecnológicos, no son ingenuas respecto a la colonización capitalista de todo ello, como hemos visto en los discursos de otros autores como Critical Art Ensemble o la propia Wilding. Pierce sin embargo deja margen a las ciberfeministas para emplear estas herramientas escapando a la 'gentrificación' y no negando la posibilidad de recibir ayudas que puedan significar un impulso.

Publicarían, relacionado con esta obra, un texto más extenso que recopila su pensamiento principal. En él, de modo poético y evocador, van describiendo las sensaciones de libertad que impregnan la 'navegación' por un nuevo mundo y las identificaciones con un nuevo ser 'ciborg', hecho de código y de bits. La denominación de 'zorra mutante' proviene de la red considerada como una niña salvaje irreverente frente al marco principal que supone 'el gran papá'. El manifiesto explica de modo concreto cómo desmaterializar las identidades inmersas en esta nube, reconstruyendo también el deseo. Será memorable, repetido hasta la saciedad su expresión 'Suck my code' (chúpame el código) de este texto legendario fechado en 1996, posteriormente a la obra visual.

2. 'Infiltrate'

<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>

'Infiltrate' es una fotografía en color con formato marcadamente horizontal y compuesta según un estricto eje de simetría vertical. Representa un paisaje abierto sin vegetación en apariencia inhóspito del que podemos ver su confluencia con el cielo y nubes. Sobre este contraste espacial y de color, se ubican a izquierda y derecha varias figuras ovaladas que se formulan siguiendo la perspectiva cónica con un único punto de fuga al centro, elementos entre orgánicos y "digitales" de aspecto misterioso. Al final del plano, en el primero de representación, dos óvalos de contorno rojo sostienen sendos retratos con dos mujeres en cada uno. La fotografía representa el busto de los personajes, silueteadas sus figuras en blanco y negro sobre un fondo azul claro con textura que imita una nebulosa galáctica. Las mujeres miran todas ellas hacia el cielo en actitud de descubrimiento y asombro. Sobre el cielo sobreimpuesto en letras tramadas del mismo color azul aparece en perspectiva la palabra "Infiltrate" que fuga hacia el horizonte.

Esta imagen que funciona como portada de su web es toda una configuración de principios de las VNS Matrix. Las retratadas en las fotografías son las cuatro integrantes iniciales del grupo. Su actitud parece querer observar algo mágico, inesperado pero afortunado que viene de la galaxia, en una metáfora de lo digital, lo reconstruido desde la atmósfera (sobre todo en aquella década) casi divina del ciberespacio. El paraje que las rodea es precisamente Adelaide (Australia), como ellas mismas lo describen: desolador y poco propicio para las fantasías y menos aún feministas. Es por ello la necesidad de esperar algo que viene de lejos, o bien incluso de ir hacia ello construyéndolo.

Esta imagen es un símbolo principal del ciberfeminismo y su discurso de las expectativas surgidas sobre Internet hacia la redefinición del género, que no empezarán a ser cuestionadas con fuerza hasta 20 años después en que continuarán vigente.

3.4.3. Estudio de caso 3: ARTE CIBERFEMINISTA

Faith Wilding



1. 'Embryoworld'



2. 'Epidemic'

El caso de Wilding ayuda a tejer los nexos que en esta investigación se pretenden plantear entre las prácticas artísticas ciberfeministas actuales, el arte público y aquellas surgidas en los pioneros movimientos feministas de los años 70 en el arte. Se trata de hecho, del caso más comprometido con su labor pedagógica y de soporte del arte como entorno comunicativo para reivindicaciones de carácter político.

La artista americana de origen paraguayo, compañera de Suzanne Lacy en sus prácticas artísticas y educativas durante décadas, renombrada en su momento por sus piezas de performance, lecturas y otras de carácter más clásico en cuanto a sus procedimientos, diluye su autoría para integrar su discurso en el colectivo ciberfeminista 'Subrosa' del que será cofundadora en los inicios del sXXI, manteniendo dentro de él una postura crítica que le permitirá mantener vigentes las mismas preocupaciones que venía desarrollando hasta el momento. Prueba de ello como veremos, son las piezas seleccionadas que nos muestran una coherente línea de trayectoria artística, más sometida al compromiso feminista que a su propio perfil plástico.

La postura crítica de Wilding dentro del ciberfeminismo, en relación con la que desde Critical Art Ensemble también formulará, aporta a este movimiento la visión de los feminismos más tradicionales de los años 70, a los que precisamente algunas corrientes ciberfeministas criticarán con la pretensión de deshacerse de su herencia. El hecho sin embargo de la influencia de la figura de esta artista en el movimiento, conecta claramente las tradiciones iniciadas décadas antes y mantiene alerta frente al utopismo digital de las artistas activistas representantes de las nuevas generaciones. Su perfil híbrido, como nos indica la investigadora María PTQK, sosteniendo temas que no son la tendencia hacia la ponderación en positivo de las tecnologías, sino bien al contrario, ahondando en cómo éstas han perjudicado tradicionalmente a la mujer, provocará un fuerte contraste intelectual dentro de los debates, enriqueciendo las posturas sostenidas.

Por otra parte, los procedimientos elegidos para la ejecución de sus obras distan de ser conciliadoras con lo digital o el medio web. En las primeras décadas de su producción se mantiene en relación directa con la tradición pictórica convencional (pintura, escultura o dibujo) y posteriormente y desde su colaboración con Subrosa, las obras son básicamente proyectos de arte público, performances y efectivamente ciertas de ellas son formuladas a través de la web, pero que podríamos afirmar son fruto de la gestación colectiva más que desde su propia iniciativa. Sin duda, la crítica anti-objeto

que se introduce en el medio artístico a partir de los años 60 y fuertemente entre las artistas feministas por las diferencias que esta misma postura plantean hacia el capitalismo, anidan en el quehacer de Wilding, que progresivamente va produciendo piezas más hacia lo performático, inmaterial y discursivo que en los márgenes de la obra matérica y única.

1. 'Embryoworld'

<http://faithwilding.refugia.net/embryoworld.html>

Esta pieza es un dibujo realizado en acuarela, tinta y lápiz sobre papel en 1997, dentro de la serie del mismo nombre que incluyó todo un conjunto de dibujos en torno a la reproducción asistida y las biotecnologías. La obra como vemos dispone de dos espacios claramente diferenciados como figura y como fondo. El segundo plano ha sido realizado como una aguada en color mediante la técnica de obtención de una imagen simétrica plegando el papel en su eje vertical y reproduciendo la mancha aparentemente aleatoria en ambas caras. Una vez seca esta imagen, se ha trazado con tinta negra en línea la representación de lo que podría ser un embrión ciborg, con partes humanas y otras que hacen referencia a una sociedad hipertecnologizada, donde vísceras, cámaras de videovigilancia y monitores, se entremezclan en lo que podría representar un proceso de gestación. Efectivamente, la mancha, que emula los tests de Rorschach, podría identificarse como la zona pélvica que alojaría al feto dibujado en su interior. Éste es muy legible por el claro contraste de línea del dibujo, esmeradamente figurativo para narrar el cuerpo medio humano medio tecnológico.

Se ha seleccionado esta pieza ya que representa las primeras décadas que como artista Wilding protagonizó. De formación académica, realizaba piezas como hemos comentado en la introducción a este análisis, que podríamos considerar como un clásico dentro de los sistemas de representación del arte en el momento: procedimientos plásticos o instalaciones, pero dentro del sistema de obra única. Como vemos muy claramente en la siguiente obra, esta opción para Wilding sólo evolucionó en cuanto a los modos de llevarla a cabo puesto que los contenidos continuaron siendo los mismos.

Las manchas Rorschach se hicieron muy populares como métodos de lectura del inconsciente, cayendo en desuso posteriormente por su base acientífica. La pregunta ¿qué ve usted aquí? suscitada durante el test nos la dirige Wilding con estas piezas, articulándonos la crítica sobre el mal uso del cuerpo de la mujer y de los métodos artificiales de concepción que presupone la artista como dañinos para la integridad tanto del feto como de la portadora. En series posteriores pone el foco en la selección de esperma por parte de los donantes con el objeto de priorizar ciertas características que ella identifica con el término 'pedigree' y una última donde problematiza sobre el

cuerpo, los procesos de fecundación y la relación con la naturaleza.

La crítica a la tecnología está presente en todo el discurso de Wilding, tanto en este momento como a partir de la primera década del siglo XXI, cuando ya desarrollaría su propuesta artística en el marco del ciberfeminismo. En su artículo ‘Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo’ se confronta de hecho a las diversas facciones que en 1997, la fecha precisamente de esta obra de Wilding, se enfrentaban durante la X Documenta en Kassel al abordaje de una definición de este movimiento. La artista reprochará precisamente a estas nuevas generaciones la ausencia de pensamiento crítico hacia el poder de las tecnologías, que no han cambiado desde su modo de ver las condiciones de la mujer y emplea el término de ‘utopismo cibernético’ para aquellas que consideran que Internet o lo digital puede ser un lugar donde redefinir el género. Wilding conecta con Critical Art Ensemble en este sentido, asumiendo las mismas duras críticas hacia una red colonizada y generada desde el patriarcado.

Un año después de esta obra, creará la web SmartMom ya con el movimiento colectivo Subrosa, del que formará parte y bajo cuya denominación a partir de 2005 firmará sistemáticamente sus obras hasta el punto de encontrar difícilmente traza en la red de su denominación artística inicial. Esta pieza recoge de nuevo la misma temática de oposición a la manipulación del cuerpo de la mujer a través de la tecnología y más en concreto para este proyecto, sobre las incursiones que los militares harán en ello. La obra se define por tanto desde parámetros del netart y como vemos, coetánea a ésta, la aquí analizada. Wilding, como otras artistas que estudiamos en esta investigación, sirve a su línea de pensamiento sin estricta fidelidad a su trayectoria como artista sino más bien a su pensamiento feminista el cual priorizará. Por otra parte, el netart y el ciberfeminismo, como afirma Zafra en su artículo “Ciberfeminismo y ‘net-art’, redes interconectadas”, presentan prácticas comunes y asumen sus principales objetivos el uno del otro por lo que es frecuente encontrar procedimientos compartidos. En el contexto específico del feminismo además, son consideradas como herramientas eficaces según esta autora.

Podríamos citar múltiples piezas, intervenciones en espacios públicos, artículos o lecturas de Wilding donde el tema sobre el abuso de las tecnologías y el cuerpo de la mujer reaparece, lo que nos da la clave de la importancia de éste para la artista.

2. 'Epidemic: Laboratorio de células DIY'

<http://www.mariaptqk.net/soft-power-catalogue/>
<http://creative-capital.org/projects/view/261>

La imagen tomada como muestra es una de las que nos describen el carácter procesual y colaborativo de esta obra, desarrollada desde al menos 2005 como proyectos de arte público con instituciones diversas. La que aquí se ha escogido fue llevada a cabo a lo largo de los años 2009 a 2012 en espacios como el prestigioso entorno para el debate sobre el género, Centro Cultural Montehermoso de Vitoria o la Sala Rekalde en Bilbao.

Dos hechos son relevantes para la elección de esta obra. El primero que como veremos, persiste el tema descrito en la obra anterior, fechada una década antes, pero esta otra formalizada con estrategias directas, cuerpo a cuerpo con el público; el segundo es que se trata de una obra realizada dentro del proyecto comisariado por la investigadora cultural María PTQK. La propia Wilding a lo largo de las diversas comunicaciones establecidas con ella por el objeto de este estudio, propuso a PTQK como referente para analizar los proyectos que la artista habría desarrollado en España y por ello parte de esta investigación se ha realizado con su colaboración.

'Epidemic: Laboratorio de células DIY' forma parte entonces del programa SoftPower, proyecto curatorial sobre biotecnologías y ciencias de la vida. Se trata de un programa de actividades culturales que querían poner el énfasis en los avances de la ingeniería genética, la industria farmacéutica o la agricultura transgénica. Varios artistas y colectivos como Subrosa, desde el que Wilding intervendrá con esta pieza, generarán en el tiempo una serie de exposiciones, conferencias, documentales y performances entre los que se inscribe la obra aquí mencionada.

La imagen nos muestra a la artista de espaldas, vestida con bata de laboratorio, performando la pieza con el público. Sobre el tejido puede leerse 'Biopower. Unlimited'.



Además de cartelería y dibujos, algunos tomados de las obras realizadas años antes por la artista para este tema, como esta imagen aquí mostrada del mismo proyecto producido en 2005 en Estados Unidos, la performance que diseñó con Subrosa ponía a disposición de los asistentes, experimentos de cultivos celulares y recombinación de ADN que se llevan a cabo actualmente en los laboratorios científicos. El experimento artístico pretendía así inspirarse de la misma cultura de la remezcla que se practica en la ingeniería genética.

Para María PTQK el interés de esta artista es precisamente cómo ejerce de nexo de unión entre las feministas tradicionales de los años 70, sus técnicas, perfil de obra, metodologías colaborativas, y el ciberfeminismo y las nuevas corrientes acerca de las prácticas artísticas y activistas basadas en la red y lo digital. Para la investigadora cultural, Wilding es una voz divergente cuya praxis conectaría más con el activismo digital y su contracultura que con el ciberfeminismo como movimiento artístico, a pesar de que algunas de sus obras estén muy en relación con las principales características de éste. Para Wilding, como PTQK nos expone, la obra es la posibilidad de llevar a la práctica sus teorías y más aún de cumplir su función pedagógica, de la que es persistente defensora. Las industrias relacionadas con el abuso del cuerpo de la mujer desde la biotecnología es un campo de derrota para Wilding del feminismo tradicional, y desde ese convencimiento retomará la idea una y otra vez en sus nuevos proyectos de arte público y escritos. Este será el eje principal de su discurso, allí donde para las ciberfeministas lo es el debate sobre el género.

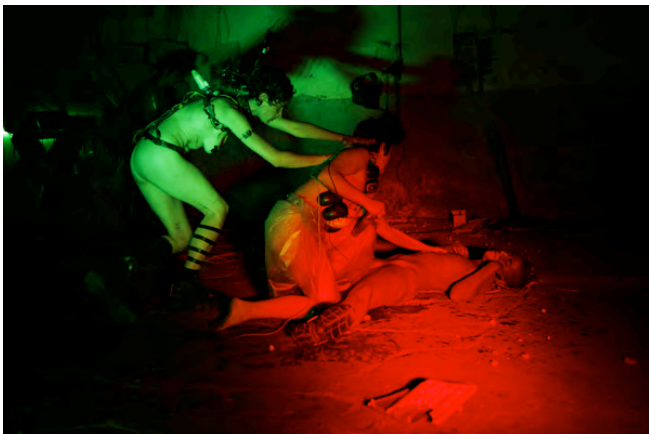
3.4.4. Estudio de caso 4: QUEER Y CIBERPUNK

Shu Lea Cheang

Piezas extraídas:



1. 'Brandon'



2. 'UKI'

Las dos obras analizadas están separadas por más de 10 años en su producción la una de la otra. La primera, de corte más marcadamente activista, le sirvió a Cheang ser referenciada ya en los años 90 como una de las figuras del arte público, comunitario y procesual. La segunda, como veremos, supone un despliegue de la metodología colaborativa. Ambas son emblemáticas de los principios ciberfeministas y reunieron en torno a ellas a comunidades queer y post-porno.

‘Brandon’ mantiene códigos de color de contrastes fuertemente pronunciados, clave de las imágenes creadas por la artista. Veremos estas mismas referencias en las pantallas de ‘UKI’ 10 años después.

Las experiencias y sinergias online-offline llegan a su extremo en ‘UKI’ mientras que en ‘Brandon’ aún responden a pautas más organizativas y medidas. En ‘UKI’ las comunidades se aglutinan en torno a la obra de forma espontánea, y crecen al son que la propia pieza procesual va desplegándose.

Con el tiempo, como veremos, Cheang abrirá sus proyectos a colaboradores de carácter técnico, rodeándose de programadores, ingenieros y diseñadores industriales que serán esenciales para su obra.



Una escena de la performance desarrollada en Barcelona para ‘UKI’ en 2009.

1. 'Brandon'

<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/15337>

<http://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/>

http://www.mauvaiscontact.info/proposal/cheang_work_1990s.pdf

<http://webart.guggenheim.org/brandon/>

'Brandon' fue adquirida en 2005 y su producción encargada en 1998 por el Guggenheim Museum de Nueva York, siendo la primera net-artista en ese momento a quien una gran institución incorporaba como parte de su colección oficial.

Al ser una obra en un fondo museológico, paradójicamente y a pesar de ser un ícono del arte on-line, resulta muy complejo obtener documentación acerca de ella. Existen pocas imágenes en la red y ningún vídeo. Para poder acercarse a la obra y a través de la mediación de la propia artista, se solicitó al museo un código para poder realizar una visita. A través del mail, se contactó con Carmen del Valle Hermo (Assistant Curator, Collections Solomon R. Guggenheim Museum) quien tras la presentación de la documentación sobre la investigación en curso, suministró los datos. El museo se ha interesado por el resultado de este trabajo, por lo que les será remitida.

