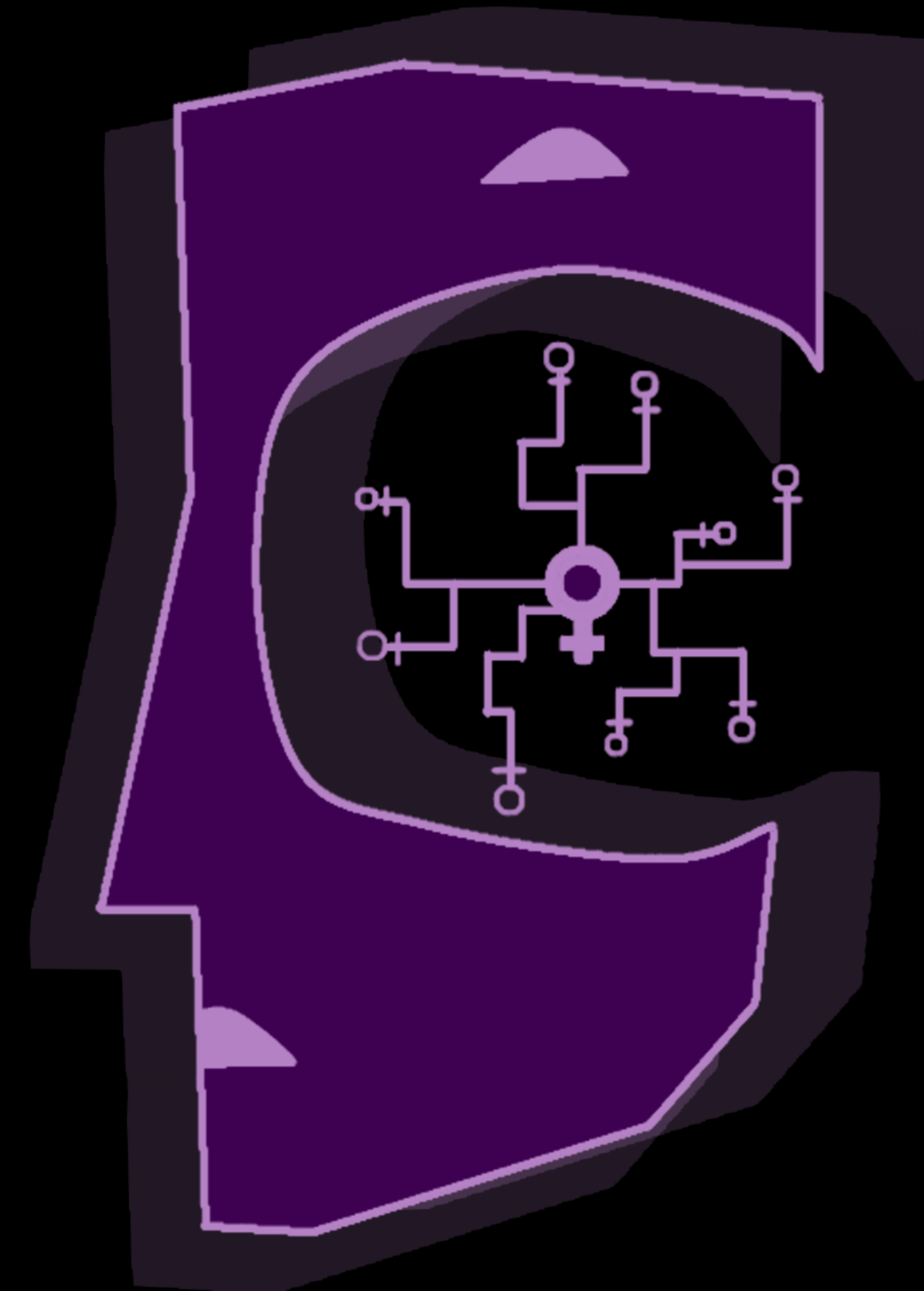


Visita la galería virtual:



El hacer y ser: digitalización
y presencia significativa de
la mujer.



