

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES



La ficción del cuerpo físico en las expresiones artísticas
digitales de 1995 a 2003. Análisis de la producción artística
en la INTERNET

Tesis que para obtener el grado de Maestra en Artes Visuales con
orientación en Gráfica presenta la alumna Nidia Nava Carreón

Director de tesis Maestro en A.V. Roberto Gómez Soto

México

julio 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A Maria Teresa y Eduardo
Por respaldar mis locas ideas

A Eduardo y a Tomás
Por respaldar mis locas
acciones

A los profesores
Por negar las locas
argumentaciones que salían de
mi boca

A una loca idea
Un día tuve la loca idea de
inscribirme a la maestría, la loca
idea se transformo en una loca
necesidad y hoy es una
completa esquizofrenia.



En el año de 2003, en la clase de Seminario de Arte Contemporáneo, Melquíades Herrera titular del seminario puso el ejercicio de encontrar diferencias entre un buen y un mal profesor, una revista impresa y Andy Warhol, un cómic y Roy Litchestein, un florero y un cuadro de Odilon Redon, una página de nota roja y SEMEFO, un loco y Marcel Duchamp, la narcoestética y Jeff Koons. Existe la gran posibilidad de que las diferencias que resulten, sean infinitas o inexistentes, pero a mi parecer el trabajo del artista visual, es justamente identificar hasta la mínima coincidencia o distinción.

Los siguientes párrafos fueron en 2003 mi respuesta a la posibilidad.

Un mal profesor te entretiene uno bueno te enseña
Un mal profesor llega tarde uno bueno llega a tiempo
Un mal profesor te hace gracia uno bueno te hace reír
Un mal profesor te aburre uno bueno hace que el tiempo vuele

Una revista impresa 1960 es de 1960, Warhol es actual
Una revista impresa mide 30 X30, Warhol es monumental
Una revista impresa vale 10 dls., Warhol vale millones
Una revista impresa se guarda en el cajón, Warhol se lleva en la mente

Un cómic lo lees y te causa gracia, Litchestein te hace llorar
Un cómic esta bien dibujado, Litchestein esta bien pensado
Un cómic cualquiera lo puede leer, a Litchestein no cualquiera

Un florero en una mesa se rompe, uno de Odilon Redon tiene medidas de seguridad para evitarlo
Un florero pasa de moda, Odilon Redon esta a la vanguardia
Un florero en una mesa puede ser mío, Odilon Redon si me sacara la lotería

Una página de nota roja cambia todos los días, SEMEFO es atemporal
Una página de nota roja se hace para vender, SEMEFO no vende
Una página de nota roja no huele, SEMEFO huele a sangre y cloroformo
Una página de nota roja esta en dos dimensiones, SEMEFO tiene cuatro

Marcel Duchamp dice: un día tuve la loca idea de colocar una rueda de bicicleta sobre un banco, el loco siempre tiene ideas locas
Marcel Duchamp formo parte de un jurado, al loco lo juzgan todos
Marcel Duchamp será recordado siempre, un loco no porque hay muchos

La narcoestética cumple con requerimientos sociales, Jeff Koons con requerimientos personales
La narcoestética trata de verificar un uso de enervantes, Jeff Koons verifica el uso de objetos corporales
La narcoestética es glorificada, Jeff Koons es un perverso



Introducción

- Justificación a la línea de Investigación p. 7
- Breve recuento histórico alrededor de la producción artística p. 9

Capítulo Uno

- El comienzo de una nueva era p. 25
- La INTERNET y la producción artística p. 27
- Características artísticas de la INTERNET p. 29
- Estética de las obras de arte electrónico p.30
- La producción de Net.Art de 1994 a 2001 p.31

Capítulo Dos

- Mujeres y hombres digitales p.44
- Lo femenino y lo masculino en la era digital p.45
- El discurso de la diferencia sexual en productos artísticos para la INTERNET p.48
- Los juegos corporales de Natalie Bookchin p.52
- Las indefiniciones corporales de Olia Lialina p.54
- La interactividad de Victoria Vesna p.57

Capítulo Tres

- La presencia del cuerpo humano en la cibercultura p.60
- El espectáculo digital del cuerpo humano p.64
- La falsa representación digital del cuerpo humano p.67
- La identidad sexual indefinida en el arte digital p.69

Conclusiones

Bibliografía



Introducción

Justificación a la elección de línea de Investigación

A partir de 2001, año de mi ingreso a los estudios de Posgrado, al tener que elegir un área de especialización dentro de la producción artística, mi campo de acción se encontraba determinado por tres años en el Taller de Grafica Alternativa en la Academia de San Carlos, un año en el Taller de Experimentación Artística en la Universidad Politécnica de Valencia, tres meses de participación en el curso “Procesos Creativos de las Nuevas Tecnologías Digitales Aplicadas al arte gráfico”, impartido en el Taller de Grabado de la Casa Museo Goya de Fuendetodos, Zaragoza, España e instalada como docente dentro de una universidad mexicana, me cuestionaba la pertinencia de realizar dichos estudios en la especialización de gráfica. Si bien es cierto que es indispensable para desarrollarse profesionalmente un título de Maestría en Artes Visuales, también es necesario el vínculo con el desarrollo académico, la discusión y la práctica junto a otros productores artísticos y teóricos de las artes visuales.

Durante el transcurso de los dos años de los estudios de maestría, en la Academia de San Carlos, experimente como todo alumno, con las teorías del arte contemporáneo, la gráfica y la producción de publicaciones electrónicas.

En 1998 al viajar a Valencia, España para cursar el último semestre de la licenciatura, conocí y experimente directamente con la electrografía y tecnologías digitales, bajo la supervisión de los profesores Rafael Calduch y Rubén Tortosa, convivencia que marco definitivamente mi interés artístico.

Al visitar museos en el viejo continente, particularmente los que definían los intereses personales que en ese momento desarrollaba, El Museo Internacional de Electrografía de Cuenca (MIDE), el Guggenheim y la Bienal de Venecia, dejaron una profunda

en mi desarrollo artístico, al Dr. José Ramón Alcalá, director del MIDE, lo conocí después gracias a Rubén Tortosa, profesor de la U.P.V., y recibí la invitación para participar en el curso de Tecnología Digitales Aplicadas al Arte Gráfico, impartido por estos dos personajes que me contagiaron la emoción de la aplicación de los medios tecnológicos a la producción en las artes visuales.

Hay eventos que marcan nuestro destino y para mi tener a la mano una computadora, fotocopidora, fax, plotter, scanner, plancha térmica y material de transferencia de imagen sobre cualquier superficie, además del manejo de la Internet, totalmente accesible, me hizo pensar seriamente en la utilización de estas herramientas, aunque mi primer contacto fue el descubrimiento de un juguete nuevo.

Lo que nos enseña la historia de los cambios sociales es el hecho de que el descubrimiento de nuevas herramientas, de nuevas máquinas, no solo obliga al hombre a un reciclaje de su manejo sino que su uso refleja, una concepción distinta del mundo, una visión de las cosas y un cambio en la estructura social, política, económica y cultural. Lo que implica nuevas pautas de actuación y obliga a una paulatina variación en la concepción de la producción artística.

-el medio es el mensaje- nos dice MacLuhan, y cada mensaje tiene una triple lectura: nos habla del sujeto, nos habla del objeto y del propio medio, la existencia de estos tres puntos, no implica un equilibrio necesario, sino que como si habláramos de X, Y o Z, todo mensaje se coloca en una coordenada por proximidad o alejamiento de estos tres puntos, como menciona Joan Fontcuberta. Esto nos introduce al camino de la apropiación de medios antes no utilizados para la producción artística.

La primera parte de esta investigación se concentra a una breve recopilación histórica de la experimentación realizada, en el s. XX. El capítulo Uno está dedicado a plantear los antecedentes tecnológicos que ponen de manifiesto el cambio social ocurrido con la aparición

de la Internet, las características de este medio para la producción artística y las teorías estéticas que se generan alrededor de la utilización de dicho medio por los productores visuales. En el segundo capítulo se desarrolla un análisis de productos artísticos realizados en y para la Internet, analizando al mismo tiempo el concepto de género partiendo de el siguiente cuestionamiento ¿el concepto género es comprendido en un entorno virtual de la misma manera que en el entorno social cotidiano?. El tercer y último capítulo abarca la representación del cuerpo humano como elemento de identidad en una cultura virtual que se genera dentro de la Internet y se desarrolla en la cultura contemporánea.



Breve recuento histórico alrededor de la producción artística

En esta introducción se propone dar una visión general de los cambios ocurridos en el arte, a lo largo del siglo XX, por supuesto solo las acciones mas representativas, ya que cien años de historia no se podrían ni siquiera resumir en un apartado de esta tesis.

Al inicio del siglo vivimos en un mundo cableado, que lleva el mensaje de las vanguardias a una nueva generación que comparte intereses y conocimientos a través de las fronteras. La comunidad artística se ha extendido y continuará haciéndolo alrededor de la Internet.

A principios de siglo esto era muy diferente, había un deseo de congregación y para ello los artistas necesitaban encontrarse en algún tiempo y lugar específicos. Un suceso importante ocurre el 20 de febrero de 1909, con la publicación en la primera plana del periódico parisino *Le Figaro*, un artículo titulado “El Futurismo”, de

Filippo Tommaso Marinetti, el cual tras una breve introducción, anuncia los once puntos del Manifiesto Futurista.

Las ideas principales del manifiesto son:

El amor al peligro
habituarse a la energía
el culto por el valor y la audacia
la admiración por la velocidad
la lucha contra el pasado ("queremos destruir los museos, las bibliotecas, las academias de toda especie")
la exaltación del movimiento agresivo (el insomnio febril, el paso ligero, el salto mortal, la cachetada y el puñetazo)
la guerra ("única higiene del mundo").¹



Figura 1
Velada futurista de
Faenza
1921
Marinetti

El Futurismo fue el movimiento de expresión del dinamismo del mundo moderno, quiere cantar al hombre que sujeta el volante, porque solamente a una velocidad elevada se puede tener una diferente percepción del paisaje, se pueden atraer nuevas sensaciones del mundo de la ciencia y de la técnica.

Sus incendiarios manifiestos, que anunciaban una nueva era de movimiento dinámico, se distribuyeron ampliamente entre la inteligencia de Europa. Aunque este movimiento comenzó en la literatura, su principal vehículo de difusión fue el teatro con "Las tardes futuristas" un espectáculo gratuito, donde se leían poemas, manifiestos con acompañamiento musical, en donde los asistentes daban fin al espectáculo con el lanzamiento de toda clase de objetos.(figura 1)



Figura 2
"Sobbalzi di fiacre"
1912
Giacomo Balla

A este movimiento literario, se le unirían poco tiempo después un grupo de pintores : Carlo Carrá, Humberto Boccioni, Luigi Russolo y Giacomo Balla.(figura 2)

El Futurismo tuvo un efecto particularmente profundo sobre la vanguardia rusa pre-revolucionaria, estudiantes de arte desarraigados y poetas que hacían libros de artista, que

¹ Manifiesto futurista, www.futurismo.manifiesto.htm

experimentaban con la tipografía y el collage, con esto llegaron a ser los primeros artistas que incorporarían sellos a un contexto artístico. Algunas de sus publicaciones fueron precursoras de los *zines* contemporáneos, producidos en pequeñas tiradas, engrapados en el centro, y hechos en materiales originales como papel de empapelar.

Con la I Guerra Mundial aparecieron por toda Europa y América artistas que rechazaban la guerra y el aislamiento. En 1916 se congregaban en un pequeño bar y salón de variedades abierto por Hugo Ball y Emmy Hennings llamado, *Cabaret Voltaire*, en Zürich, frecuentado por Tristan Tzara, Hans Arp, Marcel Janco y Richard Huelsenbeck. Estos participantes colaboraron en una serie de manifiestos, publicaciones, provocaciones y espectáculos, proclamándose Dadaístas, que llegaron a representar para el gran público un arte irracional que buscaba una ruptura con el pasado.

