



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

Clarisa Becerril Martínez

Yatziri Guadalupe Mejía Quebedo

Damaris Berenice López Serafin

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. Estos cambios se pueden identificar cronológicamente en las cuatro olas feministas presentes desde mediados del siglo XVIII hasta la actualidad.

La primera ola se enfocó en el reconocimiento social de la mujer; la segunda ola tuvo como protagonistas la misoginia romántica utilizada contra el movimiento de las sufragistas quienes buscaban obtener el derecho al voto y a la educación, también fue un movimiento de carácter interclasista dado que las mujeres consideraban que sufrían en cuanto a su posición como mujeres no por su estatus social; la tercera ola se centró en la reivindicación del papel político de la mujer atrapada por la “mística de la feminidad”, el control de la natalidad, el divorcio y la liberación sexual y la cuarta y última ola feminista que aparece a finales de los años 80’s y que continúa hoy en día (Bantaba, s.f.). Es en esta última ola en la que el presente trabajo se concentra puesto que en el año de 1991 surge el movimiento ciberfeminista bajo influencia de la tercera ola y el famoso Manifiesto Cyborg de Donna Haraway publicado en 1987.

La presente curaduría está conformada por una serie de nueve obras artísticas ciberfeministas de artistas de diferentes países. La temática principal de éstas obras va más allá del cuerpo de la mujer como herramienta de creación artística (que era utilizado con mayor frecuencia en las primeras obras de artistas feministas), centrándonos en la presencia de ellas en espacios que, cultural y socialmente se consideran para el hombre; las obras





elegidas también fomentan el conocimiento feminista en la población para su expansión, así como la presencia de la mujer en el ciberespacio. Las obras no son de ningún tipo en específico, hay desde instalaciones hasta videoartes, esculturas y manifiestos.

La primera selección de obras se realizó basada en la presencia de la mujer en el ciberespacio dado que consideramos importante trabajar la curaduría mediante uno de los medios principales de las artistas ciberfeministas: la tecnología y su propia imagen vista desde una metáfora e integrada a la red; por ello se eligieron cinco obras: *Bodies incorporated* (1996) de Victoria Vesna, *U & I dOt cOm* (1999) de Brenda Miller, *Seduction of a cyborg* (1994) de Lynn Hermhan Lesson, *Etant Donn   le Bleu* (1992) de Arghyro Paouri y *Have script, will destroy* (2000) de Cornelia Sollfrank. La primera es una de las primeras obras de net art en 3D en la que el espectador o participante crea su propio cuerpo y puede elegir su **sexo** (masculino, femenino o hermafrodita), tama  o, tipo y textura de las extremidades formando as   figuras digitales sorprendentes (Vesna, 1993). Por otro lado, la obra *U & I dOt cOm* de Brenda Miller es un h  brido experimental narrativo / documental sobre Zoey, una adolescente que negocia su identidad en el ciberespacio. Navega en mundos tridimensionales buscando el verdadero amor, sin embargo, en su viaje se encuentra con los enga  os de los mecanismos del comercio electr  nico y datos en l  nea que la vigilan. Zoey tiene un encuentro de identidad que la lleva a un cambio en la relaci  n que tiene con su madre en un nuevo dominio cultural (Video Data Bank, 2000). As   mismo, *Seduction of a cyborg* es un video est  reo a color de Lynn Herhman Leeson del a  o 1996 el cual representa una alegor  a po  tica sobre la invasi  n del cuerpo por la tecnolog  a y la destrucci  n del sistema inmune, presenciando la contaminaci  n de la historia que nos ahoga (Video Data Bank, 1996). La obra *Etant Donn   le Bleu* de Arghyro Paouri es una narraci  n visual hecha con im  genes que se rompen en el universo paralelo de un reino de ciencia ficci  n y fantas  a. La mecanizaci  n, repetici  n y multiplicaci  n forman un mundo radicalmente artificial. Los personajes que aparecen no tiene como tal una identidad, un pasado o un futuro, f  sicamente todos son iguales. El escenario forma parte importante del desarrollo de la narrativa debido a que la pantalla incluso llega a dividirse para exponer y analizar el drama de mejor forma. La situaci  n no tiene un rango psicol  gico ni sociol  gico; las mujeres azules tienen un destino irreversible en medio de tanta tecnolog  a:





es una muestra de la imagen futura y la presencia de la imagen humana (Video Data Bank, 1992). Finalmente, *Have script, will destroy* en la que Cornelia Sollfrank realizó una serie de entrevistas a hackers femeninas después de llegar a la conclusión bajo una investigación de que el dominio de la piratería estaba en manos de los hombres. Sin embargo, en 1999 conoció a una hacker a la que entrevistó con sus datos bajo anonimato y el resultado fue una entrevista muy 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).