La obra consta de diversas interfaces interactivas a partir de la web que aloja la pieza principal. Fue encargada directamente por el museo para poner en marcha el Guggenheim Virtual a Cheang y producida en asociación con DeWaag, Sociedad para los viejos y Nuevos Medios, de Amsterdam, el Banff Center for the Arts, de Canadá, y el Institute on Art and Civic Dialogue de la Harvard University. Igualmente intervienen artistas con las que Cheang colaboraba en ese momento como Francesca Da Rimini, componente de las Venus Matrix. Por último, y al tratarse de un proyecto de arte público colaborativo on line, las interfaces se nutrieron de la participación de los espectadores en los diversos eventos creados con este propósito durante un año.

La obra no es sólo un referente por su inclusión como una pieza del mainstream cultural que supuso una inflexión en el reconocimiento académico del net-art, sino que su temática es igualmente la obra más importante realizada sobre lo transgénero hasta la fecha. Tuvo una amplia repercusión social y activista y está catalogada como una excelente o una de las principales obras representativas del ciberfeminismo.

Para su presentación se crearon eventos en sitios físicos, programados y retransmitidos de manera online como "Digi Gender Social Body: Under the Knife, Under the Spell of Anesthesia" y "Would the Jurors Please Stand Up". La producción de la obra abarcó todo un año (1998-99) para formalizar el estado actual que hoy puede visualizarse, aunque aún hoy puede interactuarse dejando rastro en algunas de las chat-rooms que conforman la pieza.

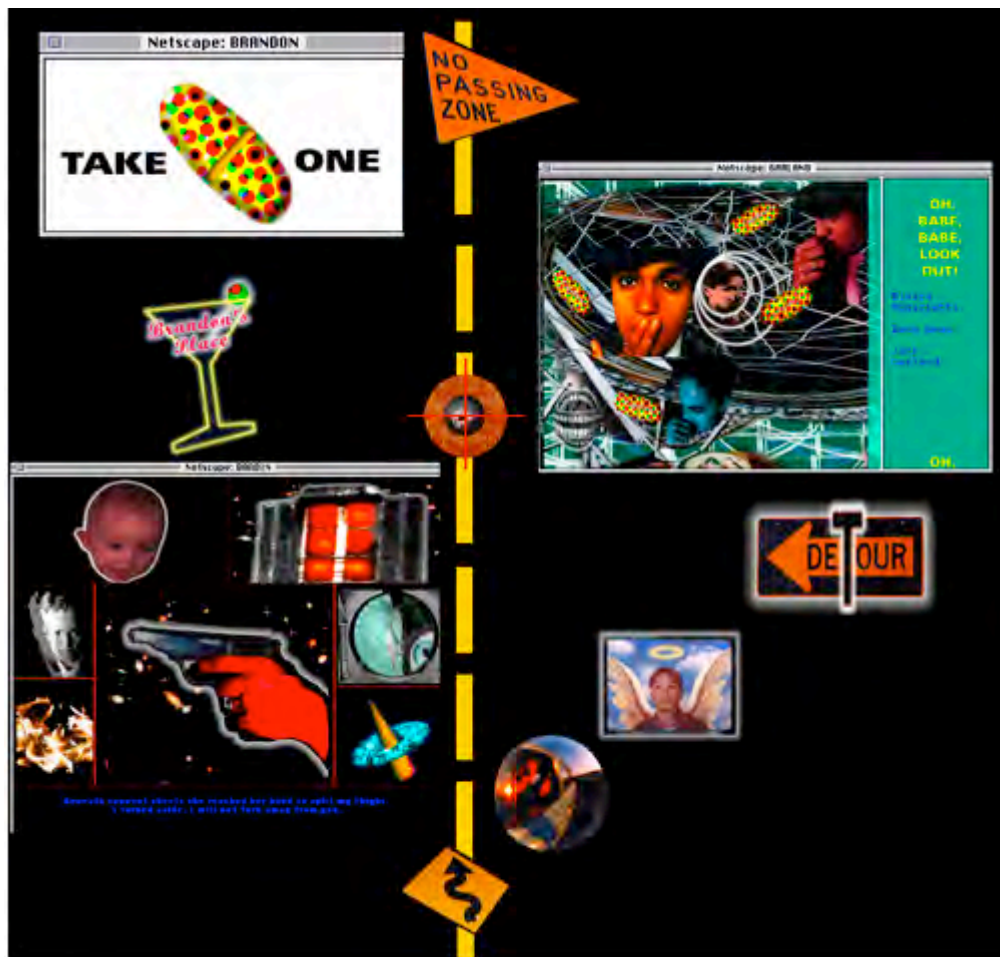
La temática específica de la obra se centra en la intención de explorar y dar luz a la trágica historia y asesinato de Brandon Teena, un transgénero que vivía como un hombre, violado y asesinado al conocer que tenía genitales femeninos.



Primera interface de la obra con un gif animado que simboliza la problemática transgénero.

La web tiene una disposición narrativa y no lineal que nos ofrece una primera interface con el título de la obra en blanco y negro. Su papel de telón nos hace apreciar ya en esta primera instancia el fondo del discurso de la obra, con un gif animado donde se alternan los iconos de un bebe, un hombre y una mujer a gran velocidad. Al clicar sobre ella, entramos en una segunda interface de construcción interactiva según se produzca el tránsito del ratón sobre la superficie de la pantalla. Imágenes alegóricas al asesinato y paradigma político y social que el caso de Brandon suscitó, junto con

palabras cruzadas a modo de damero, van apareciendo componiendo una cuadrícula que oculta una segunda realidad. A esta imagen que está por debajo accedemos clicando sobre cada cuadrado de la primera, ofreciéndonos escenas que cambian según cada entrada que hiciéramos en la web de modo aleatorio, con estética de línea y tonos azulados que remiten a piezas clásicas del momento y de estética ciborg.



Brandon, Roadtrip interface,

Imagen de la interface principal de la navegación de la obra desde la que emergen las restantes al interactuar con los iconos que aparecen en la carretera.

Al concluir la reconstrucción de esta tercera interface y de modo súbito, la propia web nos conduce a la que será la pantalla principal de la navegación en la pieza. Se trata de una secuencia en movimiento que representa una carretera en blanco y negro y sobre la que a ambos lados de la línea divisoria surgen diversos iconos en relación con el caso policial del asesinato. La estética y modelo de navegación, en continuo tránsito, nos obliga a la máxima concentración para ir clicando sobre los diversos símbolos que

aparecen sobre la carretera, todo ello inspirado en los referentes visuales de los videojuegos que en ese momento, finales de los 90, estaban a la venta para el gran público. Igualmente, el modo en que van asomando las diversas piezas que se abren desde estas referencias situadas en la carretera principal, nos sugiere el descubrimiento de la verdad que se escondía tras este caso de asesinato. El choque entre la propuesta lúdica aparente, y posteriormente los contenidos reales y activistas de ciertas interfaces, produce una conexión-reconexión entre la fantasía online y la dura realidad offline que la pieza trata.



Brandon, Theatrum Anatomicum interface,

collaboration with Waag Society: Mieke Gerritzen, Janine Huizenga, Yariv Alterfin, and Roos Eisma

Interface que reproduce la instalación llevada a cabo tanto en el propio Guggenheim cuando se estaba produciendo la intervención on line que generó los contenidos de esta pantalla, como en el espacio alternativo holandés que da nombre a esta interface.

Al menos unas 9 ó 10 distintas y nuevas interfaces se abren dándonos a conocer un amplio abanico de lugares relacionados con la historia real y otros puramente online

en los que interactúan usuarios conectados -como los chats o los avatares-, o incluso espacios offline como el Teatro Anatómico, un espacio alternativo holandés dedicado a la performance con nuevos medios.



Interface creada para reflejar intervenciones en directo del público participante en 1998 en los espacios alternativos localizados en Ámsterdam y el propio Guggenheim. El diagrama suministra información sobre quién toma la palabra y desde donde, así como cuándo escuchar el audio generado en directo por las intervenciones o cuándo alternar de nuevo hacia la propia interface de 'Brandon' y continuar la navegación.

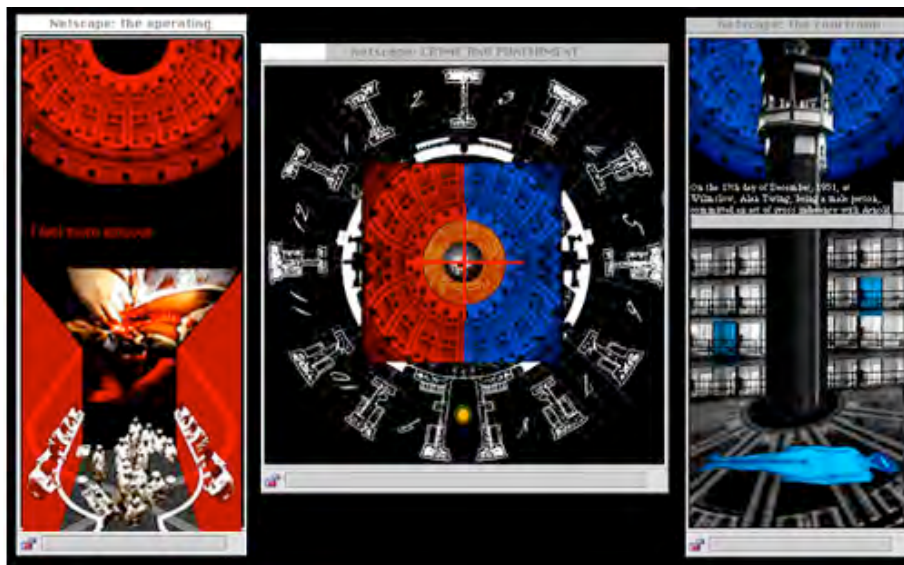
La relación entre lo offline y lo online queda patente en diversas partes de la obra, como por ejemplo el diseño de esta interface con el propio espacio físico del Teatro Anatómico o de la instalación que a propósito de éste se hizo en el museo neoyorkino. También algunas pantallas preveían el ofrecer información al público no participante de la obra pero que se encontraba en directo durante la gestación de la misma, de modo que pudieran gestionar cuándo debían sincronizar su contemplación con las realidades online u offline.



Aspecto de la instalación en el Guggenheim a partir de la estética descrita en 'Theatrum anatomicum'.

Las piezas alternan textos e imágenes en medio de un diseño detallista y pulido. Puntualmente surgen nubes de pop-ups que sugieren el consumo de píldoras.

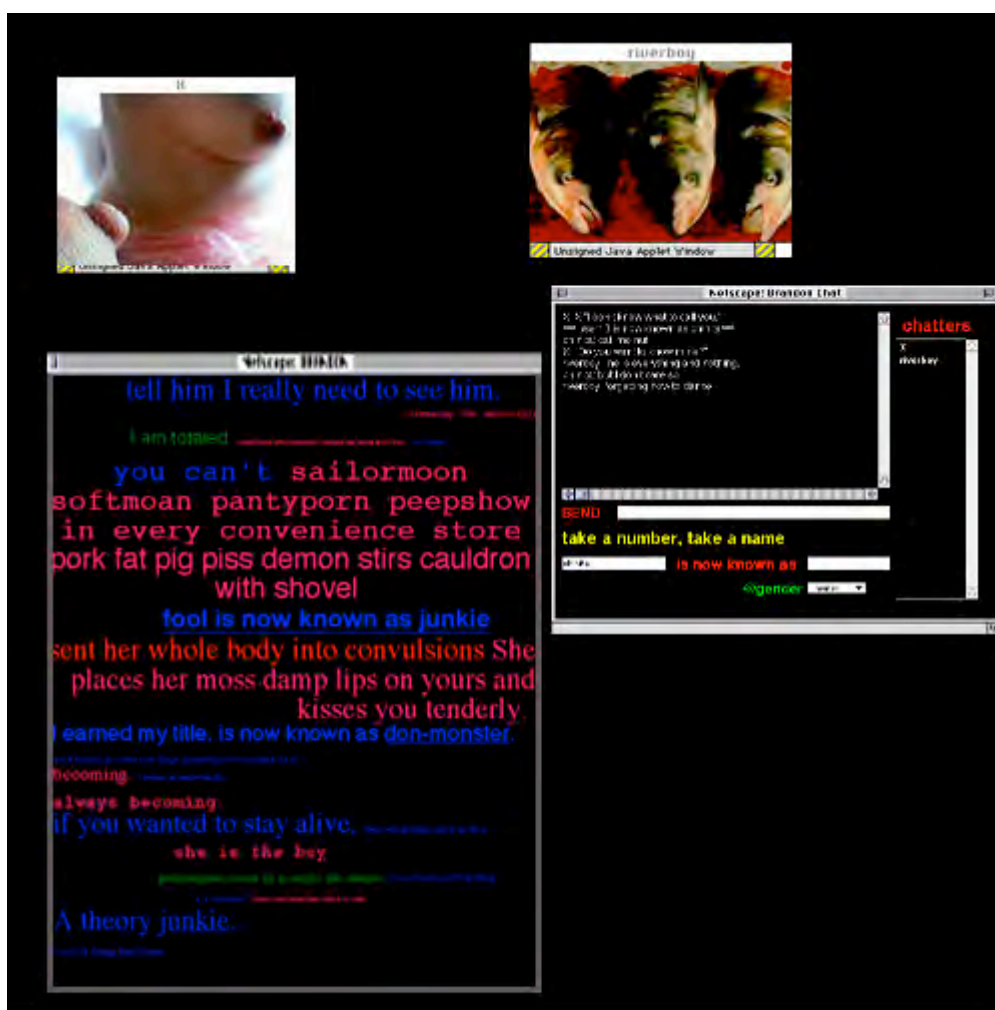
Algunas partes de la obra son puramente activistas, como un catálogo de referencia de las personas transgénero asesinadas o que han sufrido torturas, detallando los datos que se dieron a conocer sobre los procesos judiciales que padecieron, tanto ellxs mismxs como sus agresores.



Brandon, Panopticon interface,

Panopticum da entrada a las bases de datos sobre los casos judicializados de personas transgénero FTM.

La alternancia de lo offline-online está presente en el tejido de la obra, lo que produce una intensa navegación llena de interacción y posibilidades participativas.



Brandon, Moolay interface,

collaboration with Francesca Da Rimini, Lawrence Chua, Pat Cadigan, and Linda Tauscher

La imagen muestra varias ventanas abiertas simultáneamente donde podemos leer el resultado de algunos chats en directo sobre la temática propuesta o la opinión acerca de la pieza vertida por sus usuarios. Así como frases extraídas, cada una de ellas con colores, cuerpos y tipografías diferentes, de modo aleatorio y reorganizadas sobre otra de las ventanas.

Brandon ha sido definida como una obra multiartista, multisite y multiinstitución por sus colaboraciones. Supuso un esfuerzo aperturista del museo que permitió para su creación un gran número de eventos y conexiones vía web, mail o chats y la participación de espacios alternativos no institucionales en ello.

Las interfaces principales que alojan estas iniciativas reciben los nombres de “Bigdoll”, “Roadtrip”, “Moolay”, “Panopticon” y “Theatrum Anatomicum”.



Aspecto del videowall instalado en el museo neoyorkino como parte de la colección permanente.

Aunque la obra ha sido concebida como una pieza de net-art, mantiene la necesidad de tener un espacio y tiempo real para la interacción con el público. Para su visita en el Guggenheim, se dispuso de un videowall dotado de múltiples pantallas que ofrecen simultáneamente varias realidades presentes en la web.

2. 'UKI'

<http://www.u-k-i.co/viralgame1/about.html>

<http://www.hangar.org/drupal/?q=content/hangar-obert-y-shu-lea-cheang>

<http://vimeo.com/17293475>

<http://vimeo.com/37971522>

<http://www.u-k-i.co/game/html/desvisualizar.html>

<https://vimeo.com/102143712>

<http://vimeo.com/112516427>

UKI da nombre a un extenso proyecto de lx artista coreanx abordado con formato de videojuego desarrollado online y offline, además de representado en varias performances presenciales en espacios de arte público que se han constituido como referentes esenciales para apreciar la verdadera estética y significado de la obra.

La propuesta debe mucho de su desarrollo a varios escenarios ubicados en territorio español. Se inicia en 2009 en Barcelona y el año siguiente, además de con Medialab-Prado, Cheang trabajó con la Casa Encendida de Madrid y La Laboral en Gijón para generar la segunda parte del planteamiento. El proyecto enarbola el slogan 'This is love. This is not sex' y propone como conclusión del mismo "END GAME / COLLECTIVE ORGASMO". Varias de las acciones de lx artista coreanx han sostenido prácticas sexuales explícitas como la que llevó a cabo en el espacio Hangar de Barcelona.

A partir de 2013 y hasta la actualidad, la obra continúa produciéndose en diversos espacios de arte público en Tourcoing (Francia) Londres o Montreal.