Tristán Tzara fue quien bautizó al movimiento con el nombre de Dadá, estos artistas negaron cualquier tipo de norma estética, inventando un juego libre de formas y colores, donde la poesía tiene un lenguaje incoherente y que se destruye a si mismo. Todo esta permitido, nada es lógico. Sus expresiones, la insolencia, la denuncia, el insulto, en el que Marcel Duchamp, (figura 3) Hans Arp, Soupault, Marx Ernst, Tzara, Antonin Artaud, André Bretón, y otros se especializan. Dada es un movimiento antiliterario, antipoético y antiarte.

Al dadaísmo le debemos el collage, los murales y sobre todo, el haber sacado al arte de los museos y de las casas de los burgueses, haciéndolo popular.

Las realizaciones dadaístas pueden ser menores en cuanto a la obra, pero grandes en relación a la liberación artística, en cuanto al rompimiento de los valores artísticos dogmáticos de la época.

Abrieron una puerta definitiva a lo posible y lo imposible, al todo y a la nada. Uno de sus méritos más grandes fue la destrucción necesaria para la creación. “Hoy todo vuelve a empezar, dice



Figura 3
Retrato de Marcel
Duchamp
Man Ray

Bretón, es fabuloso; renuncien a todo...”, naciendo así, de las cenizas del Dadaísmo, el Surrealismo.”²

En 1912 Duchamp presenta el cuadro “Desnudo bajando la escalera”, en el salón de Otoño, obra que sus propios colegas de debates y tertulias teóricas le pidieron que retirara porque se apartaba de la línea que se habían trazado. (figura 4) Después de esta confrontación se convierte en bibliotecario hasta su viaje a Nueva York en 1915, donde se convierte junto con Francis Picabia y Man Ray, en un referencia clave del internacionalismo Dadá. Esta misma obra “Desnudo bajando la escalera”, la presenta en 1913 en el Armory Show lo que le aporta, la gran fama que gozó en Nueva York,



Figura 4
“Desnudo bajando la
escalera”
1912
M. Duchamp

En 1917 Duchamp acepta presidir el Comité de selección de la Sociedad de Artistas Independientes, que proyectaba una exposición. La presentación de obras para la exposición estaba abierta a cualquier artista americano o europeo que pagara a la sociedad la cantidad de 5 dólares anuales y 1 dólar de derechos iniciales, con una política de: sin jurados, sin premios.



Figura 5
“Fuente”
1917
Marcel Duchamp

Duchamp montó la exposición instalando a los artistas por orden alfabético, comenzando por la letra R, que fue sacada de un sombrero. Este método de montaje resultó excesivo para los directores de la exposición. “John Quinn³, que había donado sus servicios como consejero legal a la Sociedad, declaró la instalación duchampiana “Democracy run riot” (Democracia hacia el tumulto).”⁴

Para esta exposición Duchamp inscribe un urinario de cerámica con el título “Fuente”⁵ que firmó con el nombre de R. Mutt (figura 5) anexando los 6 dólares requeridos, aún así este objeto no

² Quirarte Benjamín, El Arte y el Punk www.arrakis.es/nldrain/demopunk/docs/especulo/espect1.htm

³ uno de los coleccionistas promotores del Arte Moderno en los Estados Unidos de Norteamérica

⁴ Held, John Jr 2000 2001 Huelga del Arte www.factsheet5.com

⁵ ready made que en la actualidad es considerado el objeto más famoso, el que más ruido, polémicas y equívocos provocó en el arte del siglo XX.



Figura 6
Ready-made
1913
M. Duchamp

fue expuesto en la muestra de la Sociedad de Artistas Independientes.

Sobre el abandono de la pintura y la invención del *ready made*, escribe Duchamp "En 1913 tuve la feliz idea de fijar una rueda de bicicleta sobre un taburete de cocina y mirar como giraba (figura 6). En Nueva York, en 1915, compré en una ferretería una pala de nieve sobre la que escribí "In advance of the broken arm" (En previsión de brazo roto). Fue por esa época cuando se me ocurrió la palabra *ready made* para designar esta forma de manifestación".⁶

La palabra designar es clave en Duchamp. Breton la usa en la definición que de *ready made* da en su diccionario del Surrealismo: "Objeto banal elevado a la categoría de arte por la mera designación del artista". En realidad, más que "objeto elevado a la categoría de arte", una definición más justa sería "objeto descendido a la categoría de arte"⁷, ya que para Duchamp, lo radical del arte tiene que ver con lo bajo, con lo que repta, con las sobras, con el resto y el margen.

El procedimiento que guía a los *ready made*, es el cumplimiento puntilloso de una ley madre, que debería regir también nuestras propias vidas: la ley del menor esfuerzo. Al fin y al cabo qué más fácil que designar una rueda de bicicleta como obra de arte. "Su truco consiste en haberlo hecho por primera vez (el truco del arte siempre consiste en hacerlo por primera vez). Con ese gesto perezoso y radical Duchamp renuncia a su inteligencia, se convierte en artista y, por lo tanto, nos induce a ver el mundo de otro modo."⁸

Todo lo que Duchamp, hizo fue exhibir ante las instituciones artísticas una serie de objetos banales sacados de su contexto y

⁶ Tabarovsky, Damián Una nueva forma de ver el mundo www.clarin.com.ar/suplementos/cultura/93-10-04/e-00601d.htm

⁷ Battistozzi, Ana María, El artista del s. XX www.clarin.com.ar/suplementos/cultura.98-10-04/e-00501d.htm

⁸ Tabarovsky, Damián Una nueva forma de ver el mundo www.clarin.com.ar/suplementos/cultura/98-10-04/e-00601d.htm

función habitual, y después decir "no hay nada más allá de lo que ven"⁹. Eso le bastó para cambiar radicalmente nuestra idea del arte.



Figura 7
"Antropometría"
1961
Yves Klein

En París en el año de 1960 aparecen los Nuevos Realistas, formados por artistas que ya estaban activos desde hacía más o menos una década. A principios este año, el crítico Pierre Restany reunió una muestra con el mismo nombre, que incluía a los artistas Yves Klein, (figura 7) Arman Armand, Jean Tinguely y Raymond Hains. Hains reclutó otros dos afichistas (artistas de carteles), Dufrene y Villegleé. Tinguely, (escultor cinético), Daniel Spoerri, un artista suizo conocido por sus "cuadrostrampa"¹⁰. Arman había trabajado también con objetos encontrados, habiendo realizado una exposición titulada "*Le Plein*" en la cual amontonó basura urbana en la Galería Iris Clerf.



Figura 8
"Ursonate"
Kurt Schwitters

Los artistas envueltos en el nuevo realismo hicieron importantes aportaciones a pesar de su corta duración como movimiento formal. El uso de materiales comunes para llevar a cabo arte en proceso revivió una tendencia iniciada por los dadaístas. Arman es especialmente admirado hoy por los artistas postales, como uno de los primeros después del alemán Kurt Schwitters (figura 8) en utilizar sellos de caucho en una serie de trabajos comenzados en 1954 que el artista llamó "*Cachets*". Klein fue un precursor del *Mail Art*, especialmente del movimiento que utilizaba sellos de artista. Tras diseñar un sello azul (figura 9) y adherirlo a una invitación para una exposición, sobornando al empleado de correos para que cancelara el sello, quedó como punto de referencia de el *Mail Art*.



Figura 9
"Blue Stamp"
1959
Yves Klein

La IS (Internacional Situacionista), inaugurada por Guy Debord en 1957. (figura 10) Reclamaban no el reconocimiento artístico deseado por los artistas del Nuevo Realismo, su deseo era invadir, penetrar subversivamente en la vida cotidiana.

⁹ ibidem

¹⁰ ensamblajes de situaciones casuales recuperadas, como los restos de una mesa después de cenar



Figura 10
"Sobre la vida
estudiantil"
panfleto

El Situacionismo no era "la poesía al servicio de la revolución" de los Surrealistas, sino "la revolución al servicio de la poesía". Su aportación más celebrada fue la publicación del panfleto "Sobre la pobreza de la vida estudiantil" (figura 10) considerada en sus aspectos económico, político, psicológico, sexual y especialmente intelectual. Este panfleto causó sensación y fue utilizado por los estudiantes de la Universidad de Estrasburgo que se encontraba en medio de luchas fraccionadoras de la unión estudiantil. El panfleto fue traducido a diferentes idiomas, iniciando una cadena de eventos que culminó en las revueltas estudiantiles de mayo de 1968, en que los estudiantes franceses se enfrentaron a la policía, provocando la ocupación de la Sorbona y una huelga en todo el país. "Debord lo describió como "un festival revolucionario que contenía una crítica generalizada de todas las alineaciones"¹¹.



Figura 11
Circulo blanco sobre
negro
1969
Jiro Yoshihara

En Japón los artistas con la II Guerra Mundial finalizada reaccionaron a la condición de postguerra, profundamente marcados por Hiroshima y Nagasaki. Surgió el grupo artístico *Gutai* en 1954, fundado por Jiro Yoshihara (figura 11) y Shozo Shimamoto. Trabajaron por la ruptura con el pensamiento artístico prevalente en su país mediante la búsqueda de una cultura completamente diferente. "En 1955 comenzaron a publicar *Magazine Gutai*, para exportar sus ideas más allá de Japón. Shimamoto, convertido más tarde en un participante activo en el *Mail Art*, escribió: "queríamos decir con *Gutai*, que debíamos mostrarnos directa y concretamente. No queríamos mostrar nuestros sentimientos indirecta o abstractamente."¹²

Las "Presentaciones Directas" de *Gutai*, tomaron la forma de *happenings* que tenían como resultado, trabajos artísticos tangibles. Shimamoto construyó un proyectil de óleo de colores dentro de un tubo de acero y lo estalló contra un lienzo. Kazuo Shiraga se

¹¹ Soto, Belén Del Situacionismo a la herencia del punk, www.pirata.com.ni/situación.html

¹² Arte de acción www.arterealidad.com/varios/accion.html

suspendía del techo, aplicando la pintura a los lienzos con sus pies. Saburo Murakami corría a través de 17 hojas de papel dejando sus marcas. Unos años después Shimamoto participaría, enviando un pulpo disecado provisto de sellos y dirección del destinatario inserto en el *Mail Art*.

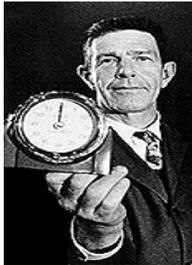


Figura 12
Fotografía de John
Cage
Jack Mitchell
1963

En Estados Unidos de Norteamérica en el Black Mountain College de Carolina del Norte, ocurrían cosas similares, el músico John Cage (figura 12) representaba uno de los primeros *happenings*¹³. Entre los participantes estaban el pintor Robert Rauschenberg, los músicos David Tudor y Jay Watt; el bailarín Merce Cunningham; y los poetas Charles Olson y Mary Caroline Richards. En esta representación Cage estaba subido en una escalera dando una conferencia mientras que Charles Olson recitaba versos en lo alto de otra escalera, y Robert Rauschenberg se movía en el suelo.

Este “evento” de 1952 anunciaba un futuro de ilimitada colaboración entre artistas de diferentes disciplinas. La influencia de Cage aumentó al dirigir una clase sobre composición musical en la New School for Social Research en 1956. Entre quienes la siguieron estaban Allan Kaprow (el primero en acuñar el término “*happening*”), y el coreógrafo Merce Cunningham que protagonizaron algunas acciones, más tarde, y se llegarían a considerar como auténticos *happenings*.

Para comprender bien lo que significa *happening* se tiene que desechar la idea de que se trata de una representación, un *happening* es, ante todo, una vivencia, poniéndose de relieve la estrecha relación existente entre el arte y la vida. No tiene ni un comienzo, ni medio, ni fin estructurados. Su forma es abierta y fluida. Con el *happening* no se persigue nada en concreto y, por tanto, tampoco se gana nada, salvo la certidumbre de que existen unas situaciones determinadas de acontecimientos a los que se está más atento que de ordinario. Sólo ocurren una vez y luego

¹³ eventos simultáneos superpuestos uno sobre otro siguiendo lo inesperado y lo nunca visto

desaparecen para siempre; son la más pura expresión del arte efímero.

Como máximos exponentes del *happening* está el grupo "*Fluxus*" que en 1962 se dedicó a lanzar desde un escenario 200 bombillas eléctricas que estallaron en la sala, golpeando al público. Su intención era forzar la sensibilidad del espectador.