Colección de obras
ciberfeministas

Indice



Intro

Mujeres digitalizadas

Bodies incorporated

U & I d0t c0m

Seduction of a cyborg

Eat donne Le Bleu

Have Script, Will Destroy

Espacios estereotipados

Feminist Matter(s):
Propositions and undoings

Epidemic! Diy cell lab

Les Guérillères

Glitch Feminism

Glitch manifest

Nacido del miedo e incomodidad de cometer un error y ante la mala función de la mecánica sociocultural. Glitch manifest abarca la causalidad del “error” y transforma la implicación de la falla en su principal objeto de trabajo bajo un sistema social perturbado por diversos factores sociales, sexuales, económicos y culturales. “Esta falla es una corrección de la “máquina” y, a su vez, una salida positiva” (op. cit.). (Russell, 2013).

THESE ARE THE AXES:

1
BODIES ARE INHERENTLY VALID

2
REMEMBER DEATH

3
BE UGLY

4
KNOW BEAUTY

5
IT IS COMPLICATED

6
EMPATHY

7
CHOICE

8
RECONSTRUCT, REIFY

9

#GLITCHFEMINISM



Manifiesto Glitch

Legacy
Russell



reFiguring
THE
FUTURE



2013

Video arte / manifiesto

Introducción

La lucha feminista es un fenómeno social que ha abierto un camino a las mujeres que pelean por la equidad de derechos sin importar el género en los espacios sociales, políticos y culturales. Los medios utilizados por estas mujeres para levantar la voz se han ido modificando con el paso de los años, el desarrollo de la tecnología y los medios de comunicación. Con el continuo movimiento surgieron diferentes grupos para expresar la lucha feminista, uno de ellos fue el ciberfeminismo que surgió a principios de los 90' s. El ciberfeminismo busca una afinidad en su identidad dentro de la sociedad actual. Para las ciberfeministas el internet es el medio para conseguir el poder, su liberación y empoderamiento combinando a la mujer con la máquina y las nuevas tecnologías, para así unirse con el resto de las mujeres alrededor del mundo e invertir los estereotipos ya establecidos, recreando una construcción no solo del cuerpo y género, sino también de utopías frente al sexo opuesto de manera equitativa (Rubio, 2003).

Presencia de la mujer en el ciberespacio

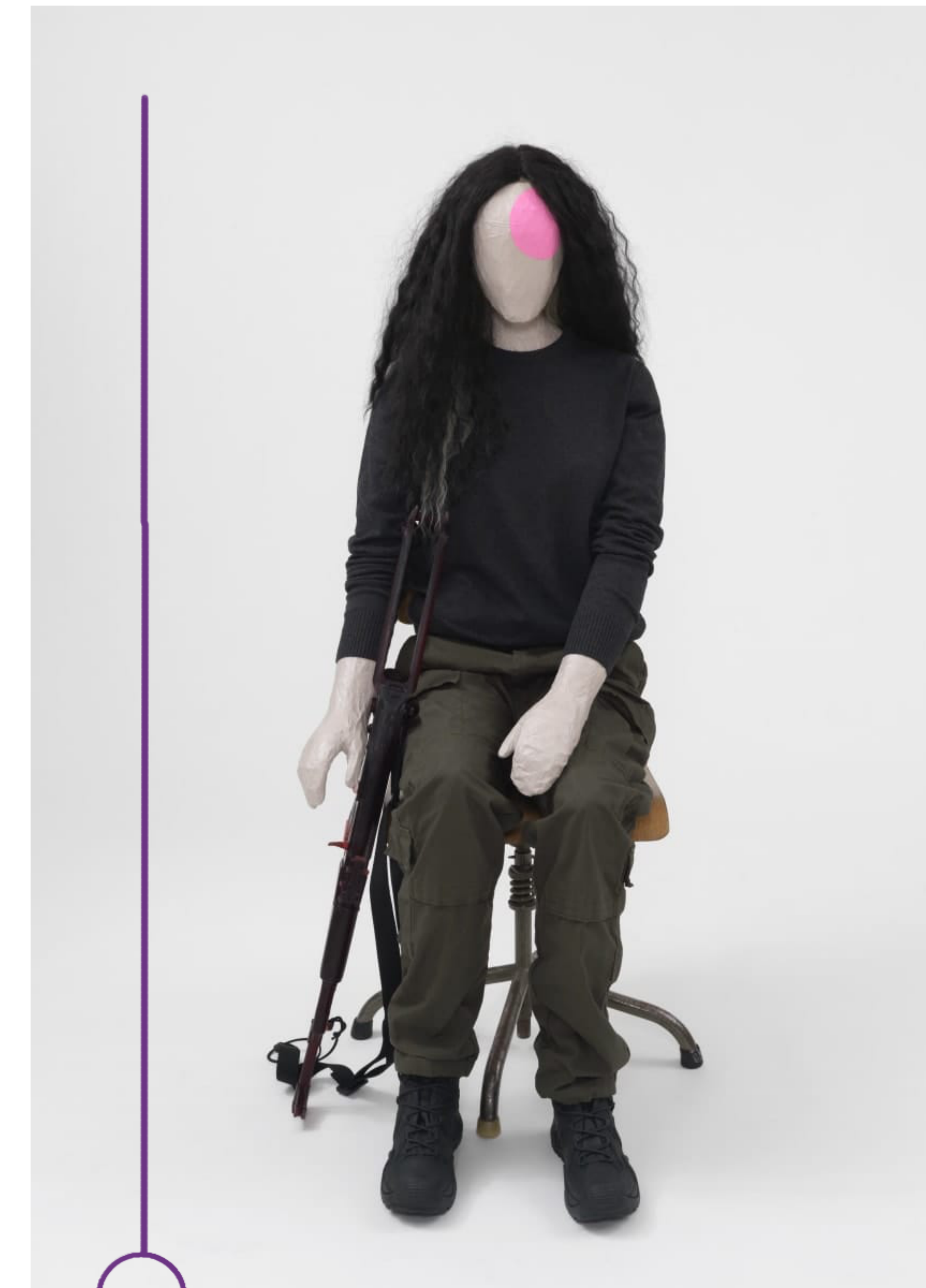
Las siguientes obras están basadas en la presencia de la mujer en el ciberespacio dado que uno de los medios principales de trabajo de las artistas ciberfeministas es la tecnología y a su vez utilizan su propia imagen vista desde una metáfora e integrada a la red.