La pieza está concebida como una secuela de la película de Cheang cyberpunk de ciencia ficción, I.K.U (2000, Uplink Tokyo production), premiada en el prestigioso festival de cine experimental de Sundance. La película, heredera de la estética y principios cyborg de 'Blade Runner', es también un referente del cine porno, donde popularizó el famoso 'pussy-shot' que le hizo alzarse con el galardón de Sundance.



Imagen de presentación de la película 'I.K.U.'

Cheang inició el desarrollo del proyecto en el espacio público alternativo Hangar de Barcelona donde convocó a la comunidad queer de la ciudad para formalizar su performance. Llenó el industrial espacio de basura tecnológica, en referencia a otro de sus temas recurrentes a lo largo de su producción artística. Viejos monitores, CPUs, cableados, formando montañas que ocultaban el suelo del lugar.



Para crear el 'compost' tecnológico realizó talleres y desde ellos comenzó a convivir y recrear la comunidad que estaría después presente en el desarrollo de la pieza.



Intensificó la experiencia performativa a través de grandes pantallas que ubicó desde el techo. En ellas se proyectaban escenas tomadas de la estética de su película, mezcladas con otras imágenes producidas durante los meses de preparación.



Algunas pantallas reproducían en tiempo real imágenes de la propia performance, mezclando tiempos de vídeo de este modo.

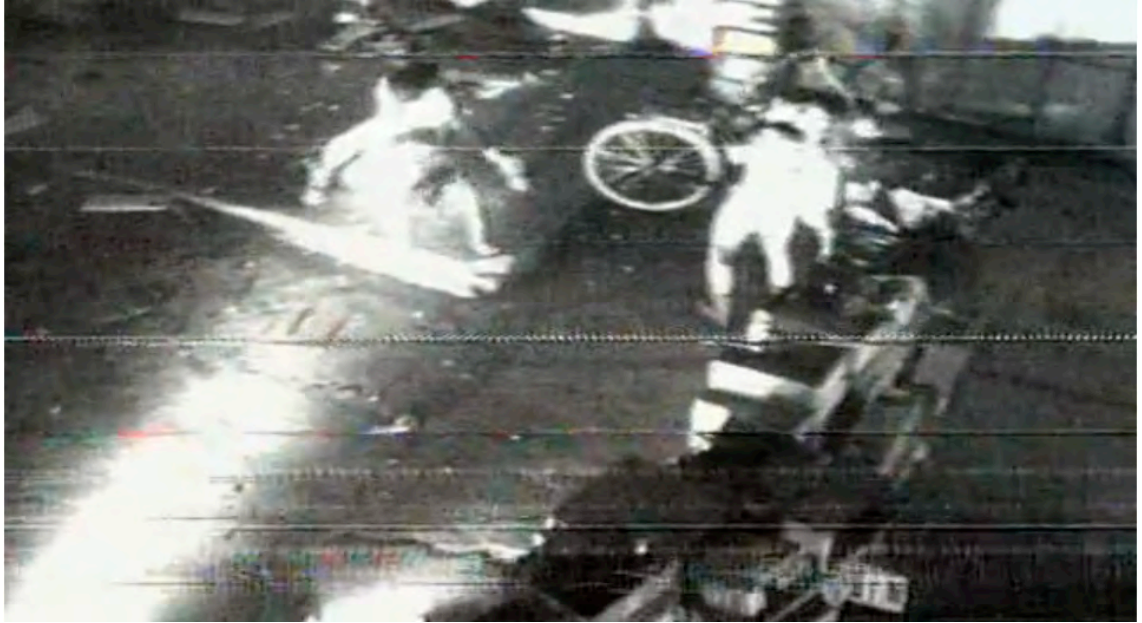
Junto con algunxs líderes de los movimientos sociales relacionados con el post-porno y lo queer de Barcelona, diseñaron la caracterización y dramatización de la acción que debería ponerse en práctica durante la acción final. Los ‘trajes’ y atrezzo también fueron concebidos de modo conjunto.



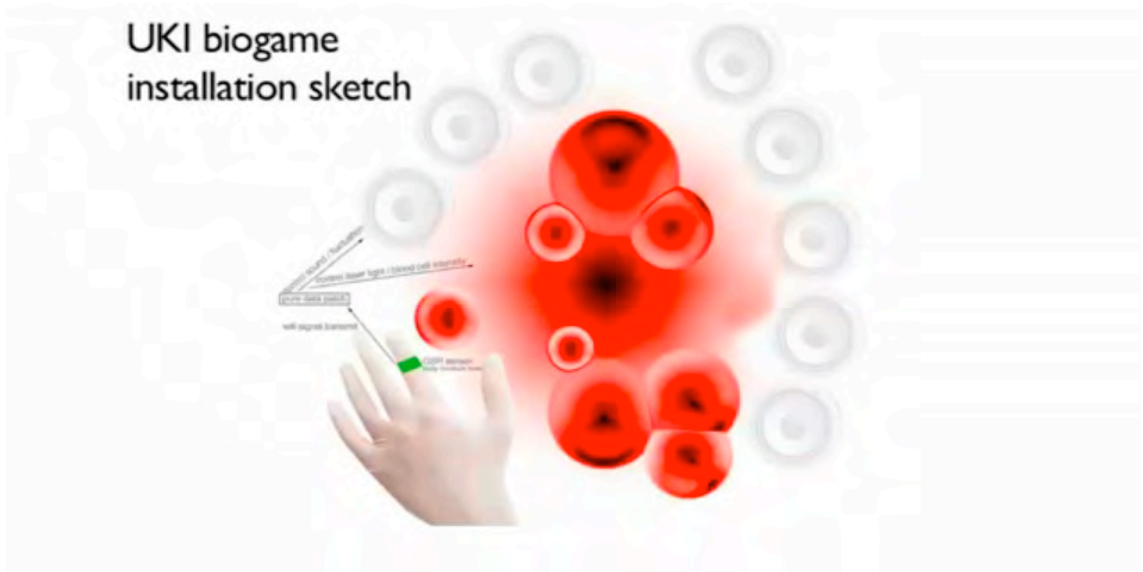
Del conjunto de la propuesta, Cheang grabó imágenes de vídeo que posteriormente sirvieron para diversas mini piezas que difundiría en redes sociales. Estas obras, con abundante post-producción y efectos visuales en la línea de su más genuina estética, mezclan escenas de la performance con otras pregrabadas. Algunas secuencias están alteradas con filtros de ruido y el color ha sido retrabajado.

Fuertes contrastes de luz, texturas visuales intensas, perturbaciones de la imagen, producen un visionado en medio de un escenario caótico donde se desarrolla una trama que es casi imperceptible frente a la potencia sensorial desplegada.

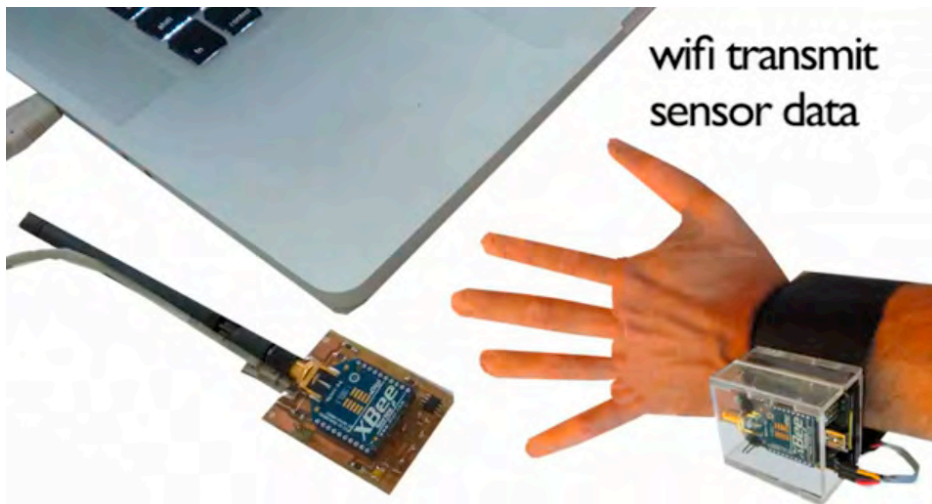
La pieza además contiene abundantes escenas de prácticas BDSM sólo entre mujeres, ya que varias de las asistentes y principales protagonistas del proyecto de Cheang, eran emblema del movimiento de liberación sexual y experimental desde el entorno de las mujeres.



Tras la experiencia en Barcelona, Cheang fue invitada a continuar el desarrollo de UKI en La Casa Encendida en Madrid, donde participaron algunas de las personas con quienes la artista ya había colaborado. En estos talleres se diseñaron las partes tecnológicas de software y hardware libre que en los años venideros iría produciendo.



Dibujo creado para el proyecto de La Casa Encendida.



Propuestas para dispositivos conectados mediante wifi para el desarrollo del videojuego.

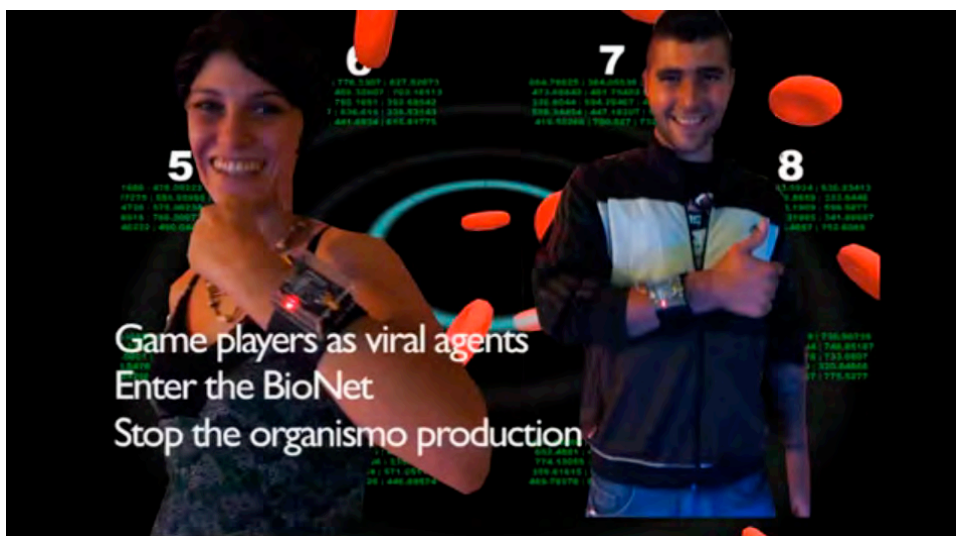
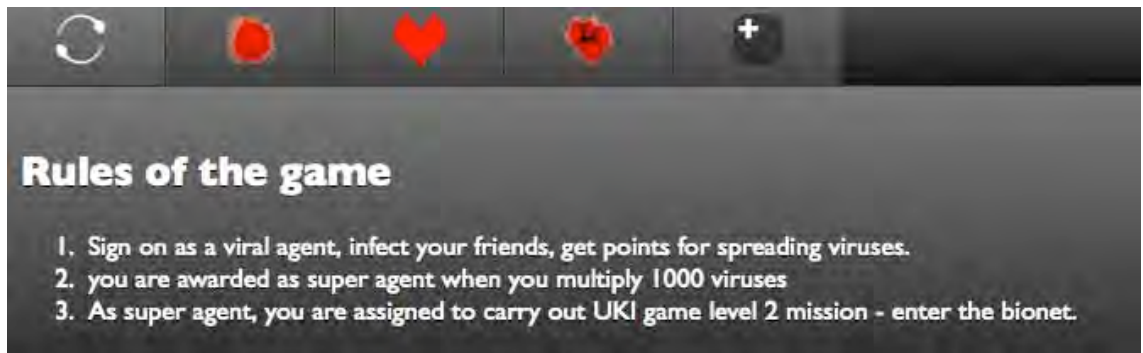


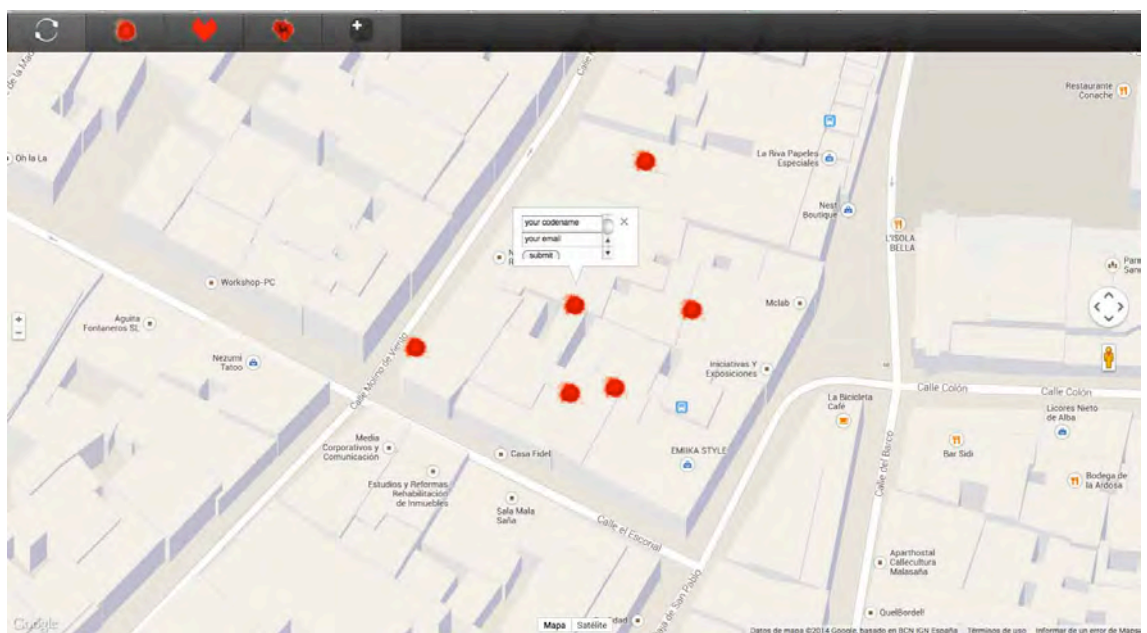
Imagen de presentación de los dispositivos inteligentes propuestos en el taller de Madrid.

A partir de 2010 inicia su colaboración con el espacio de creación e investigación de nuevas tecnologías del Área de las Artes del Ayuntamiento de Madrid, Medialab-Prado. En dos sucesivos proyectos que se extenderían durante casi dos años, Shu Lea Cheang no sólo desarrolló una parte importante de su proyecto a nivel tecnológico, sino que desde las comunidades que se crearían encontró alguno de los colaboradores que después le seguirían en el periplo nómada de la pieza.

‘UKI game (nivel uno) - infectar una ciudad’ tuvo desarrollo colaborativo en el taller Desvisualizar de Medialab-Prado. Fue definido como ‘Políticas de lo amorfo y devenires post-queer’ y proponía programar y llevar a cabo un juego vírico de niveles que consistía en una infección de la ciudad de Madrid.



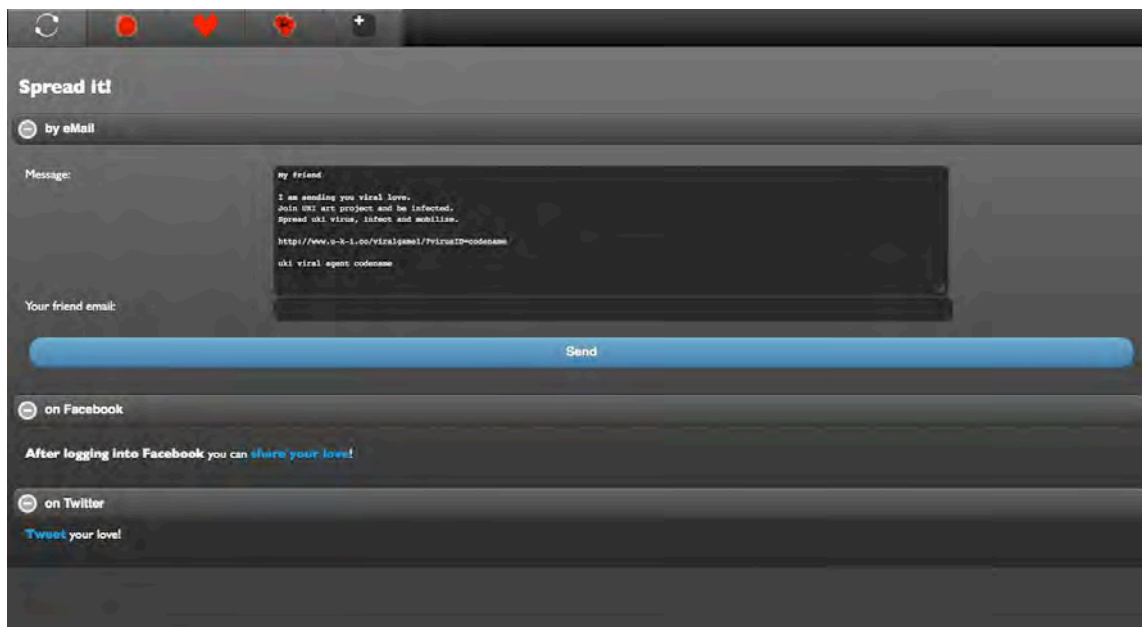
Las reglas del juego son sencillas, basta logearse y dejar que Google maps localice donde nos encontramos.