Figura 13
George Maciunas
1957

En 1957, Maciunas (figura 13) redactó un manifiesto, entremezclado con definiciones del diccionario del mundo *flux*, que resumía los objetivos de *Fluxus*:

PURGUEMOS el mundo de la enfermedad burguesa, la cultura "intelectual", profesional y comercializada.
PURGUEMOS el mundo de arte muerto, de imitación, de arte artificial, arte abstracto, arte ilusionista, arte matemático
¡PURGUEMOS EL MUNDO DE "EUROPEISMO"! PROMOVAMOS UN FLUJO REVOLUCIONARIO Y ANEGUEMOS EL ARTE, promovamos el arte vivo, el anti-arte, LA REALIDAD NO-ARTÍSTICA para que esté al alcance de todo el mundo, no sólo de los críticos, diletantes y profesionales.
FUNDEMOS los cuadros de revolucionarios culturales sociales & políticos en un frente unido & en la acción.¹⁴

Estos tres principios: la purga de la cultura comercializada e intelectualizada; la promoción de un arte nuevo; y la fusión de los revolucionarios, fueron el corazón de la agenda de Maciunas. La influencia de *Fluxus* en el arte contemporáneo ha sido sustancial.

El *Mail Art* se desarrolló a partir de un evento anterior a *Fluxus* el "Yam Festival" de George Brecht, Robert Watts, y Ray Johnson, los sellos de Robert Watts, series de postales de varios artistas, entre ellas "Los monstruos son inofensivos" de Filliou, "A elección del cartero" de Watts (en la cual ambas caras de la postal estaban dirigidas a receptores diferentes), y "Flux Post Kit 7" de Maciunas, que junto al trabajo de Watts, Filliou, Ken Friedman y James Riddle

¹⁴ Fluxus www.toutfait.com/issues3/articles/flux.html



Figura 14
Fluxus Fantasy
Ray Johnson



Figura 15
Mail Art
Ray Johnson



Figura 16
Mail Art
Ray Johnson

contienen las primeras manifestaciones de lo que después sería el movimiento internacional del *Mail Art*.¹⁵

En 1962, Ray Jonson (figura 14) constituye formalmente la “New York Correspondence School of Art” y tiempo después Ken Friedman, pone en circulación listas de correo de artistas, estimulando la difusión del *Mail Art*

Ray Jonson (figura 15 y 16) instruía a sus corresponsales en la técnica de añadir y enviar trabajos adjuntos a terceros, tanto conocidos como desconocidos entre sus corresponsales. Por este camino, los círculos de *Mail Art* se abrieron al exterior, ganando un impulso considerable cuando el colectivo artístico canadiense *General Idea* comenzó la publicación del *magazine* “File”, y popularizó el concepto del *Mail Art*.

La publicación “File” difundió el *Mail Art* internacionalmente, y el concepto llegó a ser un importante medio de comunicación entre artistas del Este y del Oeste, protegido por tratados internacionales.

El sistema postal era uno de los únicos medios accesibles de comunicación entre artistas separados por sistemas políticos divergentes. Los artistas del este de Europa y de Latino América abrazaron el medio para evitar la supresión gubernamental de libertades individuales, incluido el intercambio de información con colegas culturales.

“El *Mail Art* no es ninguna escuela o conjunto de técnicas reguladas ortodoxamente; ni supone corriente, tendencia, disciplina o moda alguna.”¹⁶

El *Mail Art* emplea tanto códigos verbales como plásticos, fotográficos, reprográficos, cibernéticos, publicitarios, fónicos, representacionales, cinemáticos, tridimensionales, etc. En el *Mail Art* no están preconcebidas ni las dimensiones ni los materiales que le

¹⁵ El *Mail Art* es sencillamente un soporte ilimitado y no adscrito a ningún arte en especial, precisando del franqueo postal, para un arte postal.

¹⁶ Campal, Jose Luis El mail art www.aleph.org

sirven de base al *mail* artista para llevar a cabo su obra. Si bien, todos los formatos son admitidos, por su manejo, ha triunfado el tamaño rectangular de la tarjeta postal estándar (figura 17). En cuanto al soporte material, ninguna plataforma o superficie está prohibida. Por razones obvias, análogas a las que explican la popularidad del tamaño, los soportes más frecuentados siguen siendo el papel, las cartulinas y cartones de todo tipo, las telas, plásticos y texturas planas similares.



Figura 17
Mail Art
Vittore Baroni

En las obras de *Mail Art* encontramos, por ejemplo, desde el grafitismo, los collages, los fotomontajes y transposiciones textuales hasta las combinaciones cromáticas, las reuniones de objetos, tampones de goma y materiales dispuestos lúdicamente o la superposición gráfica (figura 18). Todo cuanto el fervor iconoclasta del *mail* artista pueda reclutar y responda a los objetivos que se ha marcado.



Figura 18
Mail Art
Robert
Rauschenberg

“En todas sus variadas manifestaciones, el nuevo movimiento podría ser llamado mejor arte "comunitario", porque su verdadero objetivo es proveer un sistema a través del cual los artistas puedan comunicarse entre sí, aprender de intereses comunes, y promover el desarrollo de ideas. Es más que una postura contra las galerías (aunque su actividad ha sido ciertamente precipitada por el elitismo de las galerías, la inaccesibilidad, y la noción de que la escena artística se centra necesariamente donde está el mercado del arte).

La informalidad del arte comunitario es quizá su mayor atractivo. No importa qué forma tome la actividad (intercambio de cuadernos, postales, video), pues el producto continúa simplemente el proceso de transmisión y es más "relación artística" que arte.¹⁷

¹⁷ Bowles, Jerry Fuera de la Galería, dentro del Apartado, Art in América, marzo-abril, 1972.

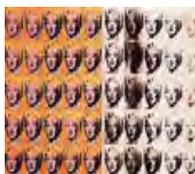


Figura 19
Andy Warhol

El Pop Art (figura 19) y el movimiento *mail* artista, hicieron uso de las posibilidades que les brindó la Copigrafía. Los artistas Pop, al posibilitarles la transformación de lo cotidiano, sin perder contacto con la realidad más banal; y los *mail* artistas, al favorecer la reproducción casi infinita de obras y documentos sin tener que recurrir a las empresas de artes gráficas. La democratización del entorno artístico, perseguida por los artistas postales, encontró satisfacción a buena parte de sus aspiraciones con el uso cotidiano de la fotocopiadora, puesto que el autor se trasmutaba inmediatamente en su propio editor y distribuidor, y a la inmediatez con que el producto salía del taller y llegaba a su destinatario, a esto se sumaba la rentabilidad económica.



Figura 20
Collage con fotocopias
Tyler Hoare
1984

E *Copy Art* (figura 20 y 21) nació en los Estados Unidos de Norteamérica y se convirtió rápidamente en objeto de exposiciones y publicaciones de grupos de artistas entre 1976 y 1979.

En Brasil, Paulo Bruscky, y Hugo Pontes, fueron los iniciadores en la utilización de la fotocopiadora de la empresa multinacional Xerox¹⁸ y crearon así el término Xerografía.



Figura 21
electrografía
Jake Tilson
1989

En el campo de la producción artística, el término Electrografía se la debemos al crítico de arte francés Christian Rigal, quien la lanzó por vez primera en 1980 desde la revista “B à T”, para definir técnicamente a las obras realizadas, en las décadas 50 y 60, por artistas, que utilizando fotocopiadoras. Otros términos que se manejan para referirse al mismo campo de actuación son Copigrafía, Fotocopia de arte, Reprografía y Xerografía.

Con la Xerografía existe la posibilidad de la creación de nuevas imágenes, a partir del reaprovechamiento de otras, asociadas según determinadas emociones estéticas (figura 22).

¹⁸ Chester F. Carlson inventor de la primera máquina fotocopiadora patenta en 1938 un “procedimiento electrofotográfico indirecto de reproducción” basado en el uso de los campos electrostáticos para obtener reproducciones –copias- “idénticas” de originales gráficos. Aunque ya en 1905, el inventor Augusto Righi obtiene una imagen que él mismo define como “electrorradiografía” y, en 1920, Paul Seleny (descubridor del selenio amorfo como material fotoconductor) realiza una serie de imágenes –reveladas y fijadas- que define como “electrografías



Figura 22
"Duende"
Electrografía
Jeffrey Schrier
1940-1988



Figura 23
"Nina"
Fotocopia a color
Carlo Pittore
1985



Figura 24
"Déportraitisation"
Ariane Thezé
1983

Como en ninguna otra manifestación artística, las imágenes pueden ser previamente colocadas en el plano, cambiadas de posición hasta la satisfacción plena del artista (figura 23) que transmite así su mensaje.

La xerografía resulta a un consumo rápido, por la facilidad de reproducción y por el bajo costo y divulgación más eficaz. Y sus características como las interrelaciones de las viejas imágenes, con nuevas, la ejecución rápida de un proyecto por la colocación previa de figura sobre plano es lo que consigue el producto final que se propone llegar a las masas como un medio simple y de fácil asimilación.

El electrografista quiere extraer de la conjunción del hombre y la máquina un discurso diferente que atienda fundamentalmente a las texturas y una nueva semántica visual. Hombre y máquina, como afirma António Aragão, no se manifiestan autónomamente, sino que son «dos sujetos que funcionan en una palpitante simbiosis como si hubieran sido reducidos a uno sólo». La máquina se pone, evidentemente, al servicio del operador, y éste se mueve en respuesta a las posibilidades de aquélla, incluso forzándolas y tensándolas (figura 24).

El crecimiento del electrografismo tuvo sus primeras repercusiones de cierto eco en las grandes exposiciones colectivas que en los años 70 se llevaron a cabo, una de ellas fue "Electroworks", realizada en 1979 en el Museo Internacional de Fotografía de Rochester. El sucesivo interés despertado motivó en los años 80 que se hicieran largometrajes y documentales sobre la electrografía, como fue el caso de los trabajos en vídeo y para televisión de Philippe Dodet y Jacques Chavigny, presentados en el marco de una destacada exposición, la más completa ofrecida hasta entonces en Europa, que se desarrolló en Dijon en 1984. Otro paso, consecuencia de la abundante producción, fue la constitución de archivos y museos consagrados al almacenaje y conservación de

las numerosísimas piezas electrográficas, como el Centre de Copy Art, creado en Montreal por Jacques Charbonneau, o el Museo Internacional de Electrografía, radicado en Cuenca.



Figura 25
"Le armi recuperati dei carabinieri"
Reentintado xerográfico
Piermario Ciaci
1988

La fotocopidora es un instrumento muy útil para las nuevas modalidades, el autor se sirve de la fotocopidora en el tramo último del proceso, el de la multiplicación de un original, pero también en los puntos iniciales e intermedios del mismo, superando pronto la simple función reproductora de un material de base, ajena al proceso interno de la creación, para ocupar un lugar primordial en las elaboraciones contemporáneas. (figura 25)

El trabajo del artista a través de la xerografía, es perecedero. Estará siempre sujeto a las agresiones del medio ambiente, más que cualquier otra técnica, pues se deteriora con facilidad por la acción de la humedad y la luz.



Figura 26
"Photocopy rock n' roll"
J. Olbrich

La apuesta realizada por la gran mayoría de poetas visuales y experimentales, que han confiado sin mayores recelos en el poder constructivo de la electrografía, no hace más que desmentir tales miedos, ya que la fotocopidora, lejos de sustituir o ganarle territorio al productor artístico ha contribuido a modificar los impulsos creativos del artista. (figura 26 y 27)

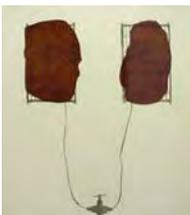


Figura 27
"Fuente"
Transferencia electrográfica
Rubén Tortosa
1995

Al ejecutarse, en un gran número de los casos, el proceso creativo directamente sobre el visor de la fotocopidora las alteraciones, deformaciones y distorsiones que van a dar lugar a la electrografía, no puede asegurarse que exista una matriz que se copia o sea susceptible de copiarse, lo más que puede llegar a manifestarse es que la primera electrografía es la que pasa a convertirse en el original, y eso siempre y cuando el operador no la reutilice en otras aplicaciones hasta alcanzar las metas deseadas, la manipulación electrográfica no conoce más límite que el que le imponga el operador, que aunque adapte su sistema de trabajo a las singularidades tecnológicas de las máquinas fotocopadoras, nunca se doblega al desarrollo de éstas inconscientemente.