Les
Guérillères

Mai Thu
Perret

2017
Escultura



La obra es un maniquí uniformado como soldado de tamaño natural (sentada en una silla con un arma en mano). Dicha figura representa una lucha revolucionaria multidimensional. Haciendo uso de materiales como látex, papel, cerámica entre otros; crea un sentido de complejidad de las mujeres idealistas y las amenazas constantes de luchas crudas o de la forma de ver la escultura del espectador (Art Basiel, 2016).



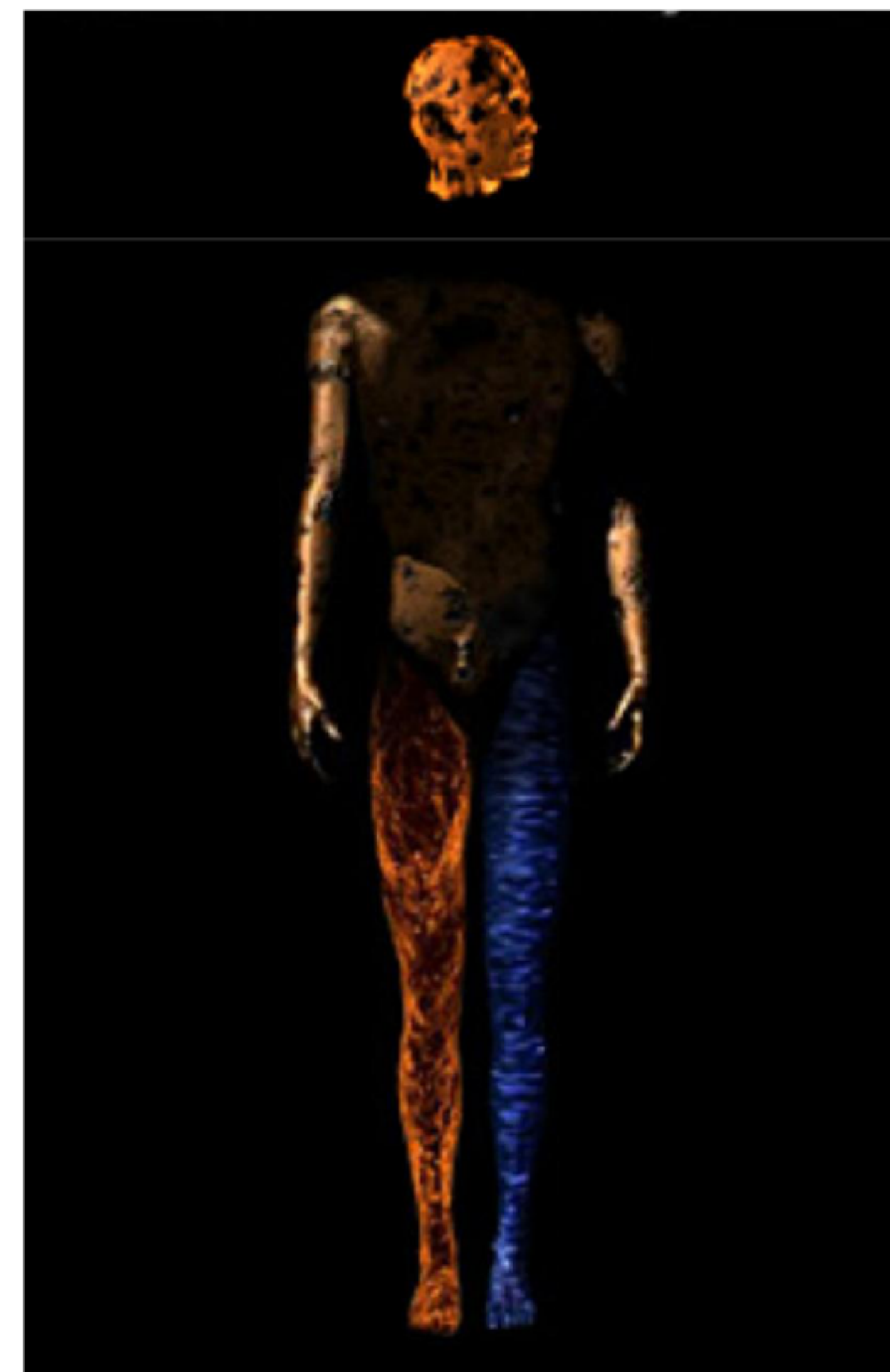
Bodies Incorporated

Victoria
Vesna



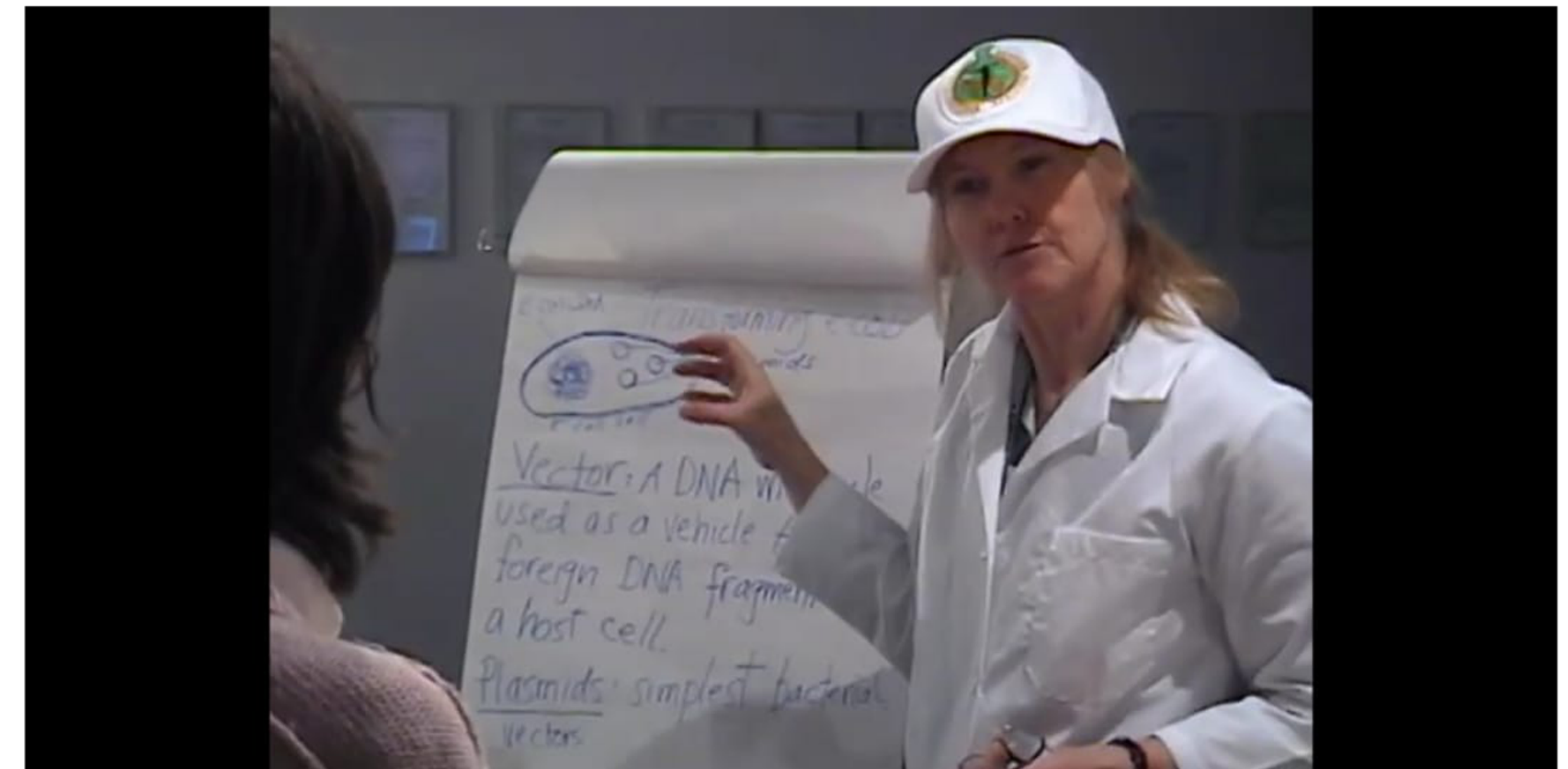
1996
NetArt

El espectador o participante crea su propio cuerpo y elige su género, tamaño, tipo, y textura de las extremidades formando así figuras digitales sorprendentes. (Vesna,1996)



Epidermic! Diy cell lab

SubRosa



2005
Happening

En este proyecto el espectador pudo visualizar ejemplos de un experimento clásico de bacterias de ADN recombinante, practicar vocabulario básico sobre clonación de células madre y embrionarias y ver la fabricación de yogurt como ejemplo de cultivo celular (SUBROSA, 2005).



U & I
dOt cOm

Brenda
Miller



1999
Video Arte



Hibrido experimental narrativo/documental sobre Zoey, una adolescente que negocia su identidad en el ciberespacio. Navega en mundos tridimensionales buscando el verdadero amor, encontrándose con engaños de los mecanismos del comercio electrónico y datos en línea (Video Data Bank, 2000).



Proyecto de investigación masiva basada en el intercambio de conocimiento feminista para detectar acercamientos del feminismo con la ciencia y la pedagogía científica. Su intención era “evocar versiones íntimas de los bancos de trabajo de laboratorio, espacios de trabajo y cocinas, a veces improvisados, en los que muchas mujeres científicas (y artistas) hicieron su primer trabajo importante” (subRosa, 2011).



Proyecto de investigación masiva basada en el intercambio de conocimiento feminista para detectar acercamientos del feminismo con la ciencia y la pedagogía científica. Su intención era “evocar versiones íntimas de los bancos de trabajo de laboratorio, espacios de trabajo y cocinas, a veces improvisados, en los que muchas mujeres científicas (y artistas) hicieron su primer trabajo importante” (subRosa, 2011).