Una vez ubicados, decidimos si queremos convertirnos en agentes virales y qué otros han estado en esa zona, para lo que el maps nos indica un código rojo.



El juego nos permite difundir la acción viral en varias redes sociales.



La artista trabajó en coordinación con varios programadores, como se muestra en el staff descriptivo de la pieza disponible en la web.

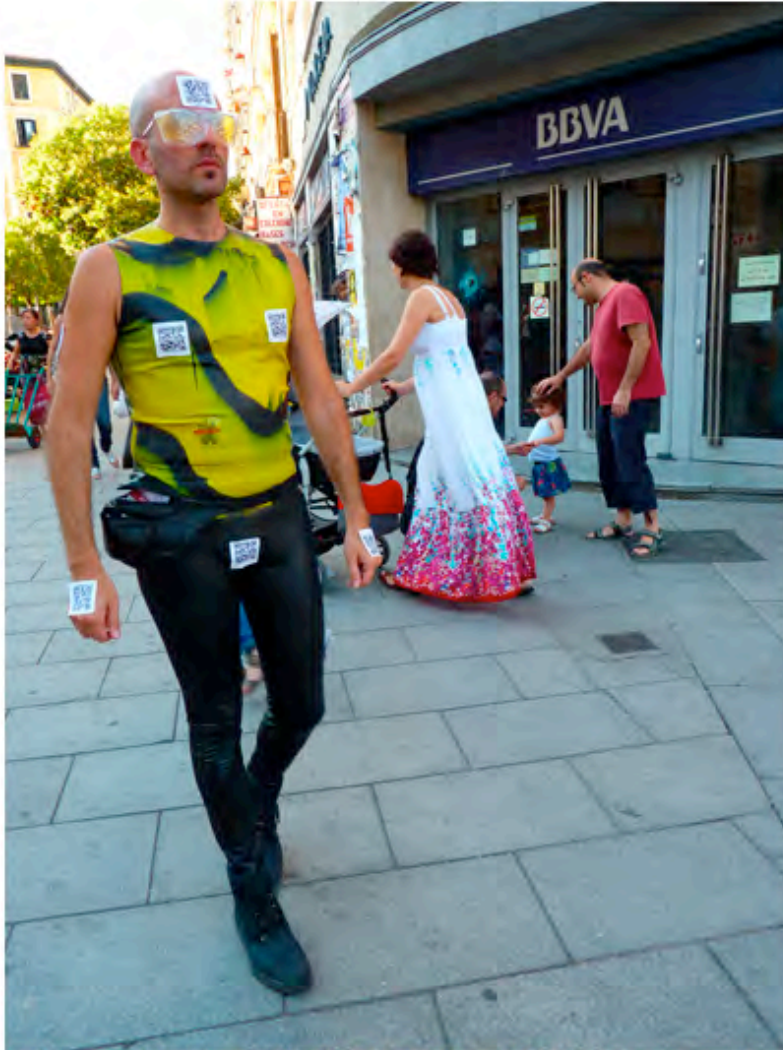
Además reunió a un equipo de colaboradores desde la convocatoria abierta por Medialab Prado que llevaron a cabo en la práctica las acciones del desarrollo.



La pieza trabajaba diversidad de recursos como smartphones, ordenadores o lectores de QR codes que se emplearon también para difundir la invasión vírica, tablets y cualquier dispositivo conectado a través del que vincular el espacio analógico (lugar donde se produce la infección) y digital (Google maps) y ser diseminado posteriormente por las redes sociales y así generar la comunidad virtual, convergiendo todo este proceso en una única pantalla de lectura conectada. Este proyecto además emplea en concreto la suma de diversos softwares libres como: Google Maps JavaScript API V3, W3C API Geolocation interface, jQuery and jQuery Mobile, HTML5, Eclipse IDE, Processing.js, zxing library (QR Codes image processing library) convergiendo todo este proceso en una única pantalla de lectura conectada.

Además del desarrollo en interfaces y hardware libre, se pusieron en práctica también varias performances en la ciudad de Madrid para ‘difundir el virus’.

El proyecto conectó a Cheang con artistas de la ciudad que también trabajaban en residencia en Medialab-Prado desde entornos ciberfeministas, como Toxic Lesbian, con quien compartió durante su estancia la performance que este colectivo organizaba con la comunidad hardcore BDSM madrileña.



viral spread led by Jaime del Val, [desvisualizar] , medialab Prado

workshop participants: Manuel Aacereda, Massimo Avisati, Carolina Castañeda, Ivan Dobran, Ainhoa Ezquiaga, Elena García-Oliveros, Cesar Garcia, Magdalini Grigoriadou, Mercedes Mestas, Afroditi Psarra, Jara Rocha, Carina Ruvira.

VIRAL GAME ONE - development in progress



Imagen creada para asociar la idea de la performance urbana con la difusión del virus en Madrid.

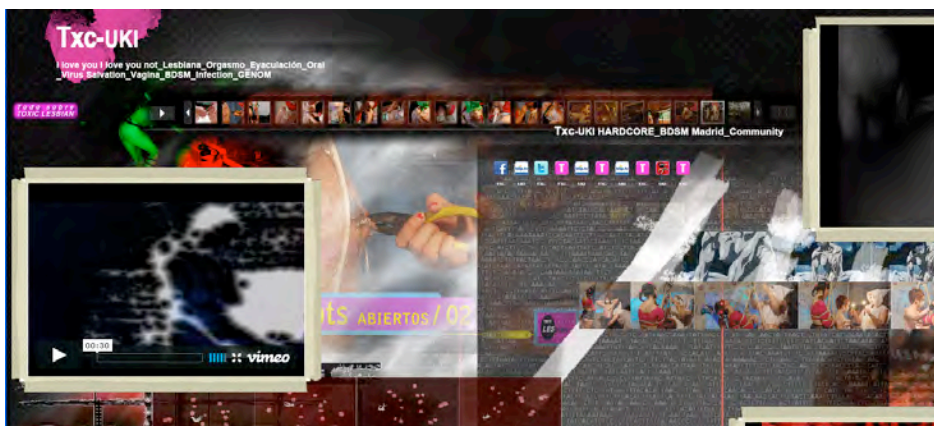
3.4.5. Estudio de caso 5: CIBERACTIVISMO LGBTQ

Toxic Lesbian

Piezas extraídas:



1. 'Basura y Tensión'



2. 'TxcUKI'

Toxic Lesbian surge en 2005 como un movimiento colectivo que realiza en una primera instancia y hasta 2009 intervenciones en el espacio público de carácter underground, muy conectado con la militancia urbana desde perspectiva de género y de orientación sexual y que posteriormente, a partir de ese mismo año y hasta 2013, integra sus propuestas como proyectos de arte público en colaboración con instituciones y colectivos manteniendo los mismo ejes de actuación. El empleo de las tecnologías, de lo digital, de la generación de obras con carácter procesual y colaborativo, desde denominaciones copyleft, entroncará con las reivindicaciones que formulan una crítica hacia los intereses del medio artístico convencional, del que alejará sus prácticas para por el contrario alinearse con los discursos críticos ciberfeministas, realizando parte de sus proyectos en torno al debate sobre el género.

En el marco de este estudio, Toxic Lesbian representa la confluencia de las culturas mencionadas en los casos precedentes tanto desde el activismo como desde las praxis artísticas, y su principal aportación desde los criterios de la investigación radica en su esfuerzo por establecer la producción y difusión de sus obras a través de Internet según los paradigmas del espacio de flujos y el tiempo atemporal que Castells (2009) describe, así como en la integración de redes sociales en las estrategias de producción y difusión de la obra.

Las piezas aquí seleccionadas son en concreto proyectos realizados en colaboración con dos de los casos de estudio aquí mencionados. ‘Basura y Tensión’ formula parte de sus procesos dentro del proyecto que Suzanne Lacy llevaría a cabo con el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en 2010, mientras que ‘TxcUKI’ surge en 2011 cuando la artista Shu Lea Cheang colaboraría con Medialab Prado también en Madrid. Ambos casos reflejan precisamente uno de los centros de interés de este estudio, mostrar las coincidencias y la continuación de los procesos que otras artistas habrían iniciado décadas antes y sus culturas, así como la conexión de ciudades, proyectos y obras a través de la red.

En el caso de Toxic Lesbian, la concreción de sus prácticas en Internet, con activismo copyleft y con obras procesuales, digitales y de arte público, reafirma con este formato su crítica a las versiones que representan al patriarcado formulado desde el medio artístico. Los tres ejes que definen una obra en este contexto son la autoría, la

pieza única claramente identificada y su precio de mercado. El contexto institucional vendría a legitimar estos tres elementos para afianzar su valor mercantil.

El colectivo madrileño, de origen underground muy vinculado a los activismos LGBTQ, comparte la crítica hacia este modelo que además ha encumbrado esencialmente a artistas hombres y con una visión del mundo androcentrada, desde su punto de vista.

El hecho de crear obras digitales y de modo sistemático difundirlas a través de estrategias virales responde también a una colaboración en la creación de otros referentes en la red, potenciando modelos que no responden a las corrientes principales. Este hecho también coincide con las formas de proceder del ciberfeminismo como vemos.

Respecto al uso de redes sociales su objetivo no coincidiría plenamente con las incursiones de Lacy en los usos de éstas donde ella lo que pretendería sería el continuar explorando fórmulas de obtener audiencias expandidas. Su caso sobre este aspecto ha sido analizado a través de sus dos obras en este estudio. En el de Toxic Lesbian respondería al carácter viral aquí descrito, más propio de prácticas que se saben en los márgenes y actuando desde ellos.

Por otra parte la concreción de su canal de stream www.toxiclesbian.org podría coincidir con prácticas del netart aunque de carácter efímero ya que la obra en sí sólo existe en el directo. En este sentido se acerca al manejo que de la tecnología hace Cheang como hemos visto en los procesos descritos de esta artista.

La comunidad virtual entendida desde la conexión en directo fue el aspecto que en su búsqueda del análisis del potencial de la web atrajo a la artista Suzanne Lacy para invitar al colectivo madrileño a participar en su proyecto en el Museo Reina Sofía. Sin embargo, el carácter aún experimental del medio abría diferencias para Lacy cuyo objetivo no era la disidencia sino la canalización de un mensaje a la sociedad desde el vehículo del arte.

1. 'Basura y Tensión'

<http://www.toxiclesbian.org/BasurayTension02/index.html>

[https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-](https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F)

[F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F](https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F)

<http://www.museoreinasofia.es/actividades/suzanne-lacy-esqueleto-tatuado>

La imagen mostrada es una captura de pantalla del canal de streaming en directo www.toxiclesbian.org creado a partir del 2009 cuando Toxic Lesbian empieza su residencia en Matadero Madrid. La web integra dos pantallas: izquierda para retransmisión en directo y derecha para la visualización de otra pieza de modo asincrónico. Ambas pantallas establecen el esquema principal de la página de inicio y se completa con otros elementos, como la conexión a su canal de You Tube, diseñado como un repositorio de piezas para las distintas series; un texto en scroll que da información sobre el evento propuesto para el canal de stream según día y hora de la convocatoria; o el propio título del proyecto en el que se inscribe la transmisión. Igualmente, esta primera página de la web dispone de acceso a las redes sociales Twitter y Facebook desde las que se genera feedback de los eventos con el público en tiempo real durante la retransmisión por el canal. Las imágenes sincrónicas son mezcladas con otras, piezas de videocreación u otras obras, durante la emisión. Por último, el canal dispone de un acceso directo a la parte de almacenamiento donde se encuentran los vídeos y resto de material de otras series ya concluidas del colectivo.





Este diseño, como explica Castells (2009) y retoma Hite (2004) plantea la web como un espacio de comunicación con una determinada audiencia y se afana por gestionar el collage temporal en estas alternativas de simultaneidad sincrónica y asincrónica diversas, además de llevar a cabo una propuesta del espacio de flujos como algo muy propio de la red, con conexiones diversas. Vemos entonces como estas muestras de ciberarte feminista adoptan formulas contemporáneas de interacción haciendo suya la cultura digital y sus valores.

Para su colaboración con Lacy esta infraestructura así planteada formó parte del desarrollo del proyecto que sobre violencia de género la artista americana estaba construyendo con la institución. Toxic Lesbian trabajaba en ese momento con este mismo tema con colectivos de la ciudad e instituciones culturales de modo que se produjo una confluencia de ambas. Lacy mostró mucho interés por las dinámicas colaborativas en redes sociales y de difusión virica que Toxic Lesbian empleaba, así como por el canal de streaming desde el que difundía sus performances. En el año 2010 el vídeo en directo a través de Internet era aún un campo de investigación abierto y más aún en el territorio del arte. Por ello, para esta obra, el Reina Sofía integró esta pieza de Toxic Lesbian como la primera performance a través de su web. La institución en ese momento no disponía de experiencia ni discursiva ni tecnológica acerca de lo que este hecho significaba.



Captura de pantalla de la web institucional del Museo Centro de Arte Reina Sofía durante la performance a través del canal de streaming de Toxic Lesbian.

Como vemos en las imágenes de las distintas redes sociales y del canal de stream, el conjunto de la comunicación online está diseñado para relacionarse con este público virtual, audiencia expandida, de forma sincrónica durante la performance y asincrónica con los repositorios posteriormente creados de las acciones. El resto del diseño de la acción responde a pautas comunes con las artistas feministas tradicionales, como es el hecho de realizar la propuesta a través de dispositivos de carácter público que permitan la emergencia de las cuestiones que se abordan, así como la colaboración para la formulación de los contenidos con los colectivos sociales a quienes las problemáticas afectan.

A lo largo de la trayectoria del colectivo y su experimentación con la difusión en directo de eventos o de performances, introdujeron no sólo la retransmisión en plano secuencia de la acción que se estuviese desarrollando, sino que progresivamente se irá produciendo una preocupación por sofisticar el carácter narrativo emitido desde códigos más complejos del lenguaje en movimiento. De este modo, Toxic Lesbian llevará a cabo realización en directo, montando imágenes ocurriendo en tiempo real con fragmentos de piezas de videocreación o de carácter documental creados para esa emisión, así como textos fijos o en movimiento que transitarán por la interface. Tengamos además en cuenta que estas transmisiones en muchas ocasiones se llevaban a cabo desde escenarios urbanos, lo que hizo desarrollar al colectivo un set móvil de producción audiovisual autónomo. Las emisiones en streaming a través de su canal se convirtieron entonces en montajes completos de significación visual con los aportes mencionados.

Podríamos entonces diferenciar diversos niveles de contemplación de la obra en tiempo real. Por una parte el público offline que acudiría al directo llevado a cabo en la acción urbana, que percibiría sólo una parte de la significación total de la obra; por otra el público online que apreciaría el montaje y versionado que a partir de la realidad analógica y contemplada, Toxic Lesbian estaría reinterpretando al mezclarla con otros fragmentos de vídeo diferido y textos. El significado por tanto de la obra online sería otro.

Del conjunto de la pieza realizada, Toxic Lesbian produciría con posterioridad un vídeo recopilatorio del conjunto narrado, recogiendo tanto fragmentos grabados en directo, lo que pudo apreciar el público offline, como otros que fueron transmitidos a través de Internet, aquella obra que fue generada para los espectadores online. Este vídeo ejercía por tanto el papel de carácter documental recopilador del total de la propuesta.

2. 'TxcUKI'

<http://www.toxiclesbian.org/Txc-UKI/>

[http://www.toxiclesbian.org/Abiertos Txc-UKI/](http://www.toxiclesbian.org/Abiertos_Txc-UKI/)

[http://wiki.medialab-prado.es/index.php/Proyecto de Toxic Lesbian](http://wiki.medialab-prado.es/index.php/Proyecto_de_Toxic_Lesbian)

Esta pieza se creó específicamente en el marco de colaboración de Toxic Lesbian con Shu Lea Cheang cuando ésta se encontraba desarrollando parte de su proyecto 'UKI' en Medialab Prado en Madrid, 2011.

Se trata de una interface web que dispone de 4 vídeos que pueden verse on line. También tiene acceso a redes sociales (YouTube, Facebook, Twitter y Flickr) para generar, tanto en el momento de su lanzamiento feedback con las comunidades virtuales, como posteriormente potenciar el tráfico hacia estos nodos de encuentro.

La imagen remezcla obras de lx artista coreanx y del colectivo madrileño en concreto referidas a un tema común (además de las propias prácticas ciberfeministas de las que ambos se nutren) que en este caso era el de la redefinición de prácticas sexuales y el cuestionamiento que en las mismas se produce de los roles tradicionales acerca del género.