Figura 28
"Fax Project"
Jake Tilson
1991-94



Figura 29
Transmisión facsímil
multipágina
Fernando Carrion
1992

En los años 80 el *Fax Art* que necesita un proceso electrónico, es el arte de la tele-comunicación. El artista puede transmitir su imagen o trabajo, pero no tiene el pleno control sobre el equipo del receptor, así los aspectos estéticos de la obra de fax llegan a ser de importancia secundaria en comparación con los aspectos comunicativos, en otras palabras, un trabajo sólo puede llegar a ser *Fax Art* si es transmitido. (figura 28 y 29).

Los primeros proyectos de *Fax Art* internacionales se remontan a los primeros ochenta con proyectos tan importantes como “el mundo en 24 horas” dentro de la muestra “Ars Electronica 1982” organizada por Robert Adrian, o “Particifax” en 1984, con participantes de África, América, Asia, Australia y Europa.”¹⁹ En los ochenta el fax llega a ser una parte integrada de la red de *Mail Art*.

Cada vez más proyectos artísticos contemporáneos utilizan el principio de reproducir y enviar como lo hizo el *Fax Art*, que podría considerarse como el principio de la comunidad virtual como lo es la Internet en la actualidad.

¹⁹ Fax art, www.members.nbc.com/artstrike/fax.htm

Resumen

En el trabajo de tesis se realizó un análisis de las manifestaciones artísticas del s. XX para comprender los medios y soportes utilizados en el arte contemporáneo.

Se describen los problemas en la argumentación de la producción artística que utiliza un soporte digital para su desarrollo

Se trató de dar una ejemplificación en artistas que desde el año de 1990 utilizan la Internet para la creación de discursos artísticos.

Definición de términos y conceptos generados para explicar los contenidos estéticos que surgen a partir de los avances científicos y comunicativos de una cultura del Ciberespacio, para presentar a partir de estos una propuesta artística individual.



Capítulo Uno

El comienzo de una nueva era



Figura 30
Polaroid Pathfinder

La aparición del sistema *polaroid*²⁰, que nos dio la posibilidad de obtener fotografías al instante, (figura 30) la televisión²¹ y la fotocopiadora²², permitieron que el concepto de inmediatez se dividiera en tres grandes líneas tecnológicas: la fotografía, el video²³ y las tecnologías electromecánicas de reproducción y estampación.

Cada una de ellas provee a la imagen de un código específico, aún cuando tienden a unirse alrededor de un canal colectivo, por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades post industriales.

Los antecedentes de estos avances tecnológicos en beneficio de la creación artística, fueron la competencia militar y de telecomunicación.

...en 1957, los rusos lanzaron al espacio el primer satélite artificial el *sputnik* y con esto provocaron que en América, el presidente Dwight D. Eisenhower creara el ARPA, (Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada) en el Departamento de Defensa de los Estados Unidos, logrando así poner en órbita un satélite...²⁴

En 1962 ARPA se dedicó, bajo el mando del Dr. J.C.R. Licklider, a la investigación de redes de computadoras y comunicaciones, que garantizaran el funcionamiento de las mismas

²⁰ La fotografía instantánea se hizo realidad en 1947, con la cámara Polaroid Land, basada en el sistema fotográfico descubierto por el físico estadounidense Edwin Herbert Land

²¹ La televisión surge del descubrimiento de las propiedades fotoeléctricas del selenio en 1873; lo que permitió a Carey idear, en 1875, un ojo eléctrico constituido por múltiples células de selenio, que no llegó a realizar. La suposición inicial de Carey es que en este ojo se debería formar la imagen real del objeto la cual se transmitiría automáticamente al receptor formado por lámparas eléctricas minúsculas conectadas a las células de selenio del mencionado ojo.

²² Una fotocopiadora es un aparato para hacer copias en papel de un documento impreso. Actualmente, están siendo sustituidas por su evolución, los equipos multifunción. Esto equipos además permite el uso separado como escáner de ordenador e impresora.

²³ El videotape (grabador de cinta) permite a la televisión, convertirse de un medio en vivo a una serie de grabaciones previas. El video, del latín yo veo, abre muchas opciones a la industria en desarrollo pero crea el síndrome "anti-tv" dado a que el video puede ser manejado previamente que algo en vivo y restando un poco de credibilidad al momento.

²⁴ Georgie. Renard. "Historia de Internet". www.geocities.com/TimesSquare/chasm/79990/historia.htm

contra ataques bélicos. En 1969 se establece ARPANET (Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada), y con ella comienza a sospecharse el impacto social que tendrá la telemática²⁵.

La INTERNET, que ahora conecta a millones de personas alrededor del mundo y que permite la transmisión de información de múltiples clases, comenzó con la conexión de 4 universidades en 1969.²⁶ Para 1970 se empezó a utilizar el concepto *store and forward*, que sirvió para poder enviar mensajes de correo electrónico.²⁷

En 1971 ya había 15 nodos con servidores de computadoras conectados. Y en 1972 en la Conferencia Internacional de Comunicación de Computadoras, se hace una demostración del ARPANET con 40 máquinas conectadas. En 1973, el Colegio Universitario de Londres se convierte en el primer nodo internacional de ARPANET.

A principios de la década de los 80, ARPANET se dividió en dos sistemas de redes: MILNET (Red Militar) Y NSFNET(Fundación Nacional de Ciencia). MILNET funcionaba exclusivamente para el gobierno de los Estados Unidos de Norteamérica y NSFNET para propósitos educativos y de investigación en general.

La NSFNET²⁸, se conoce actualmente como INTERNET, que además de proveer servicios al mundo militar y académico, ya puede ser utilizada por el resto de la sociedad. INTERNET provee acceso a la información y brinda una gran cantidad de servicios

²⁵ telecomunicaciones + informática

²⁶ Universidad de California en los Angeles (SDS SIGMA 7:SEX), Stanford Research Institute (SDS940:GENIE), Universidad de California en Santa Barbara (IBM 360/75:OS) y la Universidad de UTA en SALT Lake City (DEC PDP-10:Tenex).

²⁷ En 1972 Ray Tomlinson escribió el programa para enviar y leer el mensaje básico de correo electrónico, motivado por la necesidad entre los desarrolladores de ARPANET de tener un mecanismo de coordinación y comunicación entre ellos.

²⁸ Esta red utilizó las líneas T-3 que transmiten a 45 megabits por segundo, teniendo alrededor de 200,000 computadoras y 2,000,000 usuarios conectados directamente; con la posibilidad de una congestión en las T-3 en 1995, se desmanteló y surgió la NREN (National Research and Education Network) , para disimular el bloqueo, teniendo una velocidad troncal de transmisión de 3 gigabits por segundo

sobre diferentes aspectos, y además ofrece a través del correo electrónico y otras formas de conferencia, la posibilidad de comunicación escrita con el resto del mundo.

En la actualidad INTERNET²⁹ es el conjunto de millones de redes, y puede definirse como un sistema hipermedia para el acceso a la información que se encuentra almacenada en la red de redes, está basado en los conceptos de hipertexto y multimedia que, además de los distintos tipos de información de texto, gráficos, sonido, vídeo, añade los llamados enlaces³⁰.



La INTERNET y la producción artística

El artista, hasta la aparición de la INTERNET, no había tenido acceso a un medio masivo de comunicación y esto le había impedido conocer las limitaciones y ventajas de la confrontación de la producción artística en un *mass media*. La razón fundamental es que el artista no cuenta con los medios económicos para lanzar un programa de televisión o para producir una película. Hoy hacer un *web site* es excesivamente barato y para experimentar con él, los artistas tienen la puerta abierta y hasta cierto punto están obligados a colaborar dentro de la red, aprovechando la interactividad y comunicación en tiempo real que la red ofrece. El arte producido para las redes informáticas hace de la participación colectiva su un objetivo fundamental.

Cada avance tecnológico es explorado por los artistas para incorporarlo a sus obras, anticiparse a los usos futuros de las tecnologías o inspirarse en nuevas teorías y descubrimientos

²⁹ esta palabra se compone de *inter* (entre, en griego) y *net* (red, en inglés) deducimos entonces que es una red de redes, independientes.

³⁰ relaciones directas con otros documentos por medio de las redes.

científicos, ha sido una función del arte, para acercarlo a la sociedad y multiplicar los usos de las aportaciones científicas y tecnológicas o al menos esa es su pretensión. "Uno de los papeles del arte frente a la transformación tecnológica es destacar el contenido humano, lo metafórico por encima del valor funcional o literal del creciente entorno tecnológico."³¹

La computadora es una herramienta eficaz a disposición de cualquier disciplina artística y no artística, que cumple dos tareas de forma mecanizada, más no autómata: una, simular procesos tradicionales, donde ahorra tiempo y esfuerzo (cálculo de sistemas de representación, tipografías, variaciones sobre formas y colores, etc) y la otra diseñar propuestas estéticas con el uso del multimedia interactivo, el arte para la red o la realidad virtual.

Puede ser que debido a la inercia del propio mecanismo de procesamiento de datos del cerebro humano, que en las sociedades del imperio de las imágenes primero vemos y después entendemos, predominando el concepto de lo visual sobre las formas sensitivo-perceptivas.

La elección de otras vías dentro del contexto de la producción de imágenes, como el *Computer Art*³² o el *Net.Art*³³, no es más que la vieja aspiración de llegar al mayor número posible de receptores en las mejores condiciones, fundamentalmente al nivel de calidad del mensaje emitido y a su capacidad de comunicación.

³¹ Derriek de Kerchove. El Arte en la Red y las Comunidades Virtuales. Océano, España, 1990, p.214

³² definición que se utiliza para los productos artísticos realizados utilizando la computadora como herramienta

³³ concepto para identificar las producciones artísticas desarrolladas utilizando la INTERNET y que carecerían de sentido fuera de ella



Cada nueva conquista de expresión modifica en alguna medida la propia experiencia receptiva. Las revoluciones que se dan en el campo de la imagen están permitiendo la transformación del status jerárquico de las formas sensitivas, estableciendo una preponderancia de las auditivas e icónicas, sobre las demás formas de comunicación, aunque no parece demasiado próximo el día en que la imagen fija, en condiciones estables y capaz de ser transportada en tiempo y espacio real, sea desbancada por la información contenida en una pantalla. Al artista le interesa la red por las siguientes características.

Accesibilidad. La red permite la entrada a cualquier tipo de usuario, tanto a productores de páginas *web* como a los usuarios, con toda libertad.

Superabundancia de información. La característica más destacable y general de la red, es que se basa en la abundancia de información, que se puede obtener de manera gratuita y que permite crear una fuente propia de opinión. Las redes permiten compartir información de una manera rápida que facilita extraordinariamente la realización de proyectos de investigación.

Uniformidad. La red y la tecnología informática ofrecen la coexistencia e interacción de diversos medios, progresiva o simultáneamente. Las páginas web actuales incluyen texto, colores, efectos, fotografías, gráficos fijos o en movimiento, animaciones bidimensionales o tridimensionales, video y sonido con gran naturalidad.

Interacción. El principio de un arte participativo, pueden crearse colectivos de artistas, hacer que el usuario participe, o tener varias conexiones alrededor del mundo para la realización de un proyecto. Aunque resulte muy atractiva esta interacción, el público se muestra reacio a participar, puede ser porque siempre se ha manejado la

consigna no tocar, que se muestra en los museos convencionales. La interactividad requiere de la voluntad del navegante, que escoge por donde quiere ir y el tiempo que dedica a cada *web site*.

Adecuación. Resulta muy útil para la creación de un nuevo lenguaje con las herramientas disponibles.

Productividad. Permite multiplicar el trabajo y plantear proyectos más complejos. El artista puede inventarse una nueva manera de utilizar un medio, utilizar los recursos de la red y sus programas de modo creativo, no convencional.



Estética de las obras de arte electrónico.

Se ha creado un término para definir las cualidades específicas de las páginas o de los servidores *web*, la webicidad³⁴; significa que el arte utiliza la red por sus propiedades interactivas más que simplemente como vehículo para proporcionar el contenido. La webicidad también es un criterio estético desde el momento en que se puede disfrutar estar interconectado. Se pueden crear conexiones con intención estética únicamente, sugerir recorridos sin ninguna finalidad práctica.