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. El proyecto *feminist matter(s): Propositions and undoings* (2011) del colectivo subRosa tenía como objetivo realizar una investigación masiva basada en el intercambio de conocimiento feminista para detectar acercamientos del feminismo con la ciencia y la pedagogía científica (subRosa, 2011). 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” (op. cit). La siguiente obra es *Epidermic! Diy cell lab* (2005) nuevamente del colectivo subRosa en la que 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). *Les Guérillères* (2016) del artista Mai Thu Perret es la otra obra elegida para esta sección puesto que 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. El artista utiliza materiales como látex, papel, cerámica entre otros con los que 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. Mai Thu Perret se inspiró para hacer esta obra en su experiencia en una comuna de mujeres en México, de la cual surgió su serie *The Crystal Frontier* (Art Basiel, 2016).

En las obras anteriores la presencia metafórica de la mujer en espacios como la guerra, la ciencia y la tecnología son ejemplos de formas de expresar su desacuerdo con el sistema





social que se ejerce en el que la mujer aún es vista como un ser humano que debe permanecer en casa, realizando tareas hogareñas, cuidando a sus hijos o atendiendo a su familia. También 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.

Para finalizar esta curaduría se seleccionó el #GLITCHFEMINISM de Legacy Russell que en un principio se dio a conocer como un artículo para The page society en el 2013, sin embargo, fue ampliado y se convirtió en un manifiesto. Este nace del miedo e incomodidad de cometer un error y ante la mala función de la mecánica sociocultural.

#GLITCHFEMINISM 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 (Russell, 2013). La artista y curadora Russell explicó en su artículo de The society Pages “La estratificación y la bola de demolición imperialista de la globalización —procesos que continúan ejerciendo violencia en todos los cuerpos— pueden, de hecho, no ser un error en absoluto, sino más bien una errata muy necesaria. Esta falla es una corrección de la “máquina” y, a su vez, una salida positiva” (op. cit.).

Como ya se mencionó anteriormente, este manifiesto no busca crear algo en base a algo planeado, sino más bien en los errores que surgen de diversos fenómenos que rodean a la sociedad.

Las artistas ciberfeministas utilizan como elementos de producción el internet, el ciberespacio y la tecnología, pero no siempre crean teniendo algo planeado; en ocasiones, experimentan con esos elementos y los explotan para llegar a un resultado sorprendente y que en su momento incluso la línea que divide el género se vuelve invisible pues todos pueden crear, utilizar y desarrollar en un medio al que todos pueden acceder. Las mujeres y artistas ciberfeministas buscaron distintas maneras de habitar la red y en el camino la creación artística hizo parte de su trabajo para obtener resultados interesantes en el medio que ellas consideraban ausente de géneros. Es indispensable mencionar que el ciberfemismo fue el resultado de acciones e investigaciones de teóricas como Donna Haraway, Sadie Plant, el colectivo VNS Matrix y Remedios Zafra.





Referencias

Amaia del Río Martínez. (s.f). *Historia del Movimiento Feminista*. Recuperado de:
http://www.bantaba.ehu.es/formarse/ficheros/view/Historia_del_Movimiento_feminista.pdf?revision_id=53767&package_id=33304

Arghyro Paouri. (1992). *Etant donne le bleu (Given the Blue)*. Recuperado de:
<http://www.vdb.org/titles/etant-donne-le-bleu-given-blue>

ArtBasel. (2016). *Les Guérillères XII*. Recuperado de:
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/41253/Mai-Thu-Perret-Les-guérillères-XII>

Cornelia Sollfrank. (2000). *have script, will destroy*. Recuperado de:
<http://www.vdb.org/titles/have-script-will-destroy>

Legacy Russell. (2013). *#GLITCHFEMINISM*. Recuperado de:
<https://legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM>

Marta Thomen Bastardas. (2019). *Las cuatro olas del feminismo*. Recuperado de:
<https://www.psicologia-online.com/las-cuatro-olas-del-feminismo-4627.html>

subrosa. (2005). *Epidermic! DIY Cell Lab*. Recuperado de:
<http://cyberfeminism.net/epidermic-diy-cell-lab/>

subrosa. (2011). *Feminist matter(s): Propositions and Undoings*. Recuperado de:
<http://littlescience.com/projects/propositions-and-undoings/>

SWISSINSTITUTE. (s. f). *Mai-Thu Perret, Les Guérillères (Viet Cong) / 38 St Marks Editions Portfolio*. Recuperado de: <https://www.swissinstitute.net/product/mai-thu-perret-les-guerilleres-viet-cong/>

Victoria Vesna. (1996). *Bodies INCorporated* . Recuperado de: <http://victoriavesna.com/index.php?p=projects&item=23>