Los vídeos son igualmente algunos de ellos de Cheang y otros de Toxic Lesbian. Las piezas de la primera son los promocionales producidos para difundir el carácter procesual de 'UKI' y el hilo conductor de este proyecto. Los de Toxic Lesbian son pequeñas piezas sobre el encuentro con la comunidad hardcore BDSM que compartieron durante la realización del taller en Medialab.

La obra plantea varios paradigmas ciberfeministas visibilizados a través de la imagen de la interface. Para empezar la estética remix extraída de obras tanto de Cheang como de Toxic Lesbian, recreando desde autorías diversas una nueva realidad al margen del exclusivista y protector sistema copyright. La pieza de hecho incrusta obras completas de ambxs (los vídeos teaser de los proyectos de Cheang y las videocreaciones de las performances organizadas por Toxic Lesbian durante las sesiones de los encuentros organizados con lx artista coreanx) Además, el marcado carácter 3.0 de la pantalla, con vínculos directos a todas las redes sociales que participaron en la

formulación la obra. Estos nexos actúan como síntesis de fragmentos de la pieza, que se encuentra diseminada en diversos espacios webs y ubicaciones, multiplicando así su presencia en la red. Por otra parte, lo explícito visualmente de la temática referida a las prácticas sexuales indagatorias en las relaciones entre mujeres, contenido recurrente del activismo ciberfeminista. En este sentido precisamente este movimiento se planta frente a la tradicional exclusión en el discurso feminista del aspecto de los ‘derechos sexuales’ frente a su constante reivindicación por el contrario en torno a los ‘derechos reproductivos’ en los distintos foros internacionales. Como formula el más reciente activismo, ambos, los derechos sexuales y los reproductivos, se suscitaron de forma conjunta como un derecho en su conjunto para lograr la liberación de la mujer, entre otros aspectos. Por último, la obra se connota fuertemente de la estética Cyborg y de la crítica a la contaminación que la abundancia de hardware inservible produce en nuestra sociedad. Son estos rasgos que aparecen en otras artistas y perfiles ciberfeministas.

La pieza, desarrollada a iniciativa de Toxic Lesbian y que incorpora la colaboración de Cheang, rompe con el discurso del colectivo más comprometido hacia la temática de la orientación sexual y se dirige tanto a contenidos en relación con la identidad de género como a cultura queer, más ambos en la esfera del proyecto de Cheang y propios del ciberfeminismo. Además, se trata de una obra diseñada como una interface al igual que lx artista coreanx suele hacer para proyectos diversos. Vemos entonces cómo en la creación del colectivo madrileño cala el procedimiento creativo de Cheang de forma clara a través de esta muestra.

3.4.6. Conclusiones

A partir del análisis de las entrevistas realizadas para este estudio, de las conclusiones extraídas en el grupo de trabajo reunido en el Museo Reina Sofía, de los archivos de entrevistas referenciados en la bibliografía y realizadas por terceros a los casos elegidos, así como de los análisis de las obras que se han tomado como muestra ilustrativa del hilo conductor de esta investigación, en esta última parte se pretenden establecer tanto las conexiones como las disidencias que los recorridos de estos artistas nos muestran entre sí, con el objetivo de hacerlas girar en torno a los objetivos marcados en el inicio de este trabajo. Del mismo modo se cotejarán las hipótesis formuladas, corrigiendo o corroborándolas desde la experiencia de este recorrido.

La primera idea que surge al profundizar en los resultados de la investigación es la relevancia de los casos propuestos por la riqueza de su perfil y su trayectoria artística en relación con su aportación desde perspectiva de género. Todos ellos insisten en explicar sus comportamientos artísticos y sus propias obras testimonian acerca de las divergencias y combates que con el propio medio artístico o la sociedad han decidido acometer desde el campo de la creación. Cualquiera de los ejemplos ha colaborado en sus proyectos con instituciones artísticas de primer orden: el propio sistema de reconocimiento cultural no ha obviado por tanto en ningún caso sus propuestas sino bien al contrario ha asumido su discurso crítico bien desde la forma bien desde el fondo, como parte del cuestionamiento y renovación necesaria del lenguaje artístico y de las propias formas de relación de los artistas con las instituciones y de ambos con sus públicos. Varias de ellas sin embargo y frente a este mismo hecho, ponen en guardia por la capacidad de la 'corriente principal' de asimilar sus discursos y reconvertirlos de nuevo en parte de la misma maquinaria que les ha incitado a auto-excluirse, al menos parcialmente, de las prácticas más comunes. En esta advertencia, las más contundentes son Faith Wilding y Suzanne Lacy, ambas con el común denominador de años de militancia feminista y de disidencia.

Como nos explica Cilleruelo (2000), el crecimiento del arte alrededor de Internet, sea net.art (producido específicamente para este medio, siguiendo pautas de su lenguaje) o sea generado desde cualquier procedimiento para después ser difundido a través de la web, surge a raíz de las corrientes anti-objeto que fruto de la crítica desarrollada por la herencia de las vanguardias históricas del sXX se va a implantar a partir de los años 60 y sucesivos. El feminismo será una de las corrientes de

pensamiento más duras precisamente con la simbología capitalista en tanto consideran que esta teoría económica ha beneficiado históricamente al género masculino desde su emplazamiento patriarcal, y más aún, detallarán de qué modo el mismo sistema ha crecido desde la explotación, entre otros grupos vulnerables, de las mujeres. Por estos motivos entre otros expuestos, la vía digital y cibernética ofrece un camino coherente para las artistas que asumen esta crítica del objeto y su valor en el mercado del arte convencional, del control del sistema por parte de una red de distribución también sometida a estos mismos valores capitalistas como serían las galerías de arte o del ejercicio de un culto a la personalidad del creador como parte del mecanismo de revalorización mercantil del objeto único.

Del mismo modo, también apoya el surgimiento de estos casos los modelos conexionistas que explican el funcionamiento de la comunicación a través de Internet desde el paralelo de las redes neuronales, horizontal y no jerárquico, como continúa exponiéndonos Cilleruelo (2000).

El deseo de diferenciarse y crear un nuevo mundo distanciado de las ‘prácticas patriarcales’ (término éste más empleado por los casos afines a lo Queer como Shu Lea Cheang, VNS Matrix o Toxic Lesbian) es también notorio en todos los casos. En la versión de Lacy y Wilding, esta idea viene no tanto dominada por la utopía de generar otro entorno, como por la constatación de que el ‘arte hecho por mujeres’ tiene ciertos denominadores comunes que lo van a diferenciar de otros. Así lo explicaba Lacy respondiendo a la pregunta que desde el público se le formula en el ciberencuentro organizado en 2014 en Matadero acerca de si hay un arte ‘de género’, por ejemplo. En este sentido, la visión más utopista y poética es la de las VNS Mátrix en su ‘Manifiesto’, donde declaran querer escapar al marco de Internet del ‘Gran Daddy’. Cheang, aunque difiere de esa visión utópica de la red, de la que se separa claramente como vemos en la entrevista realizada con ella para esta investigación (hasta llegar al punto de anunciar que la revolución en la web ya no es posible y proponiendo como alternativa en la actualidad el salto a las calles), también se declara contra los valores patriarcales que invaden y dominan el mundo de Internet. Para Toxic Lesbian, el caso más joven de los empleados, la percepción difiere desde modelos de activismo más propios del siglo XXI que enraizados en los años 70 y 80 como son los demás. Para este colectivo, las prácticas artísticas deben de estar dentro de las instituciones, propiciando con el empoderamiento de estas acciones también ciudadanas, un cambio en los discursos. En cierto modo vemos cómo la ‘radicalidad’ de los de las artistas

predecesoras pierde su fuerza para dejar paso a modelos que pactan y se integran. No cabe duda que tras estos comportamientos posibles están los logros obtenidos por las generaciones que inician el cambio: en la actualidad se articulan programaciones de centros de arte e instituciones culturales en general que nada tienen que ver con la escasa red existente en los años 70, aparte de la oficial que existía en los principales centros de arte. Este es uno de los motivos principales por el que las mujeres artistas buscaron independizarse de esa exigua vía de reconocimiento y difusión de sus obras. Las generaciones actuales de artistas disponen de un campo dialógico y de negociación con las instituciones que las prácticas habidas durante estas décadas precedentes crearon progresivamente, no sólo desde el feminismo, sino desde el de otras disidencias igualmente.

Podemos por tanto afirmar que una de las hipótesis formuladas acerca de la conquista de estos espacios de comunicación electrónica desde otros modelos sobre el género no patriarcales estaba formulada correctamente al inicio de este estudio, sobre todo en los casos donde la incidencia del uso de estos espacios es más claro (en todos excepto en Lacy que de modo insistente plantea sus dudas sobre Internet y los medios electrónicos. En este sentido también se manifiestan Wilding y Cheang, aunque de forma matizada. Wilding lo hace denunciando el abuso que desde la tecnología se ejerce sobre el cuerpo de la mujer; Cheang afirmando que Internet representa sólo la posibilidad y facilidad de conexión y difusión) VNS Matrix y Toxic Lesbian son los casos que mejor acogen el empoderamiento que suponen las tecnologías como campo estratégico y ‘nuevo lugar’ desde donde redefinir el género. De este modo veríamos que estos dos ejemplos asumen el ‘discurso oficial’ de parte del movimiento ciberfeminista que así ponderaba las posibilidades de la red. Tanto Lacy como Wilding, como sobre todo Cheang, a pesar de no querer alinearse con afirmaciones ingenuas sobre el género, sí que sin embargo en los hechos actúan desde esta militancia. Por ejemplo Lacy, para crear sus comunidades virtuales en sus más recientes proyectos, recurre a organizaciones feministas (los citados CodePink o Hollaback) que trabajan 100% en la red; o Wilding a partir de 2005 desaparece como autora propia y pasa a ser ‘Subrosa’, colectivo militante ciberfeminista que actúa desde parámetros inscritos en los discursos oficiales del movimiento; o finalmente Cheang quien por citar un ejemplo, afirma que en 1994 traslada su residencia ‘al ciberespacio’ y sus obras son claras muestras de net.art, arte digital y comunitario on line.

De este modo apuntamos ya, aunque profundizaremos en este aspecto más

adelante, que en relación con la hipótesis que afirmaba que existiría una opción explícita para crear iconos (imágenes, frases, secuencias, performances...) que ilustren intereses feministas, transfeministas y queer que no han sido objeto de estudio de la sociedad patriarcal así como para difundirlos posteriormente de forma vírica, vemos que así sería por parte de los casos de estudio tanto en los temas como en las prácticas.

En segundo lugar en los ejemplos tomados y como era objetivo principal de la investigación, se han analizado los usos de los espacios de comunicación y su aplicación en obras concretas. La perspectiva del análisis ha buscado en todo momento la profundización en el porqué de este uso en relación con las intenciones de cada artista, sobre todo desde perspectiva feminista. Hemos podido observar cómo recurren a estos ‘no-lugares’ en busca de territorios nuevos en todos los casos, en un afán liberador bien de los corsés de entornos clásicos de difusión de la obra de arte, poco dispuestos en ocasiones a integrar la diversidad que sus obras pudieran aportar, bien para generar un nuevo contexto propio donde circulase con mas libertad su discurso. La idea de conectar el uso de redes sociales con sus obras está en relación por tanto con esta idea. Este deseo de no ser invisibilizadas subsiste como un temor recurrente que no va a aparecer en las motivaciones creativas de sus colegas hombres. Sin embargo la implicación de unas y otrxs va ser muy diversa. En el caso de Lacy, la entrada en la dinámica web 2.0 es muy crítica, delegando a terceros colaboradores con su proyecto artístico este papel de interacción con las comunidades virtuales, sus ‘audiencias expandidas’. El propio proyecto de Toxic Lesbian para ‘El esqueleto tatuado’ de Lacy en el Museo Reina Sofía es prueba de ello. En cualquier caso la artista americana no quiere dejar pasar la interacción virtual y sus pasos en las obras a partir de 2012 en este sentido son ya claros y parece irrenunciable su tránsito hacia este modelo desde el mass-mediático. A todos los casos, y a Lacy también claro está, les atrae el modelo no jerárquico y comunitario de Internet. No en vano el arte en este medio desde sus inicios vendrá definido como un arte colectivista (Cilleruelo, 2000).

Podríamos pensar que poco tienen que ver con las distintas estrategias, tan diversas para cada caso, las diseñadas por Cheang para sus obras. No escatima éstx, como hemos visto, recursos online y generación de comunidades virtuales hasta el punto de llegar a esta particular visión de obras entre lo online y lo offline tan características de lx artista coreanx. Buen ejemplo y pionero de este caso es su obra ‘Brandon’ por la que Lacy además incluirá a Cheang en su relación de artistas que trabajan con modelos de audiencias expandidas en su libro ‘Mapping the terrain’

(1995), paradigma del Nuevo Género de Arte Público. El ejemplo de VNS Matrix en este sentido no está tan desarrollado en las praxis artísticas como el de Cheang, aunque en su discurso formularán una propuesta de tan largo alcance como el de la segunda. La viralidad de las Matrix se formaliza sin embargo a posteriori: es la propia red quien las multiplica al infinito y cala sus expresiones e imágenes en el ciberespacio. Es por tanto un fenómeno netamente virtual y culturalmente inscrito en la sociedad del conocimiento, desde esta perspectiva el caso que más alcanza este objetivo de los mostrados. Toxic Lesbian está igualmente en esta línea. En 2009, cuando todavía a nivel de usuario se estaban investigando las posibilidades de la difusión en directo de vídeo vía streaming, este colectivo madrileño crea su propio canal en directo a través de www.toxiclesbian.org a partir de su entrada en el Centro de Arte Contemporáneo Matadero del Ayuntamiento de la ciudad donde, por sus acciones transmitidas desde 2009: -performances, debates, videocreación o eventos diversos- recibirá premios y ayudas a la creación nacionales e internacionales hasta el momento actual. Además, Toxic Lesbian desde 2010 mantendrá una acción sostenida en redes sociales (YouTube, Facebook o Twitter) con presencia diaria y semanal en 3 idiomas, lo que muestra una propuesta vírica consciente y planeada en este sentido. El contenido informativo de estas líneas de tiempo en redes es tanto links a piezas netamente artísticas creadas ad-hoc para los proyectos de arte público (videoocreaciones o performances online) como vídeos o documentos de carácter más activista (entrevistas, debates o dossieres) en relación siempre con las problemáticas tratadas desde perspectiva de género.

En cada caso concreto y en lo que se refiere a los diseños de las obras en relación con los usos de los espacios electrónicos, Wilding y Lacy, así como VNS Matrix por la escasa duración real en el tiempo de su creación original, son los ejemplos que menos se adentran en la investigación del uso de las tecnologías o las posibilidades de Internet en relación con la expresión artística. Tanto Cheang como Toxic Lesbian por el contrario serían aquellos que se alinean con artistas más pionerxs ciberfeministas en este sentido.

Wilding y Lacy son explícitamente conservadoras, tal y como declaran, por voluntad política, con el objeto de no diluir, desde su perspectiva, el contenido activista o el proyecto artístico en relación con el medio empleado, así como por explicar sus reticencias hacia un modelo, el tecnológico, digital o/y de la red, que perjudica a la mujer (como explica Wilding) o que deja fuera a éstas por la brecha digital (como comenta Lacy al detallar sus reticencias hacia el hecho de emplear unos medios a los

que acceden menos sus propias audiencias). Para VNS Matrix, Cheang o Toxic Lesbian, los medios son el fin y se constituyen como un espacio para el enunciado de intenciones en sí mismo (empoderamiento de la mujer a través de las tecnologías, redefinición del género a través de nuevos medios, conquista de un nuevo espacio por crear desde terminologías e iconografías no sexistas o claramente queer, o simplemente evitar la exclusión de la mujer nuevamente de un sector estratégico como el tecnológico que hipoteque a medio y largo plazo los derechos de estos grupos sociales).

Por estos motivos, las obras que observamos de Lacy por ejemplo se limitan al uso de lo tecnológico con recursos como webs, vídeos empotrados bien desde el propio espacio virtual bien desde una red social que es solamente empleada para alojar este recurso, en ocasiones blogs u otras comunidades como Twitter o Facebook, que serían introducidas por terceros colaboradores. Acerca de ellas la propia artista declara desconocer su funcionamiento e incluso la deriva que pudiera estar produciéndose en el progreso de generación de la pieza, centrándose ella por el contrario en sus intervenciones más habituales como la acción directa en la calle, la difusión a través de medios de comunicación o la mediación con el entramado legitimador de la institución artística.