En muchas de las páginas que existen, se otorga prioridad al efecto sobre el contenido, esta es una característica de cualquier estilo artístico, en su primera fase de desarrollo.

Las obras más interesantes que aparecen en la red son aquellas que explotan todas las posibilidades que el medio pone a disposición del artista.

³⁴ Webicidad, término acuñado por los jurados de la Categoría de Arte en el Web para el Premio Ars Electrónica de 1995



El año de 1994 marca el comienzo de una serie de investigaciones artísticas concretas, dirigidas a aprovechar todas las posibilidades de la red.



Figura 31
"File Room"
Antoni Muntadas
1004

El padre del *Net.Art* español, Antoni Muntadas, que vive y trabaja en Nueva York, produce en este año con la Randolph St. Gallery de Chicago, el proyecto "*File Room*" (figura 31) siendo uno de los pioneros en el uso de la *web* como instrumento de crítica social y como territorio interactivo que gracias a las contribuciones de los usuarios, se puede reconstruir una historia no-oficial. "*File Room*" se estructura como un archivo comunitario informático sobre los casos de censura cultural en el mundo, que permite tanto el acceso a la base de datos, como la introducción de nuevas informaciones por parte de los visitantes y su participación en un foro de discusión.



Figura 32
"WaxWeb"
David Blair
1994

El director de cine independiente David Blair realiza el primer experimento de cine interactivo en 3D titulado "*Waxweb*", (figura 32) la versión hipertexto de su película electrónica "*Wax or the Discovery of Television among the Bees*". En "*Waxweb*", imágenes, sonidos y textos se mezclan en una historia no lineal, cuyo desarrollo depende de las aportaciones del usuario, quien puede modificar el guión añadiendo sus propias instrucciones.

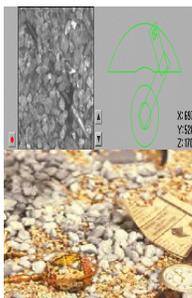


Figura 33
"The Mercury Project"
Ken Goldberg
1994

En este mismo año, Ken Goldberg profesor de ingeniería y artista, que utilizó la robótica y la arqueología en *The Mercury Project*³⁵ (figura 33) permitía a cualquier usuario de la red alterar un entorno lejano, mediante un robot teledirigido, con el objetivo de buscar en la arena objetos no reconocibles, que les permitirían descubrir un misterio oculto. El usuario deja su papel de espectador pasivo y la interactividad, mayor o menor, se convierte en un juego de buscador de tesoros.

³⁵ La iniciativa tiene mucho éxito y entre 1994-1995, dos millones y medio de internautas se conectan a este rompecabezas arqueológico

En 1995 hacen su primera aparición algunos de los personajes, cuyos proyectos definirán las tendencias del *Net.Art* en los años siguientes y empiezan a definirse algunas de las temáticas que tendrán una notable relevancia en el desarrollo del *Net.Art*, como la preocupación por los sistemas de control electrónico sobre los individuos.



Figura 34
"Sísifo"
Antoni Abad
1995

En España, el vídeo artista catalán Antoni Abad, es uno de los primeros en aprovechar tanto los nuevos recursos que ofrece la tecnología digital, como el impulso mediático que proporciona. Su primera aportación es *Sísifo*, (figura 34) que se presenta, simultáneamente en el MACBA (Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona) y en el Museo de Wellington en Nueva Zelanda. En la página dividida en dos partes, dos hombres completamente desnudos tiran de la misma cuerda, unificando metafóricamente el mundo a través de la *web*.



Figura 35
"History of Art for
Airports"
Vuk Cosic
1995

El artista esloveno Vuk Cosic³⁶. Con el proyecto "*History of Art for Airports*",(figura 35) comienza la historia oficial del *Net.Art*, donde ironiza sobre la representación del arte en red, a través de una serie de ideogramas parecidos a los que se encuentran en los aeropuertos, que representan momentos y creadores clave de la historia del arte, desde Lascaux a Warhol.



Figura 36
"Love"
Michael Samyn
1995

Michaël Samyn, artista y diseñador belga, fundador del colectivo *Group Z*, que presenta "*Love*", (figura 36) un proyecto que explora las nociones de público y privado, ofreciendo diferentes puntos de vista acerca del amor, desde la margarita deshojada electrónicamente, hasta las citas del Marqués de Sade. Además de navegar por las atractivas imágenes de la *web*, el usuario puede participar aportando sus secretos y deseos más íntimos.

Goldberg presenta "*The Mercury Project*", en *Telegarden*³⁷,(figura 37) una instalación orgánica e interactiva. Es un

³⁶ Vuk Cosic, concibió el término *net.art*

³⁷ instalación que forma parte de la exposición permanente del *Ars Electronica Center* de Linz en Austria.



Figura 37
"The Mercury Project"
Ken Goldberg
1995



Figura 38
"Nose of the night"
Thomas Balzer
1996



Figura 39
"Refresh"
Shulgin/Cosic
1996



Figura 40
"Bodies INCorporated"
Victoria Vesna
1996

pequeño jardín donde, gracias al brazo móvil de un robot jardinero, los internautas pueden plantar semillas, regarlas y controlar su crecimiento mediante una videocámara.

En 1996 el hipertexto se confirma como un dispositivo capaz de introducirse en las estructuras narrativas tradicionales y los artistas se enfrentan de múltiples formas a las posibilidades que esto ofrece.

En el espacio incorpóreo de la red, el cuerpo se convierte en uno de los temas más recurrentes: es representado, reinventado, conectado, alterado e incluso transformado en espacio navegable.

Thomas Balzer presenta "*Nose of the night*", (figura 38) un divertido *thriller* interactivo, inspirado en el cine negro de posguerra, donde el usuario puede convertirse en detective para descubrir intrigas y asesinatos, interviniendo y alterando el guión de la película. Lo interesante es que todos los personajes son narices antropomorfas.

El ruso Alexei Shulgin y el esloveno Vuk Cosic lanzan "*Refresh*", (figura 39) una cadena de páginas *web* de proyectos artísticos, enlazadas entre ellas, que se actualizan automáticamente cada 10 segundos, catapultando al usuario de un lado al otro del planeta.

En su espectacular "*Bodies INCorporated*", (figura 40) la profesora de la Universidad de California, Victoria Vesna, invita al visitante a construir su cuerpo virtual, eligiendo tanto sus características físicas como temperamentales, con el objetivo de investigar las problemáticas vinculadas a las comunidades *on line*.

El sitio se divide en tres entornos principales: el Limbo, donde se encuentran los cuerpos abandonados, la Necrópolis, donde los usuarios pueden elegir cómo desearían que sus cuerpos murieran y el *Showplace* donde pueden participar en debates y *chats* en tiempo real.

El proyecto "*The Institute for Media Diseases*",(figura 41) del alemán Markus Käch, es un cruce entre un centro médico y un



Figura 41
"The Institute for Media
Diseases"
Markus Käch
1996

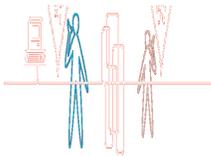


Figura 42
"Sensorium"
Shinichi Takemura
1996



Figura 43
"Persistent Data
Confidante"
Paul Vanouse
1997

laboratorio de *media art*, donde se investigan las posibles enfermedades provocadas por la digitalización del cuerpo humano y donde también funciona un hospital electrónico para los usuarios que temen padecer algún síndrome informático.

En otra línea de producción, la relación entre la red y el planeta, protagoniza dos proyectos japoneses, influidos por los pensamientos orientales sobre la esencia del planeta y los fenómenos naturales. "El mundo es como una gran *web* formada por una red invisible que conecta al ser humano con todo lo que le rodea" afirma Shinichi Takemura, creador de "*Sensorium*", (figura 42) un proyecto dividido en varias secciones, que permite al usuario percibir los signos vitales de nuestro planeta en tiempo real. Con una filosofía parecida Masaki Fujihata concibe "*Global Clock Project*", cuyo objetivo es visualizar la Tierra mediante unos sensores, situados en distintos lugares, conectados a través de la red.

En el año de 1997 la red tiene la posibilidad de colocar al usuario en un contexto público y privado al mismo tiempo. Frente a la computadora, el internauta se encuentra en un espacio íntimo y solitario y al mismo tiempo, tiene la posibilidad de comunicar e interactuar en tiempo real con personas y entornos de todo el planeta. La garantía de anonimato que este medio proporciona, lo convierte en un territorio favorable para una serie de comportamientos, que no tendrían lugar en otras situaciones. La narrativa hipertextual no lineal se expresa en numerosos proyectos, que demuestran la madurez alcanzada por la experimentación en este campo, en lo referente al dominio de la tecnología, y en los contenidos. La facilidad de confesarse con una computadora de por medio, es aprovechada por más proyectos.

"*Persistent Data Confidante*" (figura 43) de Paul Vanouse que, por su sencillez e interactividad real, representa un ejemplo de *Net.Art* puro. Propone una transacción de secretos, el usuario debe

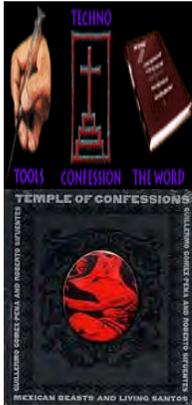


Figura 44
 "The Temple of Confessions"
 Gómez Peña
 1997

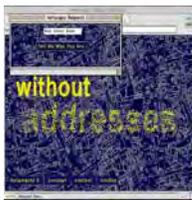


Figura 45
 "Without Addresses"
 Blank/Jeron
 1998



Figura 46
 "Digital Landfill"
 Mark Napier
 1998

dejar uno para poder leer otro, al que también podrá calificar. De esta forma los secretos con menos puntuación, son eliminados de la lista y el visitante, influyendo sobre el contenido de la *web*, se convierte en autor junto con Vanouse.

"*The Temple of Confessions*" (figura 44) de Guillermo Gómez-Peña, un artista mexicano residente en Estados Unidos, que utiliza las tecno confesiones de miles de usuarios para descubrir los tópicos y prejuicios existentes acerca de las minorías étnicas.³⁸

El *Net.Art* en 1998 desarrolla un lenguaje propio y empieza a crear varios dispositivos críticos autónomos. La estructura y presencia ya no se considera anecdótica por la institución Arte. Tras el reconocimiento público a finales del año anterior, con la participación de varios proyectos en la Documenta X de Kassel, el *Net.Art*, se convierte en objeto de interés para los museos mas importantes. Los curadores contemporáneo incluyen muestras del uso de este medio en sus selecciones y proponen las primeras exposiciones en línea.

El proyecto "Without Addresses", (figura 45) de Joachim Blank y Karl Heinz Jeron que después de presentarla en la Documenta rentabilizan la idea del reciclaje de sitios en *Dump your trash*, donde se ofrece al usuario la posibilidad de reciclar su vieja página, convirtiéndola en una obra de arte. Tan sólo tiene que enviar la URL y aceptar pagar 1.500 dólares y recibirá en su domicilio un bajorrelieve en mármol, en el cual han sido grabados un trozo de texto, una imagen y la dirección de la *web*.

La idea de que, en nuestra sociedad, la abundancia de información tan sólo es equiparable a su ausencia de contenido, es compartida también por Mark Napier quien crea "*Digital Landfill*" (figura 46) un vertedero *on line*, donde el visitante puede deshacerse

³⁸ Las indicaciones de los internautas, sirven al artista también para crear unos *etnocyborgs*, a los que da vida durante *performances*, como el que realizó en el verano del 99 en Barcelona, dentro el marco del festival Sonar.

de todos los desperdicios digitales que ya no necesita, “contribuyendo a la creación de abono virtual para fertilizar el terreno de las ideas. Luego puede visualizar los desechos por bloques, inspirarse en ellos para sus obras y utilizar los que necesita.”³⁹

La idea de capturar, almacenar y elaborar fragmentos de obras ya existentes para obtener nuevos significados, se confirma como una de las características peculiares de las obras de *Net Art*. En esta línea Napier concibe “*The Shredder*”, que presenta la estructura global del sitio como un *collage* caótico e irracional. A diferencia de los navegadores convencionales, *Shredder* se apropia de los datos de la página, destruyendo y luego reconstruyendo su estructura, para crear otra *web* paralela a la original. De esta forma los contenidos se convierten en abstracción, los textos en gráficos y la información en arte.