Seduction of a cyborg

Lynn
Herhman



1996
Video Arte



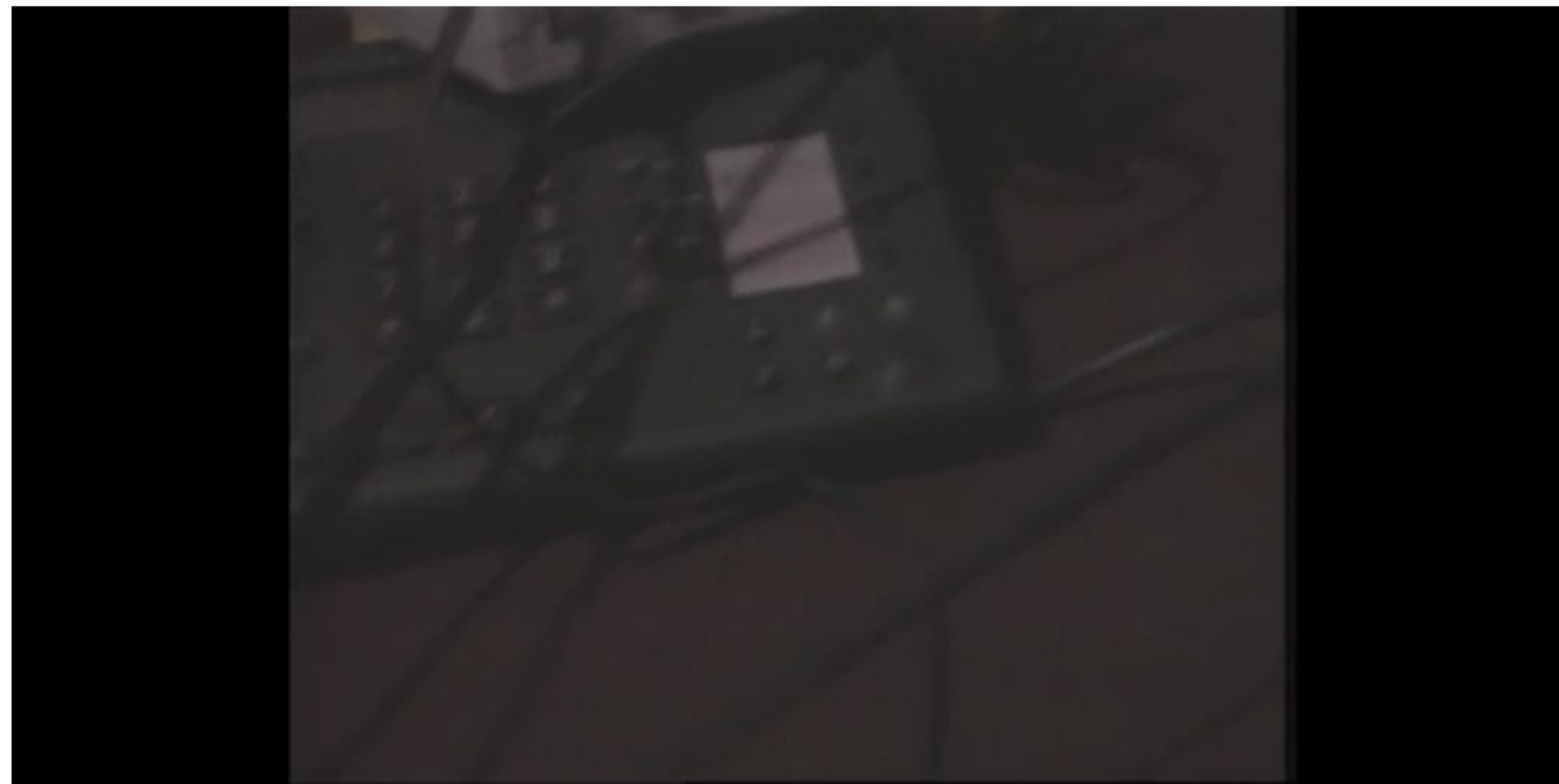
Es un video estéreo a color que representa una alegoría poética sobre la invasión del cuerpo por la tecnología y la destrucción del sistema inmune, presenciando la contaminación de la historia que nos ahoga (Video Data Bank, 1994).

Presencia de la mujer en espacios considerados culturalmente masculinos

La segunda selección se basa en obras que muestran a la mujer en espacios culturalmente considerados masculinos para la época como los campos de investigación científicos y tecnológicos de manera metafórica, estos son ejemplos de formas de expresar su desacuerdo con el sistema social. Muestra una ruptura de la ideología de la mujer débil e incapaz de realizar tareas que las integren en medios como los conflictos políticos y sociales o el avance y desarrollo de la ciencia.



Cornelia Sollfrank realizó una serie de entrevistas a hackers femeninas después de llegar a la conclusión de que el dominio de la piratería estaba en manos de los hombres, sin embargo, Una de las entrevistas se resalta por dar como resultado una entrevista teórica sobre las formas actuales de resistencia política, socavada por imágenes seductoramente bellas y enigmáticamente difusas de una mujer con gafas de sol y gorra, moviéndose en un escenario de baja tecnología (Video Data Bank, 2000).