Tampoco a Wilding le interesa la innovación en este sentido, su compromiso con el ciberfeminismo es tanto desde el discurso político como por la acción pedagógica llevada a cabo en sus proyectos de arte público. Su acercamiento a lo tecnológico es desde el debate y de hecho casi rechaza el manejo de dispositivos para sus obras. En diversas piezas, como una de las que aquí hemos mostrado, utiliza entornos de imitación de lo digital y tecnológico precisamente para ofrecer ejemplos abiertos a la audiencia que participa en el desarrollo de su proyecto acerca de cómo estos medios nos afectan. Su objetivo es añadir transparencia a estos procesos de mediación de las máquinas con nuestras vidas, procedimientos normalmente reservados a las élites científicas o los manipuladores de productos biológicos pero acerca de los cuales la inmensa mayoría de la población se mantiene en el desconocimiento. La artista de origen paraguayo expone en textos como ‘Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo’, que tras la actitud pretendidamente renovadora de ciertas artistas ciberfeministas (por su manejo de dispositivos electrónicos y de la red así como por su explícita desvinculación del feminismo de los años 70), Wilding nos indica sin embargo cómo los procedimientos que manejan siguen siendo los mismos y están basados en las innovaciones que aquellas prácticas de los 70 aportaron al medio artístico. Estos procesos heredados se referirían

según ella a las prácticas colaborativas, los métodos de creación procesuales o el activismo en relación con el arte entre otros.

Ejemplos acerca de cómo Toxic Lesbian o Shu Lea Cheang abordan en sus piezas la fijación al medio como lenguaje los veríamos para el segundo caso en cómo emplea una gran variedad de dispositivos electrónicos para sus piezas, del mismo modo que también lo hace el colectivo madrileño. Ambos han participado en manifestaciones europeas claramente tecnológicas como la Transmediale. En este proyecto internacional de arte público se ponen de manifiesto los recursos posibles de acción directa con la ciudadanía mediados por la supuesta democratización que supone la tecnología. Fachadas digitales, smartphones, streamings en plazas y vías públicas, proyectos plurilingües, con participación de colectivos sociales, de públicos numerosos, en ocasiones entre el arte de vanguardia y la industria del entretenimiento, son ejemplos de hasta donde este compromiso con la renovación de los medios ha llegado para ambos casos. Vemos entonces que relacionado con el objetivo de esta investigación acerca de analizar estos usos en torno a la conectividad e interactividad en espacios de comunicación electrónicos, los dos casos se insertarían en tendencias mayores que no sólo se han empujado desde el ciberfeminismo (aunque la lectura que estos artistas hacen de estos mismos ejercicios es muy diferente del cómo otros creadores estarían en estos mismos lugares). La Transmediale es una gran manifestación internacional definida por la pluralidad de intervenciones y proyectos que muestran múltiples modos de acercarse a lo tecnológico, a la obra digital y conectada.

Observamos en el caso de la interface de la obra 'Txc-UKI' de Toxic Lesbian el manejo online y offline de las conexiones para la producción de la obra y su posterior difusión en la red. Parte de la obra se realiza previamente a la disposición de este recurso on line y responde a un manejo procesual de las piezas. Otras partes de la misma interface se alojan con posterioridad a la primera comunicación del link, tras varias intervenciones en espacios públicos. Y finalmente la interface en sí se conecta con otros lugares en la red que replican las imágenes. Igualmente y respecto a la conectividad, esta obra supuso la posibilidad de intervención en directo en la creación de la interface ya que la audiencia que participaba en las acciones programadas podía subir fotografías y vídeos y elegir las imágenes principales que representaban a cada repositorio y con ello modificar el aspecto final de la interface. Este mismo 'modus operandi' lo realiza Cheang de forma habitual en muchas de sus obras. Una de las más pioneras, 'MobiOpera' (2007) con el patrocinio de Nokia, se basaba precisamente en

este ejercicio. Por último, la intervención de Toxic Lesbian en el Festival Europeo de Fachadas Digitales (2010) iniciado en la de Medialab Prado, dispositivo cultural del Área de las Artes del Ayuntamiento de Madrid, se realiza sincronizando tanto esta misma iniciativa de interactividad y participación como el desarrollo del proyecto de arte público en el espacio urbano.

Cilleruelo (2000) expone ya en esa fecha de publicación cuando el arte comunitario en Internet inicia su consolidación, que son 3 los elementos esenciales de las comunidades virtuales los que van a influir en las propiamente creadas para el medio artístico. Por una parte la supremacía de la conexión frente al contenido. Esta característica es la que precisamente Wilding o Lacy ‘reprocharán’ a procesos más ‘tecnologizados’ como el de los casos de Cheang o Toxic Lesbian (quienes efectivamente deben pagar un precio a la experimentación tanto del dispositivo como de la respuesta del público a su interactividad, en detrimento del posible desarrollo de la pieza). Otra característica que nos señala esta misma autora es su carácter colectivo y heterogéneo, factor éste precisamente de predilección por parte de los casos como se ha señalado. Y por último un arte emergente como resultado de la interacción y colaboración entre sus componentes. Esta característica la vemos en su máximo exponente en Cheang, donde la intensidad de su proyecto en común con el público participante (primer círculo concéntrico de sus audiencias expandidas), es capaz de crear auténticas obras colectivas fruto del despliegue de múltiples voluntades que aportan discursos artísticos personales. Lxs participantes son un conjunto reducido en esta primera instancia pero fuertemente implicado, performativo desde la creación, más allá de la acción política o reivindicativa que sí observamos en los otros casos de estudio. Diversos autores explican que el hecho artístico en estos procesos radica precisamente en la comunicación establecida entre sus diversas partes y que en el arte de Internet la orientación es claramente al proceso y no al resultado. En este sentido Cheang ‘amortiza’ su experimentación conectiva y tecnológica para después obtener una inmersión más profunda en sus procesos colectivos.

A pesar de estas diferencias entre los casos acerca del uso de los dispositivos y el diseño de las posibilidades de interacción y participación desde lo digital, todos ellos a excepción de VNS Matrix (básicamente debido a que por la época de su trabajo en los inicios de los años 90, la web 2.0 aún no se había desarrollado suficientemente), se prodigan en comunidades diversas en Internet. Wilding desde el inicio del sXXI, Lacy posteriormente, a partir de la segunda década de este siglo, Toxic Lesbian

simultáneamente a Wilding y Cheang, la más pionera, desde mediados de los años 90. Esta artista además abre puertas con sus primeras comunidades virtuales al conjunto de artistas ciberfeministas que buscarán explorar en este aspecto en los años siguientes. El ejemplo aquí abordado de entre su producción 'Brandon', fue considerado la primera obra ciberfeminista, además de la primera en entrar en una gran institución cultural como lo es el Museo Guggenheim de Nueva York. No será esta la primera obra de Cheang que alcanzaría este status ya que 'Bowling Alley' también fue adquirida en 1994 por el Walker Art Center de Minneapolis. Con ella empezará a abrirse a la colaboración intercultural y a los procesos denominados de arte público. Esta pieza no alcanzará sin embargo tanto renombre como la primera.

La formulación de lo colectivo y comunitario adquiere como vemos una gran importancia para cualquiera de estas artistas. Como indica Zafra en 'E-Dentidades: Loading-Searching-Doing' del mismo modo que todos seríamos identidades construidas de múltiples fragmentos, también esta realidad antropológica se nos mostraría en nuestros comportamientos en la red. De esta forma se nos abre en estas comunidades virtuales la posibilidad de una producción identitaria colectiva que facilita la definición como grupo. Esta realidad es sin duda aprovechada desde una perspectiva activista por parte de los casos estudiados que pueden así trascender las fronteras y las diferencias entre los colectivos de mujeres para aglutinarlos bajo un único paraguas: el de la solidaridad en torno a la problemática abordada. De hecho y como sigue explicándonos Zafra en este artículo, históricamente tanto el propio feminismo como el multiculturalismo, son movimientos que cambian las nociones sobre identidad comunitaria. Esto abona lógicamente el empleo de Internet para estos fines en los casos citados.

'E-Dentidades: Loading-Searching-Doing' ahonda precisamente y a pesar de lo expuesto en una dificultad que para la afirmación colectiva va a existir y que pesa de modo explícito en el caso concreto de Lacy. Para la artista americana, no quedaba claro de qué modo las mujeres participaban en las campañas activistas a través de Internet: si su compromiso en la red era un reflejo tan fehaciente como lo sería el llevado a cabo a través de una acción en la calle. Con este enunciado, el caso de Lacy es el único que abre esta duda acerca de la credibilidad de las comunidades virtuales que podría estar creando en sus obras online. Para Zafra, la sociedad red sería una manera de llevar a cabo lo que ella denomina la 'virtualidad del yo' en la 'virtualidad tú', superando así la ideología individual para ir hacia una realización intersubjetiva. Es por tanto este hecho

en lo que Lacy no cree o considera que su experiencia estética durante la producción de la obra no resulta igual de satisfactoria. Para los otros casos sin embargo este nuevo entramado que se formula a raíz de la comunidad online, es precisamente su mayor potencial y así lo formulan. Para Cheang, de hecho, Internet no es un nuevo lugar utópico donde todo podría estar por realizar, sino una realidad hecha de posibles conexiones e interacciones. Cuando Lacy habla de que ella pertenece a una generación que necesita ‘tocarse’, la proximidad del cuerpo del otro, o hablando del consuelo expone la posibilidad de ‘abrazar a la otra persona y llorar’, se está refiriendo precisamente al salto espacio-temporal que supone Internet. Por el contrario Cheang encuentra en esto que para Lacy es un obstáculo una oportunidad. La artista coreana explica que a veces la realidad le resulta inexpugnable y trasciende a la ciencia ficción para crear una versión alternativa de las cosas. Maneja parámetros como el online y el offline de modo simultáneo en estrategias complejas que están incluso por analizar como modelos comunicativos. Para Cheang este salto espacio-temporal que impediría la corporeización de sus piezas no es un inconveniente: es un caldo de cultivo para trabajar la materia prima de sus obras.

En el caso de Toxic Lesbian las comunidades que participan en las piezas son en un primer círculo concéntrico de audiencias mucho menos numerosas que aquellas con las que estos dos artistas trabajan. Así es también en los ejemplos que pudiéramos analizar en el caso de Wilding, quien produce más pormenorizadamente y de modo más pedagógico para pequeños grupos de trabajo, como hemos visto en el caso del proyecto organizado por María PTQK para el País Vasco y donde Wilding participó como ‘Subrosa’. En ambos casos las obras y sus mensajes se lanzan posteriormente a la red sin un control sobre su lectura posterior, sin crear un marco que envuelva a estos lectores como sí lo vemos tanto en el caso de Lacy como en el de Shu Lea Cheang. Es éste un cambio muy importante de unos casos frente a los otros respecto al modo de concebir las comunidades. El esfuerzo creativo por propiciar ese lugar común de encuentro virtual donde el intercambio pueda existir en el caso de Wilding no se enuncia y en el de Toxic Lesbian lo observaríamos desarrollado de forma incipiente, a partir de dispositivos en la red que mediante la conectividad permitirían intervenir en tiempo real o diferido a los colaboradores pero donde el esquema final de la obra ha sido decidido a priori (el ejemplo de la interface de ‘Txc-UKI’ es prueba de ello). Para Wilding no se genera una obra fruto de este intercambio, de hecho la producción de ‘obras’ en sí queda mucho más reducida a medida que la trayectoria de esta artista

avanza para centrarse en lo discursivo y el encuentro cuerpo a cuerpo. El único caso que prevé con la interacción la creación en su conjunto sería Cheang. Esta la diseña tanto para sus acciones offline, en las instituciones artísticas, como online, pero siempre está presente. Lx artista plantea un marco y una estrategia de intervención, pero es el público asistente de forma real o virtual quien lo ‘rellena’ de sentido y de profundidad. Esta estrategia se perpetúa en las distintas fases del proyecto. En España, por ejemplo, Cheang comienza a colaborar con Hangar en Barcelona, continúa en la Casa Encendida o Medialab-Prado en Madrid y acaba en la Laboral de Gijón. El proyecto es siempre el mismo: ‘U.K.I’. La obra va haciéndose en estos lugares a partir de diseños diferentes de interacción y participación con el público asistente online y offline, y siempre con lo digital y los dispositivos electrónicos como canal de la intervención público y de producción de la pieza. Cheang no repite nunca una puesta en práctica de cada fase del proyecto sino que lo va haciendo avanzar, enriqueciéndolo y partiendo del punto llegado en el momento anterior.

De algún modo, el proceso de Lacy tiene sus aspectos comunes en la metodología con Cheang pero desde praxis puramente analógicas. Diríamos que en este sentido lo que las une son los modos directamente relacionados con las maneras del arte público y las diferencia por el contrario el procedimiento formal elegido.

Como vemos, los casos estudiados nos ponen en conexión con lo que esta investigación formulaba en su inicio acerca de que el manejo de la conectividad e interacción permitiría la elaboración de obras colectivas. La inclusión de grupos sociales más amplios, la construcción de una respuesta significativa, como se enunciaba en la primera parte del estudio, estaría fundamentando esta actuación como hemos comprobado. Se trata pues de una estrategia meditada, fruto de la tradición discursiva que el feminismo ha venido formulando desde sus inicios. De modos diferentes en cada caso: con matices sobre el público participante o la estrategia formulada, acerca del resultado final o sino de la priorización del proceso; pero la idea que subyace en todos los ejemplos es siempre la misma: conseguir la respuesta, la interacción, el enunciado de testimonios y actitudes diversas por parte de las comunidades invitadas a participar e inquiridas por la problemática de la que se va a tratar.

Referido al objetivo relacionado con esta hipótesis, se abundaba en el hecho de que la conexión vírica pretendería empoderar a colectivos a menudo invisibilizados o entendidos como minoritarios en el conjunto social. Los grupos elegidos por Lacy, Wilding, Cheang o Toxic Lesbian (VNS Matrix no desarrollaría proyectos de arte

público propiamente) estarían inscritos en estos modelos: mujeres que han sido violadas, o que han sufrido un problema de salud mental, mujeres con problemas de fertilidad o que cuestionan las técnicas asistidas de reproducción, mujeres con prácticas sexuales que les son propias, personas que no se adhieren a las clasificaciones estandarizadas en torno al género, entre otros ejemplos que podríamos citar, son muestras de grupos que pretenden llevar su voz a la corriente principal para producir cambios significativos en el trato recibido y/o liberarse de la presión social hacia sus opciones. La elección por parte de estxs artistas de estos colectivos refleja la intencionalidad política de su opción.

Las imágenes de los grupos de mujeres hablando en las calles con sus pañuelos amarillos en ‘Between the Door and the Street’ de Lacy; los vídeos de las performances protagonizados por mujeres practicando sexualidades no heteropatriarcales de Shu Lea Cheang en el proyecto ‘UKI’ de Hangar; la voz de las mujeres que analizan la salud mental desde perspectiva de género replicada en los streamings en directo de ‘Basura y Tensión’ o en las fachadas digitales europeas de Toxic Lesbian; las mujeres ciborg representadas por las VNS Matrix en sus instalaciones de presentación del ‘Manifiesto’; o las mujeres embarazadas de pantallas y dígitos, con fetos entre lo humano y lo tecnológico de Wilding creados para ‘Embryoworld’, son sólo algunas muestras de estos nuevos iconos que citábamos como objetivo de identificación para este estudio y que ya en la actualidad habitan, como otros muchos que hablan de todo lo contrario, el hiperespacio.

Proponíamos igualmente analizar de qué modo se manejaban todos estos dispositivos para poblar este nuevo lugar de otro tipo de imágenes que hablan de realidades divergentes. El uso de la imagen, de la representación simbólica desde el lenguaje visual es esencial para todxs. Sus discursos, escritos y estrategias enriquecen estos iconos que se nos muestran entonces como la afirmación de las historias que nos quieren contar, de una parte de la vida que pretenden sea integrada. La idea formulada en la investigación de que sugerirían alternativas a las estructuras patriarcales de las que dicen tener la intención de sustraerse, alcanza mayor dimensión en unos más que en otros casos, pero en todos ellos obviamente tiene sentido. También la intencionalidad de ejercer nodos de poder social es evidente desde el momento en que todos los casos negocian y entran en las instituciones y son antes o después legitimados por las estructuras culturales. Si pretendieran únicamente la divergencia se habrían mantenido en lo underground, en las vías paralelas, y desde luego no ha sido así.

La hipótesis formulada acerca de que estos espacios de comunicación son así empleados para generar comunidades de empoderamiento y para reconocerse, donde abordar problemáticas que les atañen como colectivo, está igualmente verificada en los casos tratados. En la hipótesis se sugería que a partir de las conexiones creadas, estos proyectos artísticos querían crear comunidades ad-hoc. En los dos ejemplos formulados para Suzanne Lacy hemos visto que así es. La artista comienza su trabajo en el proyecto conviviendo y relacionándose con las comunidades participantes 1 año e incluso 2 antes de desencadenar la parte de visibilización de cara al público general. Se rodea de líderes de los grupos concernidos, los reúne y escucha, les formula su estrategia creativa. Estas personas a su vez diseminan la propuesta entre otras mujeres, se difunde en las redes o los medios habituales de cada grupo. Así nos lo explicó la artista y de hecho hemos constatado en los rastros de la obra en Internet como las pautas del proyecto se han seguido de este modo. La hipótesis se formulaba igualmente en lo relacionado a este rastro online que también hemos podido cotejar.

En el caso de Cheang, por ejemplo en la pieza estudiada ‘U.K.I.’, los contactos perduran mucho después que la obra o parte de su concreción en una ciudad o en una institución haya tenido lugar. Las personas que intervinieron podían conocerse antes de que el proyecto se llevara a cabo o bien reforzar estos nexos fruto de la interacción propuesta.

De este mismo modo lo vemos en Toxic Lesbian, que actúa también como Lacy conectando previamente con organizaciones que representan a la sociedad civil para cada caso. El colectivo lleva a cabo una prospección previa de investigación, realiza entrevistas que viraliza a través de YouTube, selecciona documentos de investigación y prepara un timeline para redes sociales con el que va preparando el proyecto meses antes.

Como veíamos también en las hipótesis, se afirmaba que las bases de estas comunidades serían la solidaridad, o el entendimiento mutuo, o la concurrencia de prácticas sociales por ejemplo.

En los vídeos subidos a las redes de Toxic Lesbian vemos que los contenidos son explícitamente los problemas que les conciernen como colectivos sociales, el sentido de grupo está muy forjado y se habla no sólo desde el caso individual sino desde lo que abarca a todos. Igualmente en las grabaciones que genera Lacy este sentido del ‘todo’ que afecta a las mujeres es muy notorio, la escucha de unas a otras participantes es muy fuerte y la voluntad de generar un mensaje para ser dirigido a la sociedad está

claro. En el caso de los grupos elegidos por Cheang, la disidencia y el empoderamiento expresado por las formas, los gestos, las actitudes es muy notorio, el desafío social se desprende de cada frame. Wilding no produce grabaciones de vídeo personalmente que reproduzcan investigaciones sino que son recogidos y difundidos por terceros. Sin embargo la actitud de la artista durante sus intervenciones hacia los grupos participantes es dialogante, integradora, buscando también lo común desde la escucha.

La hipótesis relacionada con los objetivos perseguidos por estxs artistas conecta como vemos también con la realidad investigada desde una u otra perspectiva.

Finalmente analizamos la hipótesis acerca de que las intenciones de cada artista (crear) no tienen porqué coincidir con las de las comunidades implicadas en la producción de la obra. En concreto acerca de que las de éstas pueden ser más estrictamente sociales, mientras que sólo una minoría participante podría estar interesada como primer objetivo en generar una obra de arte. Podemos en este momento afirmar que así sería en algunos de los casos pero no tanto en otros. Por ejemplo en los proyectos de Cheang, la voluntad explícita de crear por parte de lxs participantes es notoria, están allí también como performers, envueltxs en la realidad paralela que la creación de lx artista de origen coreano les formula. No sólo les reúne un objetivo social sino también netamente artístico. No es tanto así en cualquiera de los otros casos, donde la ocasión para reunirse, hablar y ejercer casi una labor de ‘lobby’ parece más explícita. Por tanto podríamos concluir en lo referido a esta hipótesis que dependería mucho de la actitud mantenida por la propia artista, de su capacidad para generar un entorno de creación colectiva, de ficción casi, donde los sujetos como hemos visto, parecen trasladarse a la ciencia-ficción que simbólicamente Cheang ha diseñado.

Acabamos en este punto las conclusiones relacionadas con los objetivos pretendidos por la investigación y las diversas hipótesis formuladas. Nos hemos servido para profundizar en ello de algunas fuentes bibliográficas que han podido acercarnos mejor al sentido que ciertos datos del estudio pudieran estar ofreciéndonos. Cruzamos el análisis de las obras junto con la información de cada artista y lo que nos explicaron bien lxs artistas directamente, bien sus colaboradoras directas, como fue el caso de María PTQK. También el grupo de estudio reunido en el Reina Sofía para profundizar en el caso de Lacy y de la relación del principio político feminista con el arte público nos dio parte de las claves que han servido en la redacción de estas conclusiones.

La investigación no se ha ceñido a los comportamientos estrictamente online sino que ha buscado una relación más comprensiva de todo el fenómeno con el objeto

de visualizar con más claridad el rol de Internet en todo este proceso. Hemos abordado el papel de las instituciones, analizado las reivindicaciones de tipo político o social, investigado los desarrollos comunitarios. Se ha tejido la personalidad de cada artista en base a estos parámetros, desde sus propias declaraciones o deduciéndolos de sus hechos. Es evidente que Internet no es un lugar aislado sino profundamente imbricado en nuestros comportamientos, nuestras identidades; que en este espacio aparentemente inerte se proyectan deseos, pensamientos, se generan cambios. El desarrollo de esta investigación nos lo muestra como encuentro de debates, posturas y divergencias, pero del que ninguno de los casos estudiados quiere permanecer al margen, todos ellos establecen un compromiso, y el suyo propio, ahondado con la experiencia de décadas de creación, queda guardado en la memoria del ciberespacio para siempre. Lo que quisieron y quieren explicarnos se sostiene entre millones de mensajes. Esta investigación quiere aportar el esfuerzo por mejorar su legibilidad y evitar el olvido. La historia del arte aún hoy está marcada por las ausencias de grandes mujeres artistas cuyas obras fueron atribuidas a sus colegas hombres o peor aún, nunca se les permitió abordar la creación. La necesidad del análisis científico se constituye como una prioridad para cualquier disciplina pero desde el punto de vista de este estudio, más aun para aquellos casos que proponen otras realidades, otras percepciones, otras formas de ser y de estar. Por este motivo, sin duda, este trabajo de investigación no se detiene tras este punto.

4. Anexo

Índices de documentación de los casos investigados

Este anexo contiene información relativa a los documentos disponibles para construir las conclusiones que en el trabajo de investigación presentado se han empleado.

Se estructura en función de cada caso estudiado.

Solamente se incluye aquí lo producido para esta investigación en formato de documento escrito, vídeo o audio sobre cada una de las artistas investigadas.

Aquellas referencias disponibles on line están aquí referenciadas con su link mientras que las que se han elaborado como documentos internos, se detalla su contenido y están disponibles para su revisión si se solicitase.

Dado el volumen de lo aquí indexado, no se presenta la totalidad de sus transcripciones para esta investigación.

Índice de documentación

Línea de tiempo de Twitter @toxiclesbian difundida desde abril 2014 hasta mayo de 2015	113
--	-----

4.1. Caso Suzanne Lacy

1. Entrevistas realizadas con la artista	113
1.1. Mayo de 2012, por Elena García-Oliveros y Gloria G. Durán	
1.2. Mayo de 2014, diálogos abiertos organizados por Elena García-Oliveros en Intermediae Matadero, Madrid	
2. Debate realizado el 13 de noviembre de 2014 el Museo Nacional	115
Centro de Arte Reina Sofía a propósito de las conclusiones de las entrevistas realizadas.	
3. Documentos producidos para estas entrevistas y debate	116
3. 1. Texto de la comunicación realizada y difundida tanto a través de mail por Matadero Madrid y Toxic Lesbian, como mediante eventos en Facebook por ambos, con motivo del ciberencuentro con Lacy en mayo de 2014.	
3. 2. Documento de presentación para el debate en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en noviembre de 2014.	
3. 3. Documento de síntesis y resumen de las entrevistas para las participantes en el debate en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en noviembre.	
4. Proyecto artístico en colaboración con Suzanne Lacy	116

Línea de tiempo sobre los contenidos de esta investigación a través de Twitter @toxiclesbian y Facebook (página toxiclesbian) difundida desde abril de 2014 a la actualidad.

<https://twitter.com/search?f=realtime&q=%40toxiclesbian%20%23publicart&src=typd>

<https://es-es.facebook.com/pages/Toxic-Lesbian/80317032771>

1. Entrevistas realizadas con la artista:

1.1. Mayo de 2012, por Elena García-Oliveros y Gloria G. Durán

VERSION ESPAÑOLA

Página web:

<http://www.toxiclesbian.org/id/index.html>

Entrevista:

PODCAST

[Entrevista con Suzanne Lacy, Elena García-Oliveros y Gloria G. Durán, mayo 2012.](#)

[Diálogo entre Elena García-Oliveros y Gloria G. Durán, junio 2012, sobre "Mapping the terrain"](#)

[Diálogo entre Elena García-Oliveros, Gloria G. Durán y Lucas Platero, junio 2012, sobre la entrevista con Suzanne Lacy desde un análisis de género e identidad.](#)

PDF

[Transcripción diálogos abiertos con Suzanne Lacy mayo de 2012](#)

ENGLISH VERSION

Web site:

http://www.toxiclesbian.org/id_eng/index.html

Interview:

PODCAST

[Interview with Suzanne Lacy by Elena García-Oliveros and Gloria G. Durán about New Genre of Public Art and gender identity. May 2012.](#)

PDF

[Transcription of the interview with Suzanne Lacy by Elena García-Oliveros and Gloria G. Durán about New Genre of Public Art and gender identity. May 2012.](#)

1.2. Mayo de 2014, diálogos abiertos organizados por Elena García-Oliveros en Intermediae Matadero, Madrid

VERSION ESPAÑOLA

Página web:

<http://www.toxiclesbian.org/id/index.html>

Página web Matadero:

<http://www.mataderomadrid.org/ficha/3383/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico.html>

Página web UCM Facultad de Bellas Artes:

<http://bellasartes.ucm.es/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico>

Entrevista:

PODCAST

[Podcast diálogos abiertos Suzanne Lacy en Intermediae el 6 de mayo de 2014](#)

PDF

[Transcripción diálogos abiertos con Suzanne Lacy en Intermediae el 6 de mayo de 2014](#)

VÍDEO

[Vídeo resumen diálogos abiertos de con Suzanne Lacy](#)

Presentación en vídeo elaborada para el acto público en Matadero:

[El uso de Suzanne Lacy de internet y las redes sociales \(PARTE I\)](#)

[El uso de Suzanne Lacy de internet y las redes sociales \(PARTE II\)](#)

[El uso de Suzanne Lacy de internet y las redes sociales \(PARTE III\)](#)

ENGLISH VERSION

Web site:

http://www.toxiclesbian.org/id_eng/index.html

Interview:

PODCAST

[Opened Dialogues with Suzanne Lacy podcast](#)

PDF

[English transcription of the dialogue with Suzanne Lacy in Matadero the 6th of May, 2014](#)

VIDEO

[Opened Dialogues with Suzanne Lacy VIDEO](#)

VIDEO presentation:

[From upheaval to Public Art: the Far West of Opportunities \(01\)](#)

[From upheaval to Public Art: the Far West of Opportunities \(02\)](#)

[From upheaval to Public Art: the Far West of Opportunities \(03\)](#)

2. Debate realizado el 13 de noviembre de 2014 el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía a propósito de las conclusiones de las entrevistas realizadas:

WEB:

<http://www.toxiclesbian.org/id/index.html>

VIDEO:

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(I\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(II\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(III\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(IV\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(V\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(VI\)](#)

[Debate Del levantamiento feminista al arte público. El Far West de las oportunidades \(VII\)](#)

3. Documentos producidos para estas entrevistas y debate:

3. 1. Texto de la comunicación realizada y difundida tanto a través de mail por Matadero Madrid y Toxic Lesbian, como mediante eventos en Facebook por ambos, con motivo del ciberencuentro con Lacy en mayo de 2014.

Texto disponible en:

<http://www.mataderomadrid.org/ficha/3383/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico.html>

<http://bellasartes.ucm.es/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico>

3. 2. Documento de presentación para el debate en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en noviembre de 2014.

3. 3. Documento de síntesis y resumen de las entrevistas para las participantes en el debate en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en noviembre.

4. Proyecto artístico en colaboración con Suzanne Lacy

<http://www.toxiclesbian.org/BasurayTension02/index.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL->

[F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F](https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F)

<http://www.museoreinasofia.es/actividades/suzanne-lacy-esqueleto-tatuado>

Índice de documentación

4.2. Caso Venus Matrix

Las componentes del colectivo artístico abandonaron la práctica artística iniciada en los años 90 y no se han realizado entrevistas personales con ninguna de ellas. Tampoco existen vídeos en la red que puedan servir de documentación.

El estudio se ha basado en artículos escritos por ellas mismas o por terceros que se referencian a continuación y se encuentran debidamente citados en la bibliografía.

1. **Julianne Pierce, el artículo 'Info Heavy Cyber Babe'.**
2. **El 'Manifiesto' como artículo comentado por VNS Matrix y publicado en estudiosonline.**
3. **Alex Galloway, el artículo 'Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix'**
4. **Ana Martínez-Collado, el libro 'Tendenci@s. Perspectivas femeninas en el arte' y los artículos 'Cyberfeminismo: Dos Escenarios. Primer escenario: Tecnología y construcción de la subjetividad [la feminización del cyborg]' y 'Prácticas artísticas y activistas feministas en el escenario electrónico'.**
5. **La biografía del colectivo publicada en Media Art Net.**
6. **La tesis de Lourdes Cilleruelo sobre Arte de Internet.**
7. **El artículo de Almudena García-Manso sobre 'Ciborgs, mujeres y debate' y 'Ciberfeminismo, mujer y TICs: la acción feminista en el sXXI'.**

Índice de documentación

4.3. Caso Faith Wilding

- 1. Entrevista a Faith Wilding por Amy Johnson (2012), 'Womanhouse'.. 119**
- 2. Entrevista a María PTQK por Elena García-Oliveros, febrero 2015 119**

1. Entrevista a Faith Wilding por Amy Johnson (2012), 'Womanhouse'

https://www.youtube.com/watch?v=50oc4e3S3_Y

2. Entrevista a María PTQK por Elena García-Oliveros, febrero 2015

[Diálogo con María PTQK sobre ciberfeminismo y arte público: el caso de Faith Wilding\(01\)](#)

[Diálogo con María PTQK sobre ciberfeminismo y arte público: el caso de Faith Wilding\(02\)](#)

[Diálogo con María PTQK sobre ciberfeminismo y arte público: el caso de Faith Wilding\(03\)](#)

[Diálogo con María PTQK sobre ciberfeminismo y arte público: el caso de Faith Wilding \(04\)](#)

Índice de documentación

4.3. Caso Shu Lea Cheang

- 1. Entrevista realizada con la artista por
Elena García-Oliveros, marzo de 2015 121**
- 2. Proyecto artístico en colaboración con Shu Lea Cheang ... 121**

1. Entrevista realizada con la artista por Elena García-Oliveros, marzo de 2015:

VERSION ESPAÑOLA

Página web:

<http://www.toxiclesbian.org/id/index.html>

Entrevista:

PDF

http://www.toxiclesbian.org/id/images/_pdf/Entrevista_Shu_Lea_Chean_por_Elena_Garcia-Oliveros.pdf

ENGLISH VERSION

Web site:

http://www.toxiclesbian.org/id_eng/index.html

Interview:

PDF

http://www.toxiclesbian.org/id_eng/images/_pdf/Shu_Lea_Chean_Interview_by_Elena_Garcia-Oliveros.pdf

3. Proyecto artístico en colaboración con Shu Lea Cheang

http://www.toxiclesbian.org/Abiertos_Txc-UKI/

<http://www.toxiclesbian.org/Txc-UKI/>

http://wiki.medialab-prado.es/index.php/Proyecto_de_Toxic_Lesbian

Índice de documentación

4.5. Caso Toxic Lesbian

El agente principal de este colectivo artístico es la autora de esta investigación por lo que no se realiza entrevista.

El estudio se ha basado en las referencias de obras citadas en la bibliografía y la redacción de análisis y conclusiones desde la propia experiencia. Se detallan cuáles son los proyectos específicos desde los que se investiga para este TFM:

1. Proyectos de arte público:

- Festival Europeo de Fachadas Digitales, 2010.
- Colaboración con Suzanne Lacy en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010.
- Colaboración con Shu Lea Cheang y Medialab Prado, 2011.
- Producción para estación de Sol metro de Madrid, 2013.