Etant Donnée le Bleu

Arghyro
Paouri



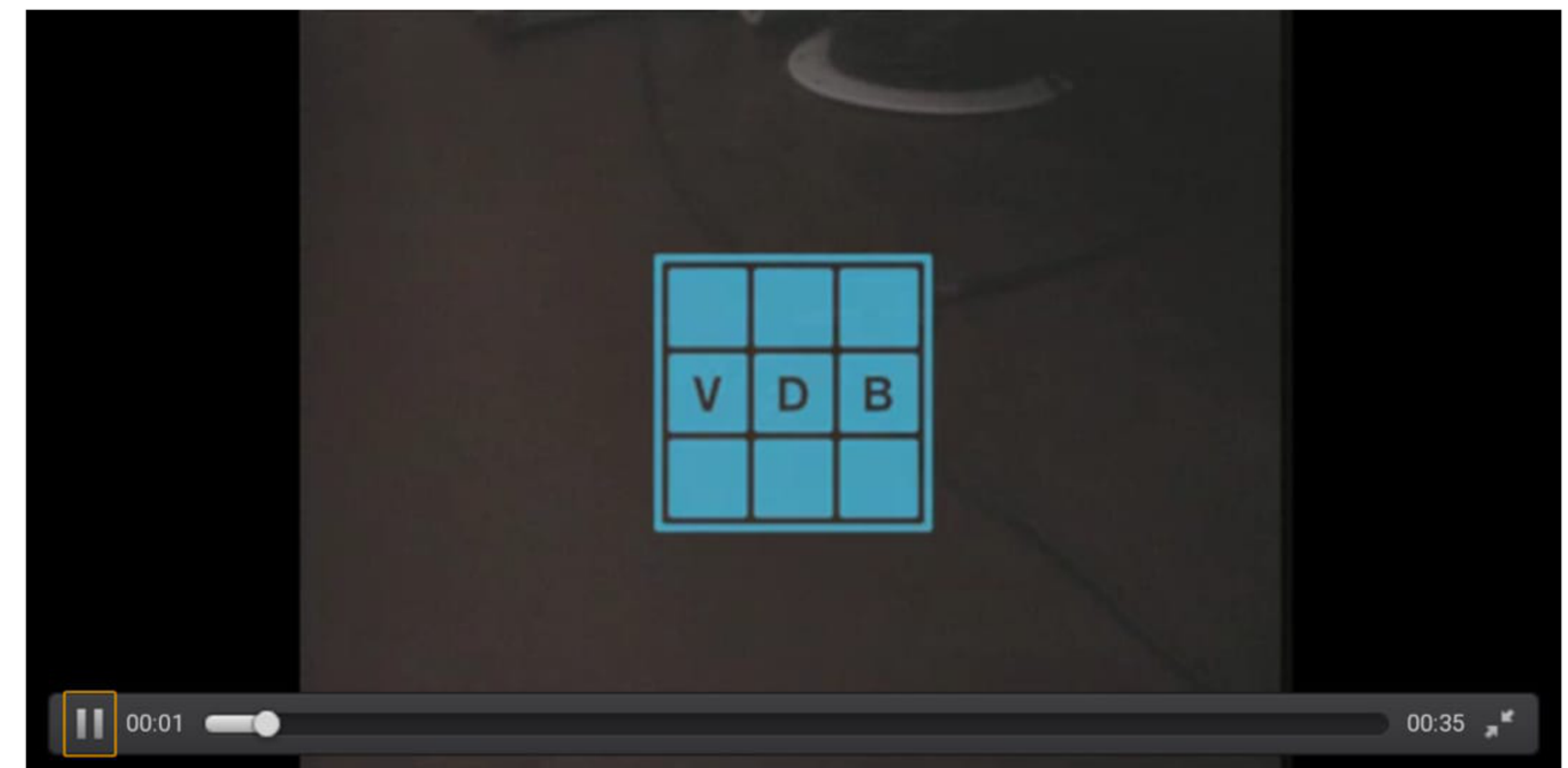
1992
Video Arte

Es una narración visual hecha con imágenes que se rompen en el universo paralelo de un reino de ciencia ficción y fantasía. La mecanización, repetición y multiplicación forman un mundo radicalmente artificial. La situación no tiene un rango psicológico ni sociológico; las mujeres azules tienen un destino irreversible en medio de tanta tecnología: es una muestra de la imagen futura y la presencia de la imagen humana (Video Data Bank, 1992).



Have Script, Will Destroy

Cornelia
Sollfrank



2000
Video Arte