Bibliografía

- ACCA Venus Matrix: all new gen. Recuperado el 22 de diciembre de 2014, de <https://www.accaonline.org.au/exhibition/vns-matrix-all-new-gen>
- Aibar, E.**, (2008), Las culturas de Internet: la configuración sociotécnica de la red de redes. *Revista Ciencia, Tecnología y Sociedad* - Número 11, Volumen 4.
- Aliaga, J. V.**, (2007), *Orden fálico*. Madrid: Ed. Akal.
- Aparici, R. y García-Matilla, A.**, (2009) *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Madrid: Gedisa.
- Aparici, R.** (2010) *Conectados en el ciberespacio*. Madrid: Editorial UNED.
- Boix, M. y de Miguel, A.**, Los géneros de la red: los ciberfeminismos, Recuperado el 22 de diciembre de 2014 <http://www.mujiresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf>
- Bordieu, P. y Passeron, J.C.**, (1970) *La Reproducción*, Barcelona: Ed Laia.
- Butler, J.** (2001) *El género en disputa*, Barcelona: Ed. Paidós.
- Callejo Gallego, J.**, (2008), *El esquema espacio temporal en la sociedad digital*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Callejo, J., Viedma A.**, (2006). *Proyectos y estrategias de Investigación Social: la perspectiva de la intervención*. Madrid: McGraw-Hill.
- Castells, M.** (2001), Internet y la Sociedad Red *La Factoría*. Nº 14-15, Recuperado el 22 de diciembre de 2013, de <http://www.lafactoriaweb.com/articulos/castells15.htm>
- Castells, M.** (2009) *Comunicacion y poder*. Madrid: alianza editorial.
- Cheang, Shu Lea**, (1998–99) Brandon, Interactive networked code. Solomon R. Guggenheim Museum, New York. Recuperado el 12 abril de 2014 de <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/15337>
- Cheang, Shu Lea**, (1998–99) Brandon. Recuperado el 18 octubre de 2014 de http://www.brooklynmuseum.org/eascfa/feminist_art_base/gallery/shulea_cheang.php?i=922
- Cheang, Shu Lea** (2011) UKI viral game, Medialab Prado, Matadero Madrid. Recuperado el 10 de enero de 2014, de <http://www.u-k-i.co/viralgame1/about.html>
<https://vimeo.com/102143712>
- Cheang, Shu Lea**. Mauvais contact. Recuperado el 10 de enero de 2014, de <http://mauvaiscontact.info/>
- Cheang, Shu Lea**. UKI - Enter the BioNet, Píksel, Norway, 2014 (Vídeo) Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de <http://vimeo.com/112516427>
- Cheang, Shu Lea** Changer L'argent - We grow money, we eat money, we shit money <http://www.digitalmcd.com/mcd-76-changer-largent/>
- Cheang, Shu Lea** UKI performance, Hangar Barcelona. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://vimeo.com/17293475>
<http://www.hangar.org/drupal/?q=content/hangar-obert-y-shu-lea-cheang>
<http://vimeo.com/37971522>
- Cilleruelo, L.**, (2000) *Arte de internet. Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Tesis Doctoral, Facultad Bellas Artes Universidad del País Vasco.
- Cilleruelo, L.**, Manual de referencia para el artista de Internet. Recuperado el 20 noviembre de 2014 de <http://aleph-arts.org/pens/manual.html>
- Corbetta, P.**, (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.

- Comisión Internacional de Juristas**, (2007), Los principios de Yogyakarta sobre la Aplicación del Derecho Internacional de Derechos Humanos a las Cuestiones de Orientación Sexual e Identidad de Género, www.yogyakartaprinciples.org
- Connecting Cities**. Proyectos públicos de Ciudades Conectadas. Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.connectingcities.net/>
- Critical Art Ensemble**, Utopian promises. Net realities. Recuperado el 20 noviembre de 2014 de <http://www.well.com/~hhr/texts/utopiancrit.html>
- David, P. A. y Foray, D.**, (2002) Una introducción a la economía y a la sociedad del saber. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, vol. 171, Recuperado el 12 enero 2013 de <http://www.oei.es/salactsi/david.pdf>
- Deveraux, G.**, (1973), *Ensayos de etnopsiquiatría general*, Barcelona: Barral.
- FemTechNet** (2013, septiembre) Difference Video Dialogue (Vídeo) Recuperado el 12 diciembre de 2014 de <http://vimeo.com/112134868>
- Furtherfield** (2013, octubre) Shu Lea Cheang and Mark Amerika. Recuperado el 12 diciembre de 2014 de <http://furtherfield.org/programmes/exhibition/shu-lea-cheang-and-mark-amerika>
- García Manso, A., Moreno, P., Sánchez, J.**, Ciberfeminismo, mujer y TICs: la acción feminista en el sXXI. Recuperado el 21 abril de 2014 de http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/ciberfeminismes1.html
- García Manso, A.** (2007) Ciborgs, mujeres y debate. El ciberfeminismo como teoría crítica. *Barataria* (8), pp. 13-26. Recuperado el 20 noviembre de 2014 de http://silente.es/wordpress/wp-content/uploads/2010/09/n8.4.almudena.garcia.manso_07.pdf
- García-Oliveros, E., G. Durán, G.** (2012) Entrevista con Suzanne Lacy. Recuperado el 20 de mayo de 2014 de http://www.toxiclesbian.org/id/Gallery1/Entrev_lazyxgloria.mp3
- García-Oliveros, E.** (2014) Entrevista con Suzanne Lacy. Recuperado el 20 de mayo de 2014 de http://www.toxiclesbian.org/id/images/_pdf/Audio_Lacy_6_5_14_esp.mp3
- García-Oliveros, E.** (2014) Entrevista con grupo de trabajo en el MNCARS. Recuperado el 20 de mayo de 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=HSHqlqu8q1k&index=3&list=PLB851B07678BF0705>
- García-Oliveros, E.** (2015) Entrevista con María PTQK. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de <https://www.youtube.com/watch?v=9qeFZ5azMvE&feature=youtu.be>
- García-Oliveros, E.** (2015) Entrevista con Shu Lea Cheang. Recuperado el 5 abril de 2015 de http://www.toxiclesbian.org/id/images/_pdf/Entrevista_Shu_Lea_Cheang_por_Elena_Garcia-Oliveros.pdf
- García-Oliveros, E.** (2014) Del levantamiento feminista al arte público: el Far West de las Oportunidades. *Re-Visiones* (4). Recuperado el 5 enero de 2015 de <http://www.re-visiones.net/spip.php?article102>
- Galloway, A.** UOC: Un informe sobre ciberfeminismo. Sadie Plant y VNS Matrix: análisis comparativo. Recuperado el 20 noviembre de 2014 de http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/ciberfeminismes4.html
- Gibson, W.** (1984) *Neuromante*. Londres: Harper Collins Publ.
- Halberstam, J.** (2008) *Masculinidad femenina*. Madrid: Egales.
- Haraway, D.** (1991) *Manifiesto Cyborg*. Santa Cruz: University of California.
- Hine, C.**, (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hollaback. Codepink.** Recuperado el 15 de junio de 2014 de <http://www.ihollaback.org/about/> <http://www.codepink4peace.org/>

- Jenkins, H.** (2009) *Transmedia missionaris* (Vídeo) Recuperado el 12 enero de 2013 de <https://www.youtube.com/watch?v=bhGBfuyN5gg>
- Jones, A., de Diego, E., de la Villa, R., Cabello/Carceller, Martínez-Collado, A., Suárez, J. A., et al.** (2008) *Feminismo y Arte de Género. Exit Book.*
- Krüger, K.**, (2006) *El concepto de la Sociedad del Conocimiento.* Universidad de Barcelona. Biblio 3W. *Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales* (XI. 683)
- Laboral Centro de Arte.** Shu Lea Cheang. Recuperado el 26 de diciembre de 2014 de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/shu-lea-cheang>
<http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/prensa/noticias/residencia-shu-lea-cheang/view>
- Lacy, Suzanne.** (1995) Ed. *Mapping the terrain.* Bay Press. Seattle, Washington.
- Lacy, Suzanne.** (2013) *Between the door and the street.* Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://creativetime.org/projects/between-the-door-and-the-street/>
- Lacy, Suzanne** (2013) *Between the door and the street, Acción en redes sociales* (Facebook) Recuperado el 26 de abril de 2014 de <https://www.facebook.com/events/593494407363215/>
- Lacy, Suzanne** (2010) *El esqueleto Tatuado.* Recuperado el 25 de noviembre de 2010 de <http://www.museoreinasofia.es/actividades/suzanne-lacy-esqueleto-tatuado>
- Lacy, Suzanne.** (2012) *Web 2.0 Three Weeks in January.* Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.threeweeksinjanuary.org/>
- Lacy, Suzanne.** (2012) *Twitter Three Weeks in January @3WeeksInJan.* Recuperado el 26 de abril de 2014 de <https://twitter.com/3WeeksInJan>
- Liotard, J.-F.,** (1979), *La condition postmoderne: rapport sur le savoir.* Paris: Minuit.
- Martínez-Collado, A.,** *L'écriture digital, la seducción y la experimentación del deseo.* Recuperado el 12 de noviembre de 2014 <http://www.estudiosonline.net/texts/ecriture.html>
- Martínez-Collado, A.,** *Cyberfeminismo: Dos Escenarios. Primer escenario: Tecnología y construcción de la subjetividad [la feminización del cyborg]* Recuperado el 18 abril de 2014 <http://www.estudiosonline.net/texts/escenarios.html>
- Martínez-Collado, A.,** (2011) *Prácticas artísticas y activistas feministas en el escenario electrónico. Transformaciones de género en el futuro digital.* Asparkia. *Investgació feminista.* (22), 99-114. Recuperado el 3 octubre de 2014 <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/601>
- Martínez-Collado, A.,** (2008) *Tendenci@s. Perspectivas femeninas en el arte actual.* Murcia: CENDEAC.
- Maldonado, T.,** (1994), *Lo real y lo virtual,* Barcelona: Ed. Gedisa.
- Media Facades.** *Proyectos públicos del Festival de Fachadas Digitales.* Recuperado el 26 de abril de 2014 de <http://www.mediafacades.eu/>
- Medialab Prado.** *Desvisualizar: UKI.* Recuperado el 12 de mayo de 2014 de <http://www.u-k-i.co/game/html/desvisualizar.html>
- Medialab Prado.** *Desvisualizar: UKI.* Recuperado el 12 de mayo de 2014 de http://wiki.medialab-prado.es/index.php/UKI_%28a_viral_game%29
- Media Net Art** *Venus Matrix.* Recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.medienkunstnetz.de/artist/vns-matrix/biography/>
- MOCA WACK!** *Art and the feminist revolution.* Recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.moca.org/museum/exhibitiondetail.php?id=373> <http://sites.moca.org/wack/>
- Mujeres en Red** *Las cyborgs.* Recuperado el 20 de enero de 2015 de <http://www.nodo50.org/mujeresred/internet-ciberfeminismo.html>
- OTIS College** *Doin' It In Public: Feminism and Art at the Woman's Building.* Recuperado el 10 de diciembre de 2014 de

https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=2igbnE_6n0U

Pierce, J., Info Heavy Cyber Babe. Recuperado el 20 de enero de 2015 de

<http://www.estudiosonline.net/texts/infoheavy.html>

Platero, R. (Lucas) Ed. (2012), *Intersecciones: cuerpos y sexualidades en la encrucijada*, Barcelona: Bellaterra.

PTQK, M. Ed. (2013), *Soft Power*, Recuperado el 20 de enero de 2015 de

<http://www.mariaptqk.net/soft-power-catalogue/>

Roca, G., (2008) La convergencia de los medios y la guerra de las audiencias.

Quaderns del CAC 31-32

Salaverría, R., (2003) ¿Hacia dónde se dirige la convergencia de medios?. *Mediadoc*, Universidad de Navarra

Salaverría, R., (2008) La convergencia tecnológica en los medios de comunicación: retos para el periodismo. Barcelona: *Trípodos*, nº23

Schaffer, K. (2002). The game girls of VNS Matrix. Challenging Gendered Identities in Cyberspace. En Phillips, M., Reay, B. (Eds.), *Sexualities in History: A Reader* (págs. 434-452). Nueva York: Routledge.

Skor, Interview with Shu Lea Cheang. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de

<http://www.skor.nl/eng/news/item/interview-with-shu-lea-cheang>

Smith, P., (1996), *Boys: Masculinities in Contemporary Culture*. Colorado: Ed:

Happercollins.

Stone, S., (1991) Will the real body please stand up?. *Cambridge: MIT Press*, pp. 81-118. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de

http://sodacity.net/system/files/Sandy_Stone_Will_the_Real_Body_Please_Stand_Up.pdf

Stone, S., (1987) The empire strikes back: a post-transsexual manifiesto. Recuperado el 10 de diciembre de 2014, de

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/rqtr/biblioteca/Transexualidad/trans%20manif esto.pdf>

SubRosa, (2013) recuperado el 10 de enero de 2014, de <http://www.cyberfeminism.net/>

SubRosa, (2000) 'Vulva De/Reconstructa' from Knowing Bodies, Fusion! recuperado el 10 de enero de 2014, de <http://creative-capital.org/projects/view/261>

Toxic Lesbian (2010) Proyecto arte público, Cuentos que nunca cuentan, Festival de Fachadas Digitales, Medialab Prado. Recuperado el 7 de febrero de 2014, de

<http://www.toxiclesbian.org/CuentosqueNuncaCuentan/index.html>

<http://www.toxiclesbian.org/FestivaldeFachadasDigitales/index.html>

http://medialab-prado.es/person/toxic_lesbian

http://medialab-prado.es/article/media_facades_festival_europe_2010

<http://www.mediafacades.eu/node/130>

Toxic Lesbian (2010) Proyecto arte público, en colaboración con Suzanne Lacy, MNCARS. Recuperado el 7 de febrero de 2014, de

<http://www.toxiclesbian.org/BasurayTension02/index.html>

[https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-](https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F)

[F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F](https://www.youtube.com/watch?v=aAho48oL-F8&index=3&list=PLD575F16F684BA67F)

<http://www.museoreinasofia.es/actividades/suzanne-lacy-esqueleto-tatuado>

Toxic Lesbian (2011) Proyecto arte público, Txc-UKI en colaboración con Shu Lea Cheang y grupo de género de Medialab Prado. Recuperado el 17 de noviembre de 2014, de

http://www.toxiclesbian.org/Abiertos_Txc-UKI/ <http://www.toxiclesbian.org/Txc-UKI/>

Toxic Lesbian (2013) Proyecto arte público, metro de Madrid, estación de Sol.

Financiado con las Ayudas a la Creación Matadero, Ayuntamiento de Madrid 2012.

Recuperado el 7 de febrero de 2014, de

http://www.toxiclesbian.org/lestesto_abiertos/index.html

Toxic Lesbian (2014) Del levantamiento feminista al arte público. Matadero Madrid.

Recuperado el 12 mayo de 2014 de

<http://www.mataderomadrid.org/ficha/3383/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico.html>

Toxic Lesbian (2014) Del levantamiento feminista al arte público. Facultad de Bellas Artes UCM. Recuperado el 12 mayo de 2014 de

<http://bellasartes.ucm.es/del-levantamiento-feminista-al-arte-publico>

Venus Matrix, Manifiesto (s.f.). Recuperado el 20 de enero de 2014, de

<http://lx.sysx.org/vnsmatrix.html>

Venus Matrix, Manifiesto de la Zorra Mutante, Estudios online. Recuperado el 20 de junio de 2014, de

http://www.estudiosonline.net/texts/vns_matrix.html

Walker Art Center, Artist: Shu Lea Cheang. Recuperado el 20 de diciembre de 2014, de

<http://www.walkerart.org/archive/1/B7737137B85D01716161>

Wilding, F. & Critical Art Ensemble, Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo. Recuperado el 12 junio de 2014 de

http://www.estudiosonline.net/texts/cae_politic.html

Wilding, F., María Fernández, Situar los ciberfeminismos. Recuperado el 12 enero de 2015 de http://refugia.net/domainerrors/DE1a_situar.pdf

Wilding, F., Embryoworld. Recuperado el 12 enero de 2015 de

<http://faithwilding.refugia.net/embryoworld.html>

Wilding, F., Subrosa, SmartMom. Recuperado el 4 de diciembre de 2014 de

http://www.2-red.net/habitar/tx/text_fw_c.html

Wilding, F., Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo. Recuperado el 12 enero de 2015 de

<http://smartmom.cyberfeminism.net/index.html>

Wilding, F., Artículos e imágenes. Recuperado el 4 octubre de 2014 de

<http://faithwilding.refugia.net/>

Witting, M. (2012), *El pensamiento heterosexual*. Madrid: Ed. Egales.

Yin Ho (2012, mayo) Shu Lea Cheang on Brandon. *Rhizome*. Recuperado el 20 de diciembre de 2014, de

<http://rhizome.org/editorial/2012/may/10/shu-lea-cheang-on-brandon/>

Zafra, R., (2001) Habitar reversibles (de la mujer, el arte e Internet) Recuperado el 1 de abril 2014 de: http://www.2-red.net/mcv/pensamiento/tx/text_rz_e.html

Zafra, R., (2001) Femenino.net.art: feminización de la cultura y red Internet. Mujeres en Red. Recuperado el 20 de abril 2014 de:

<http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1534>

Zafra, R., Ciberfeminismo y 'net-art', redes interconectadas. Mujeres en Red.

Recuperado el 20 de abril 2014 de: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1454>

Zafra, R., Netianas. N(h)hacer mujer en Internet. Mujeres en Red. Recuperado el 20 de abril 2014 de: <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article154>

Zafra, R., Políticas de la identidad y el género en Internet. Recuperado el 30 de julio 2014 de: http://www.remedioszafra.net/art_politicas_id-genero-rzafra.pdf

Zafra, R., (2004) 'E-Dentidades: Loading-Searching-Doing'. Recuperado el 30 de julio 2014 de www.remedioszafra.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf