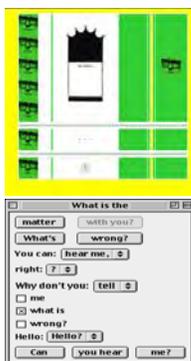


Figura 47
“Superbad”
Ben Benjamin
1998

La evolución de la tecnología digital se refleja en proyectos múltiples, que presentan un dominio de las aplicaciones que causan una seducción en el usuario, pero aún con una interactividad limitada, el visitante se sorprende y se convierte en cómplice del artista autos de aquella fantasía. En “*Superbad*”⁴⁰ (figura 47) de Ben Benjamin, un sitio sin explicaciones, ni notas biográficas, un campo de juego, donde no existe narrativa, ni ningún tipo de progresión y el visitante puede navegar en la dirección que prefiere.

El proyecto “Mediaboy.net” del artista canadiense autonombado Taz, está en la misma línea de pensamiento de Superbad. Su asombroso dominio de los recursos tecnológicos se traduce en un diseño tecno lúdico, colores brillantes, música industrial, juegos de poesía y formas geométricas, que se mezclan en una estética que recuerda a los *video-clips*. Tampoco hay instrucciones de uso en el proyecto *e13* de Eric Rosevare, algo así

³⁹ Jerry, Bowles. “Fuera de la galeria dentro del apartado”. Art in América, Estados Unidos, marzo-abril, 1999, p.6

⁴⁰ es el tipo de proyecto que vuelve locos a los puristas del net.art. Lo demuestra el hecho de en el 99, el jurado de los Webbies(premios considerados los Oscar de la red), le otorgara un premio, no en la categoría de Arte, que ganó Jodi, sino en el apartado *Weird*(raro, extraño)

como un juguete virtual, en el cual el objetivo de la interacción es exclusivamente proporcionar al usuario una larga serie de imágenes, cuya estética mezcla las eclécticas influencias del diseño gráfico con el uso de las herramientas propias del interfaz.

En este año ocurre un suceso inesperado surge la primera galería de *Net.Art* en la red *Art.Teleportacia*, La obra de *Net.Art* pierde su carácter efímero, se hace evidente nuevamente la necesidad de mantener un archivo de su evolución creativa, y el apasionado deseo de entrar en el mercado del arte.

Olia Lialina se posiciona claramente en el debate sobre los pros y los contras de la comercialización del *Net.Art* creando esta galería virtual. En su primera exposición, "Obras del Periodo Heroico", Lialina (figura 48) pone a la venta cinco obras por unos 2.000 dólares cada una. Además de una de sus obras, hay cuatro proyectos de los net.artistas más conocidos internacionalmente: "ABC" de Shulgin, "Location/Index" de Jodi, "Metablink" de Vuk Cosic y "Own, Be Owned or Remain Invisible" de Heath Bunting. Olia Lialina, que encarna perfectamente el nuevo modelo de artista ,teórico, crítico, curador, divulgador, contribuye al debate también con su testamento digital "Will-n-testament", al mismo tiempo que continúa en su vertiente de narradora de historias con "Agatha Appears", un proyecto que consiste en una escena de seducción entre un hombre experimentado en Internet y una mujer novata.

En 1999 aparece con el objetivo de rescatar el primer espíritu del *Net.Art*, *0100101110101101.org*,(figura 49) un colectivo de artistas italianos, encabezado por Luther Blisset. El grupo con sus acciones rechaza la falsa interactividad de muchos proyectos e invita al usuario "a disfrutar de la obra de forma impredecible, alejándose de las previsiones del autor, sacándola de su rutina habitual (artista/galería/museo/web) y reutilizándola en un nuevo contexto".



Figura 48
Olia Lialina
1998



Figura 49
Hack art
Colectivo
0100101110101101
1999

En rápida sucesión *0100101110101101.org* *hackea*⁴¹: *Hell.com*⁴², el sitio de Jodi y Art.Teleportacia, evidenciando las contradicciones implícitas en el desarrollo de este medio.

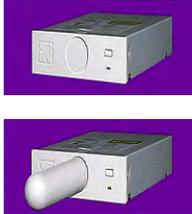


Figura 50
"FuckU-FuckMe"
Alexei Shulgin
1999

Alexei Shulgin hace visible su postura ante la comercialización de los sitios de *Net.Art* en el proyecto "*FuckU-FuckMe*", (figura 50) donde pone a la venta por 500 dólares, unos aparatos que proporcionan la más completa solución al sexo por control remoto en la red, es un sistema con un interfaz intuitivo que permite al usuario concentrarse completamente en la comunicación sexual. La página se carga rápidamente y las imágenes muy simples pero con una gran crítica hacia el mercado del arte.

En el año 2000 en pleno inicio de milenio, la red se ha convertido en un territorio de inversiones millonarias por parte de las grandes corporaciones multinacionales y los *net.artistas* se enfrentan a las exigencias del mercado. Lentamente los paradigmas del arte tradicional se vuelven a imponer y parecen querer absorber al *Net.Art*. La comercialización de este tipo de obras se convierte en tema de debate y también en objeto de acciones de sabotaje simbólico.



Figura 51
David Casacuberta
2000

En este año aparecen más artistas interesados en investigar las posibilidades de este nuevo medio y los que trabajan ya desde hace algunos años empiezan a recoger los frutos de su experimentación temprana.

Aparece el grupo "O Cangaço do Santo File"⁴³, según su propia definición "un grupo de guerrilla mediática" formado por David Casacuberta (figura 51) y Marco Bellonzi que, desde 1996, desarrollan proyectos e iniciativas vinculadas a la red.

⁴¹ desmenuzar un sistema operativo o programa para saber como funciona y modificarlo

⁴² una plataforma de ciberartistas muy elitista

⁴³ O Cangaço recibe el premio de la Bienal de Werkleitz en Alemania con el proyecto G.U.N (Global United Network), una red semántica de 22 palabras claves (como globalización, teletrabajo, nueva economía, desocupación, sociedad de la información, multimedia, etc.) cada una de las cuales está vinculada a una imagen, un lema y un sonido



Figura 52
"Riot"
Mark Napier
2000

“Mientras que en la red se debaten los conceptos de original, plagio y reciclaje, de apropiación y *copyright*⁴⁴, Mark Napier presenta su particular reflexión aplicada al desarrollo de los recursos técnicos con la creación de “*Riot*”, (figura 52) un navegador multiusuario que realiza un collage automático de la página que se desea visualizar, junto a las tres últimas que han sido visitadas desde el sitio, permite mezclar informaciones que carecen de sentido y su único fin es hacer evidente la carencia información, en juego de colores y formas.

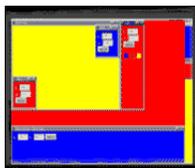


Figura 53
"Homage to Mondrian"
Teo Spiller
2000

El potencial creativo de la red de redes y la accesibilidad de sus herramientas, que brindan a cualquiera la ilusión de convertirse en un artista, es cuestionado en *Homage to Mondrian* (figura 53) de Teo Spiller, un proyecto que desafía al usuario a crear su propia versión de una famosa obra de Mondrian. El juego que, en un primer momento parece ser muy sencillo, se complica a cada paso y el resultado suele ser muy distinto al esperado.

La representación gráfica de las palabras protagoniza el proyecto de Christa Sommerer y Laurent *Mignonneau Verbarium*, donde es posible crear un organismo tridimensional, tan sólo escribiendo una palabra o una frase en cualquier idioma. Los textos enviados, que funcionan como códigos genéticos, contribuyen a componer la imagen colectiva del herbario virtual y los visitantes pueden seleccionar cualquier fragmento para leer el mensaje correspondiente.



Figura 54
"PHON:E:ME"
Mark Amerika
2000

La estructura hipertextual se desarrolla en distintas direcciones. Jaka Zelenikar investiga el ámbito de la net.poesía visual en “*Type*”, una máquina de escribir audiovisual e interactiva que permite al usuario redactar cartas de amor.

Mark Amerika realiza “*PHON:E:ME*”, (figura 54) que consiste en tres partes, una secuencia de breves textos, una serie de vídeos y una remezcla de once voces electrónicas, ritmos y composiciones

⁴⁴ Nicholas, Negroponte. *Ser Digital* op. Cit, p.310

sonoras. Sin embargo, esta estructura aparentemente sencilla conduce al usuario en un mundo complejo, en el cual debe navegar abandonando cualquier esperanza de desarrollo lineal.

En el ámbito de la poesía, basado en un cuento de Jorge Luis Borges, el proyecto de Natalie Bookchin, "*The Intruder*" (figura 55) a través de diez juegos, se cuenta la historia de dos hermanos enamorados de la misma mujer. El trágico desenlace del relato cuando finalmente el hermano mayor mata a la mujer, refleja en el carácter violento de los juegos. El usuario tiene que superar pruebas como capturar palabras, destruir naves espaciales, jugar ping-pong con una mujer como pelota, atrapar los objetos que caen de una vagina o participar en un duelo al estilo del lejano oeste.

En el año 2001, son casi 400 millones de personas las que diariamente se relacionan por medio de la red para intercambiar pensamientos y emociones, mientras tanto los dispositivos que nos permiten acceder a Internet se vuelven cada vez más pequeños y se convierten casi en extensiones de nuestro cuerpo. ¿Llegará la red de redes a convertirse en un sistema nervioso colectivo que nos transformará a todos en seres máquina?. ¿Seremos inmortales?.

Estas ideas y cuestiones son objeto de debate al inicio del nuevo milenio.

Los nuevos medios requieren un nuevo lenguaje crítico, tanto para describirlos, como para analizarlos, y también para enseñarlos. ¿De dónde ha de venir este lenguaje? No es suficiente con usar términos técnicos como *website*, para referirnos a obras que son radicalmente diferentes las unas de las otras, tanto en intención como en forma. Los conceptos y formas culturales tradicionales demuestran ser también inadecuados. La imagen y el observador, narración y diseño, ficción y representación, espacio y tiempo, parece que han de ser redefinidos nuevamente.

La identidad es un tema clave en Internet. En los inicios de este medio, una viñeta que mostraba dos perros delante de una



Figura 55
"The Intruder"
Natalie Bookchin
2000

computadora. Uno de ellos, mientras teclea con sus manos, le comenta al otro "En Internet, nadie sabe que eres un perro".

La paradoja empezó primero de forma práctica, con hombres que fingían ser mujeres, mujeres que fingían ser hombres, programas de computadora que fingían ser humanos. Los artistas rápidamente sacaron provecho de este anonimato.

Una primera línea de ataque fue el Ciberfeminismo, reinventar la presencia de la mujer en la red mediante la creación de identidades virtuales. La artista más golpeadora y significativa de este movimiento es Margarete Jahrman, más conocida por su sobrenombre de *Superfem*, de la que destacaríamos su proyecto de los *Superfem avatars*, dentro del proyecto *Global Drome*.

Otro autor interesante es Mike Stubbs, que siempre ha tenido el problema de la suplantación de la identidad como uno de sus principios guías. Puede verse una versión española de su obra "*Faking It*" (Fingiéndolo) en "*Global Drome*", junto al artista finlandés Tapio Mäkela.

De cualquier manera, el artista de las suplantaciones es el ya mencionado Heath Bunting, especialista en el *prank-art*⁴⁵ Heath puede hacerse pasar por un consumidor de porno, el encargado de una exhibición virtual, un abogado super legalista, una ingenua artista de *Net.Art* japonesa y casi cualquier otra cosa para confundir, hacer enojar y divertir y al final, hacer pensar a los navegantes que confiadamente paseamos por el ciberespacio.

Este es un pequeño esbozo, existen autores difícilmente clasificables, el uso de la red con fines artísticos es incalculable como ejemplo, Stellarc estaría en un triángulo de las Bermudas entre el sensorio, la identidad personal y el *hack-art*.

Otros autores, como Jodi, entran sólo parcialmente en la línea de revisión irónica de la Cibercultura, pues gran parte de su trabajo puede contemplarse como simple placer estético, en el sentido del

⁴⁵ arte bromista

arte del reciclaje de los setenta, y casi lo mismo podríamos decir de cualquier autor realmente significativo.

“El net.art está en sus inicios y sólo estamos contemplando las primeras tentativas. Sin duda su potencial está por expandir y nos esperan aún muchas sorpresas, según la tecnología y la creatividad se influyan mutuamente.”⁴⁶

En este capítulo me permití solo mencionar algunos ejemplos y autores que tienen mayor presencia dentro de la red y que permanecen de alguna manera interconectados, es decir, si se teclea en el buscador el nombre de alguno, seguramente encontraremos a otro o a todos, se mantienen enlazados, aprovechando las características de la red de redes.

⁴⁶ *ibidem*, p. 217



Capítulo Dos

Mujeres y hombres digitales

La comunicación ocupa un papel central dentro del debate en torno a los sexos, en los procesos comunicativos es donde se hace más aparente la diferencia entre el género femenino y el masculino. Cuando la comunicación se convierte en información, a través de las redes, surgen ambientes diseñados por mujeres para mujeres y de hombres para hombres y para cada tipo de cada uno de ellos.

Aunque hay muchas explicaciones diferentes, autores feministas han descrito “la perspectiva femenina sobre el mundo como esencialmente distinta de la del hombre”⁴⁷. Desde una perspectiva psicológica muchas han argumentado que “la identidad femenina gira en torno a la interconexión y la relación” aunque culturalmente se entiende que el ambiente de la mujer es privado y por su parte, la identidad masculina “se centra en la separación y la independencia”⁴⁸, ya que culturalmente se entiende que el ambiente del hombre es público. La verdad debe residir en algún punto intermedio y es mucho más complejo. La red nos permite crear un espacio en el que celebrar nuestras diferencias y aceptar la fluidez de nuestras concepciones de los sexos.

“Existe un pánico creciente ante una imprevista e inminente supremacía femenina: supremacía en los salones, donde el índice de fracaso escolar comenzaba a ser superior entre los niños y el rendimiento mayor entre las niñas; supremacía en el trabajo, donde los trabajos industriales dejaban paso a los servicios (administración, comunicación, finanzas, enseñanza, etc.) donde las

⁴⁷ Donna Haraway (1984), “Manifiesto para Cyborgs”, en Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza (1991), Cátedra, Madrid, 1995, p. 311.

⁴⁸ Theresa M. Senft, “Interpretar el cuerpo digital” www.femsonline/7rSenft

mujeres comenzaban a despuntar; supremacía en la familia, donde la figura del padre y el abandono masculino estaban debilitando la estructura; y supremacía psicológica. La desmoralización, la renuncia a la búsqueda del éxito, la adicción, el nihilismo, la delincuencia o la muerte temprana comenzaban a ser síndromes masculinos⁴⁹.

Aparece una voz de alarma ante "la decadencia del hombre", o más bien, de la decadencia del mito de la masculinidad, tradicionalmente ligada a: determinación del vencer, voluntad decidida, afán de superación, honor, respuesta a los desafíos, espíritu de sacrificio, capacidad de resistencia, imaginación, crítica, inventiva, e iniciativa.

Los contenidos de la mitología viril se convierten en conceptos extraños a los hombres actuales, e identificables en las mujeres contemporáneas. Conforme las mujeres se verifican masculinas al incorporarse a la esfera política y laboral, los hombres devienen femeninos cuando se insertan en el trabajo doméstico, y hacen evidentes sus sentimientos.



Lo femenino y lo masculino en la era digital

La decodificación del genoma humano se ha convertido de manera nunca vista en una rapiña del sector privado por hacerse con el botín y el ADN se ha convertido en un valor con el que especular. A medida que este tema se coloca en el punto de mira de los medios de masas, la frontera entre investigación responsable y la lucha por enriquecerse con el negocio de la vida se confunden y

⁴⁹ "The Trouble with Men. Tomorrow's second sex" , The Economist, Londres, 28 de septiembre de 1996

un miedo indefinido al desastre ético se mezcla con una simple y descarada curiosidad y sed de escándalo que esperan con impaciencia el momento aún por llegar en el que la foto de una madre, orgullosa y feliz, con el primer bebé clonado en los brazos de la vuelta al mundo.

En vista del hecho de que las diferencias de sexo se han establecido de manera estricta tanto social como biológicamente, la consideración de las perspectivas culturales y sociales sobre las tecnologías reproductivas actuales y futuras debe llevarse a cabo prestando especial atención a los argumentos biológicos y sexuales. Ciertos feminismos convierten a la mujer en un libelo, en una caricatura no menos reductiva que la caricatura falogocéntrica del eterno femenino o de la *femme fatale*, y al hacerlo, niegan la imaginación: todo hombre queda imputado con un pecado original indeleble que lo convierte en violador camuflado⁵⁰.

El machismo o masculinismo pretende naturalizar la diferencia, imputando la superioridad masculina sobre la base de la fuerza física y/o la diferencia de género con respecto a la reproducción sexual. Y como resultado encontramos en los medios de comunicación de masas, declaraciones que tienden a practicar la superioridad femenina sobre la base de la habilidad cerebral o emocional o la diferencia de género reducida a la posibilidad de procreación. Catherine MacKinnon considera que todos los hombres son inevitablemente agresivos, sea por la testosterona o por la socialización, Andrea Dworkin considera que todo coito es una violación, y que la sexualidad misma, y específicamente la heterosexualidad es un mero síntoma de la dominación masculina. Craig Owens ha encontrado que el feminismo más esencialista y radical, instituye un principio homosexual, o, cuando menos, ofrece a las mujeres la dualidad excluyente de ser o feministas o

⁵⁰ Donoghue. Modern Language Association, Washington, 1984

heterosexuales. Lo que se ajustaría a una heterofobia, o lo que Eve Kosofsky denomina con la palabra homosocial.

Para Judith Butler, el género está ligado a un efecto melancólico. En realidad, la internalización es el modo en el que lo perdido se preserva en la psique. De este modo, la centralidad del género apuntaría a una internalización.

Y para Lacan, si no existe relación sexual, es porque no hay nunca dos sexos, sino uno en ambas caras de la relación (sea mujer y hombre, mujer y mujer, hombre y hombre). La relación, la idea de la relación depende de un imaginario otro que me complementará como uno, esto es, saciará y eliminará mi falta de identidad.

Cómo frente a esta fractura de la complejidad, muchos hombres optan por el disimulo, por la reserva. "Así como el hombre machista ejercita violencia física y verbal con espontánea naturalidad, sin dominio de sí, ni control emocional sobre sus pasiones, el hombre postmoderno, en cambio, se domina y disimula, y ha aprendido a controlarse para no ser tachado de machista."⁵¹

La lucha de sexos, se reproduce en contextos muy diversos como el hogar privado o la discusión académica pública. Pero la lucha no responde a impulsos naturales o esenciales, sino a patrones culturales adquiridos y renunciados de modo más o menos consciente por cada individuo.

La guerra de sexos es una cortina de humo que pretende desviar la atención de los conflictos de relación que son propiamente políticos. El efecto ideológico del género es esencializar y naturalizar el sistema de diferencias y jerarquías (clase, raza, sexo) como si se tratara de algo fijo e inmutable. Lo que se hace presente en la lucha de sexos, es una mitología de guerra, y una sexualidad bélica. La noción de una deuda de sangre según la cual la víctima tiene derecho a ejecutar al verdugo en una cadena

⁵¹ Enrique, Gil Calvo. El nuevo sexo débil. Temas de hoy. Madrid. 1997

sin fin que renuncia la violencia, perpetuando una dinámica útil al sistema.

La definición del género es institucional y cultural; si la identidad femenina y la identidad masculina no responden a patrones esenciales o naturales sino a determinaciones culturales y a procesos constructivos tanto personales como colectivos, entonces la fijación de una mujer concreta a los patrones culturales es tan activa o pasiva como la fijación de un hombre a los suyos: la opresión tiene dos caras un exterior la opresión propia de las relaciones de poder entre los roles masculino y femenino exterior e interior. Y la opresión propia del ajuste de cada uno de los roles, la violencia necesaria para que cada persona concreta se ajuste a su patrón genérico.



El discurso de la diferencia sexual en productos artísticos, para la Internet.

Desde principios de los setenta se ha producido una ola de estudios sobre mujeres artistas con el consiguiente descubrimiento de cientos, miles de mujeres artistas a lo largo de la historia y en todo el mundo.

En enero de 1975, apareció la primera computadora personal, el Altair 8800. Resulta irónico que uno de los campos de hegemonía masculina, el de las ciencias informáticas, haya desarrollado una máquina con potencial para desestabilizar los arraigados sistemas patriarcales. “Las mujeres tienen diversas formas de enfocar la informática que han alterado nuestra concepción de lo que es esta ciencia⁵². La computadora desempeña un papel especial en este proceso ya que proporciona una entrada a sistemas formales más

⁵² Sherry, Turkle. *The second self: Computers and the human spirit*, Simon and Schuster, Nueva York, 1984

accesibles para las mujeres. Las diferencias a este respecto se utilizan, más que para cosificarlas, para redefinir la ciencia informática y las categorías sexuales asociadas con muchas ramas de la ciencia.⁵³

Tan rápido como la red se convirtió en un medio más sencillo de usar, las descorazonadoras estadísticas que indicaban que los usuarios eran principalmente hombres blancos de treinta y pocos años empezaron a cambiar. Surgió una nueva raza de feministas que utilizaban este medio para conectarse, comunicarse y ofrecer sistemas de apoyo.

La red proporciona un espacio en el que las mujeres que poco a poco se han visto marginadas por las defensoras del llamado feminismo políticamente correcto imperante reclamar su derecho a la diversidad de opiniones y estrategias hacia el objetivo de lograr la igualdad de derechos con el hombre. Las mujeres artistas que emplean la red de redes como principal medio de expresión están en una posición inigualable para llamar la atención y para funcionar independientemente de los sistemas de galerías y las directrices que se siguen en el campo de la museología.

Con la ayuda de la tecnología es posible construir identidad, sexualidad e incluso género, sea como sea que nos imaginemos a nosotros mismos. Es este un entorno ideal para aquellos que no se adaptan a una idea preconcebida de lo que significa ser artista, especialmente para aquellos cuyas obras resultan difíciles de definir y aún más difíciles de clasificar.

Rápidamente, un importante número de mujeres con formación en arte o historia del arte tienen una válvula de escape creativo que no requiere un gran capital ni influencias.

Un ejemplo significativo de este tipo de activismo es el de Kathy Huffman, que pasó de ser una curadora, especializada en

⁵³ E. Lawley. Computers and Communication of Gender, 1993 disponible en la WWW: <http://www.itcs.com/elawley/gender.html>

videoarte a principios de los ochenta, a convertirse en una *cyberfeminista* artista de en la red. Desde 1995 ha colaborado en varias obras de comunicación por la red de redes con Eva Wohlgemuth, entre las que están “*Siberian Deal*”, “*Face Settings*” y un encuentro de cyber cocina. “*Face Setting*”s, su proyecto Internet más reciente investiga la comunicación entre mujeres, en línea y fuera de línea, y establece un debate en línea sobre asuntos relativos a los sexos.

Hay algunas mujeres, sin embargo, que trabajan en la red sin introducir directamente temas feministas en su obra, o que optan por trabajar sólo con mujeres. En la red hay capacidad para muchos puntos de vista y, afortunadamente, no se debe respetar un único manifiesto o código de conducta. “Ya era hora de que llegara el fin de la era del feminismo dogmáticamente correcto. Los movimientos internacionales de mujeres han construido una experiencia de ser mujer ficticia y que tiene una importancia capital y repercusiones políticas. La liberación está en la construcción de la conciencia, de la aprensión imaginativa, de la opresión y así de la posibilidad.”⁵⁴

Prefiero ser una *cyborg* a una diosa, es una consigna de Haraway, rechazando la idea dominante en el feminismo convencional de que la ciencia y la tecnología son plagas patriarcales contranaturales. Como *cyborg*, Haraway es un producto científico y tecnológico y no ve cual es la utilidad del llamado feminismo de diosas, que predica que las mujeres pueden encontrar la libertad si rechazan el mundo moderno y descubren la supuesta relación espiritual con la madre tierra. Haraway se ha convertido en una heroína de las *cyberfeministas*.

Resulta particularmente inspirador seguir la trayectoria de la nueva generación de mujeres que trabajan en la red. El manual de

⁵⁴ Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinventions of Nature*, p. 149, Routledge: Nueva York

las "*Friendly Girls*" nos da la bienvenida presentándonos un nuevo lenguaje de Internet: "La *girls* ya no son *girls*, sino *grrrls*, son mujeres jóvenes, súper *kewl* (*cool*) que tienen la tenacidad y el empuje para navegar por la red, relacionarse con otras mujeres jóvenes y extender la presencia de mujeres en las tecnologías de nueva aparición. Así que nos ponemos las gafas protectoras, preparamos la mano que maneja el ratón y no sumergimos en el ciberespacio con el manual de las Friendly Grrls⁵⁵.

De acuerdo con Sadie Plant, directora del *Centre for Research into Cybernetic Culture* de la Universidad de Warwick, Inglaterra: "El *cyberfeminismo* es una cooperación entre mujer, máquina y nuevas tecnologías. La relación entre la tecnología de la información y la liberación de la mujer viene de antiguo."⁵⁶ Si tecleamos la palabra mujer en cualquiera de los buscadores de la red de redes, resultará evidente que esta relación goza de más salud que nunca.

Las mujeres y las redes de mujeres están en un momento de esplendor en línea. Se han creado muchas páginas dedicadas a temas relacionados con la mujer, desde mujeres expertas en informática debatiendo sobre la discriminación que sufren en el trabajo, a mamás que envían sus problemas, consejos y fotos para elegir al bebé más lindo de la semana.

Esto es particularmente importante para mujeres aisladas geográficamente que hasta ahora no tenían acceso a información que les ayudara a emanciparse y a entornos en los que encontrarán apoyo. No sería arriesgado predecir que, en menos de una década la presencia de las computadoras estará tan extendida como la televisión y los teléfonos, hecho que promete tener un gran impacto en la vida social y las costumbres en la aldea global.

⁵⁵ J. Gray, *Men are From Mars, Women are from Venus*, New York: Harpercollins Kunzru, H. Febrero. 1997, *Wired*, Número 5.02

⁵⁶ E. Lawley . (1993) *Computers and Communication of Gender*,1993 disponible en la WWW: <http://www.itcs.com/elawley/gender.html>

“La *Computer-Mediated Communication* (Comunicación por medio de las computadoras), podría desempeñar un papel principal en reforzar y sustentar la necesidad de comunicar y compartir ideas y experiencias que pertenecen únicamente a mujeres artistas”⁵⁷.

Con necesidades mínimas en lo que a recursos económicos o políticos se refiere, las mujeres podrían empezar a desarrollar un entendimiento más integrador de las relaciones sociales y de las ideologías que se esconden detrás de los procesos tecnológicos. Una vez tengan una mejor representación dentro de la comunidad de usuarios, será posible que ejerzan una influencia a mayor nivel en los campos del diseño y la implementación.

Es un momento único, una puerta de acceso para las artistas que trabajan en este campo, ya decidan trabajar en grupo o individualmente, dentro o fuera del campo de los problemas de la mujer.



Los juegos corporales de Natalie Bookchin

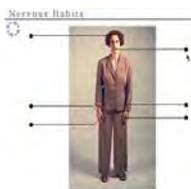


Figura 56
Natalie Bookchin
1999

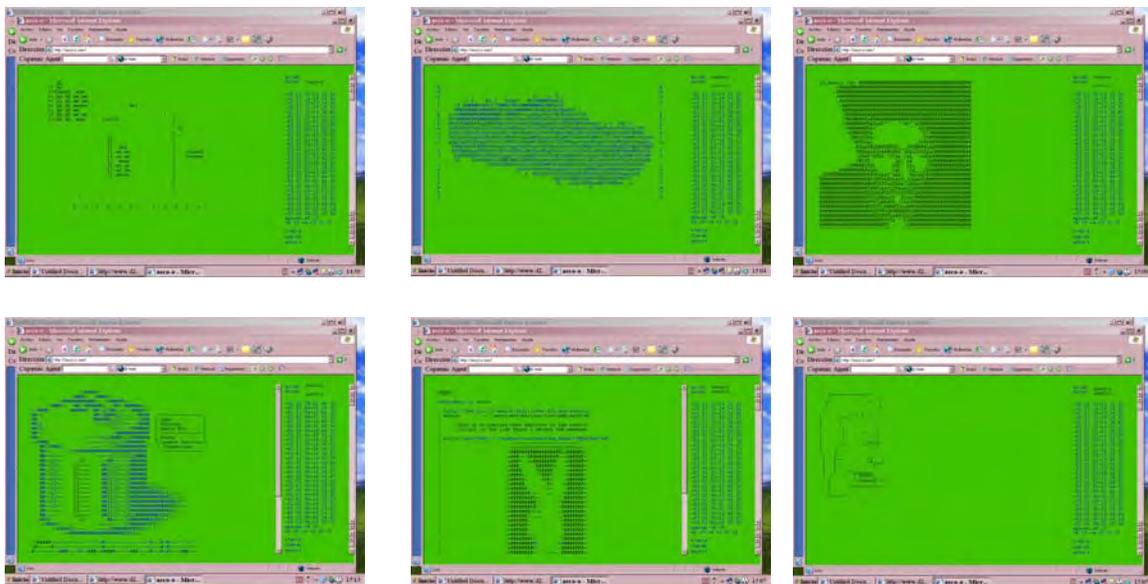
Natalie Bookchin (figura 56) es una artista que trabaja con medios nuevos y tradicionales. Exhibe su trabajo, imparte conferencias y con frecuencia, hace *performance* en Estados Unidos, Europa y en el espacio cibernético. En 1998 y 1999, expuso su obra en Francia, Suiza, Inglaterra, los Estados Unidos, España, Países Bajos, Alemania, Macedonia y Canadá. Fue incluida en la primera muestra de arte electrónico organizada por *Creative Time de Nueva York* para su exposición anual en el Brooklyn Bridge Anchorage.

⁵⁷ S. Turkle. *The second self: Computers and the human spirit*. Nueva York: Simon and Schuster. 1984

Publicaciones internacionales y de los Estados Unidos han difundido su obra, incluyendo el New York Times dentro y fuera de la red, Artforum, Berlin Tax, Die Tageszeitung; también por el ABC National Radio de Australia y las televisoras de Francia y Canadá. Estudió en Nueva York, en el Programa Whitney de Estudios Independientes y en la Escuela del Art Institute de Chicago.

Natalie Bookchin ha desarrollado un juego de computadora libre y permanente de alta tecnología al que ha titulado “El Intruso”, (figura 57) una adaptación experimental de un cuento de Jorge Luis Borges. El juego transforma a los lectores en jugadores, los cuales avanzan por la narrativa lineal haciendo un disparo, luchando, agarrando, y chocando con objetos. El Intruso es una forma híbrida que mezcla juegos de computadora y literatura. El objetivo del trabajo es comunicar el contenido al público, el cual no suele estar preparado para recibir tales ideas en este medio popular.

Figura 57
“The Intruder”
Natalie Bookchin
1999



Otro de sus proyectos “*Street Action on the SuperHighway*” consistió en una serie de net.events en vivo así como conversaciones públicas entre los nuevos espacios entre arte y activismo y entre la

calle y la red. Los eventos consistieron en trabajos híbridos que utilizaban la red de redes por su accesibilidad, rapidez y maleabilidad. Las conversaciones se centraron en las formas de paso entre los espacios virtuales y los espacios físicos las calles y las autopistas y transportarlas a la vida real con intervenciones en acontecimientos relevantes de la vida social y política. Este proyecto se enmarca dentro de unas actitudes afines a redes internacionales de acciones por la anti globalización, la desobediencia electrónica y el *hacktivismo*.

"Introduction to net.art" es un manifiesto formulado por Bookchin y Shulgin que Blank & Jeron han grabado en piedra. El procedimiento de representación está derivado de *Dump your Trash!*. Con la ayuda de un agente de software, este cementerio en línea recicla antiguas páginas web y las convierte en páginas nuevas. Las páginas web que se archivan en este sitio se guardan mucho tiempo después incluso de que su sitio original desaparezca. Por una parte, los textos reales grabados en piedra garantizan su presencia en el espacio físico y al mismo tiempo revelan el carácter subversivo de la sobredosis de información.



Animaciones corporales de Olia Lialina

En el lenguaje informático, *File Transfer Protocol* [Protocolo de Transferencia de Ficheros], siglas ftp, es el nombre que se da a un protocolo de transferencia de archivos en red. Mientras Olia Lialina describe la red de redes como el asfalto de internet, ve el ftp como una oportunidad para mostrar el funcionamiento interno de los procesos en la red y de las estructuras de archivos. El Protocolo de Transferencia de Ficheros es un intento de romper con la rígida

superficie para que podamos embarcarnos en un viaje más bello e intenso hasta el corazón de la red.

Las piezas de OIia Lialina forman parte del arte digital en donde es difícil hablar de unicidad y autenticidad; de coleccionismo y conservación. Son obras de fácil acceso y reproducción que se generan y desarrollan en la red. Siendo objetos digitales que se vuelven obsoletos, y así inaccesibles a la rápidamente cambiante tecnología que tienen el objetivo de confrontar el sentido tradicional del arte.

En el proyecto “*Agatha Appears*”, (figura 58) Lialina crea un dialogo entre una silueta femenina y otra masculina conformados en un plano por signos y números que no logramos decodificar a cada clic las sombras mantiene un dialogo acerca del amor y la indiferencia.

Figura 58
“Ágata Appears”
Olía Lialina
1999



La red hace posible el experimento con montajes lineales, paralelos y asociativos. Con "My boyfriend came back from the war", uno puede influir en la narración. Es un tipo de montaje interactivo. Pero las posibilidades que tiene el usuario son limitadas, porque no sabe qué sucede cuando clickea en determinado campo. Pero este trabajo es más sobre amor y soledad que sobre tecnología.

En una entrevista publicada en Internet Lialina comenta: "Personalmente, nunca dije en ninguna presentación o entrevista que internet fuera mi ansiada libertad de las instituciones artísticas. Nunca estuve conectada al sistema artístico. No era una artista antes de que me convirtiera en netartista. Tal vez sea por eso que desde el principio, me concentré en otras cosas: el lenguaje de internet, sus estructuras, metáforas, etc. Pero a la vez, la idea de que el netart tiene que ser independiente de las instituciones artísticas del mundo real, me es muy querida, porque dentro de sus escalas de valores, el netart es sólo una de las artes informáticas. Pero no creo que la manera correcta de demostrar libertad sea ir de un evento a otro con presentaciones acerca de la independencia. Es mucho mejor desarrollar un sistema independiente... Para mi, perder mi libertad sería tolerar cómo un montón de críticos, artistas y activistas ganan dinero y hacen su carrera con declaraciones cotidianas referidas a que el netart no tiene valor monetario. Ya no es gracioso. Artículo tras artículo, conferencia tras conferencia, tratan de convencerme de que lo que yo hago no vale nada. ¿Por qué tendría que estar de acuerdo?"



Figura 59
Victoria Vesna
2000

Avatar, de origen hindú, significa divinidad encarnada. En la cultura digital es la imagen gráfica que representa a una persona en un entorno virtual. Por ejemplo, el protagonista de un videojuego o la identidad del usuario en el *Net.Art*. Los *avatars* son símbolos, números o iconos y adoptan formas fantásticas o antropomorfas. En ellos y en la identidad en Internet se centra la exposición "*Avatars and Others*", en el Edith Russ Media Haus de Oldenburg (Alemania).

La norteamericana Victoria Vesna, investigadora del concepto de identidad en Internet, llegó a Oldenburg el 11 de septiembre. Allí se enteró del ataque contra las Torres Gemelas. El impacto fue tal que decidió cambiar su intervención y crear un espacio de reflexión sobre el atentado. El proyecto, "*Cellular trans_actions: 091101*", permanece en la red. "Al ver cómo los medios cubrían los acontecimientos me convencí de la necesidad de abrir un espacio para los relatos y visiones alternativas". En las proyecciones de la instalación ha manipulado imágenes de la televisión para que sólo algunos detalles revelen que es Nueva York. "Así la imagen pertenece a cualquier lugar que ha sufrido la misma violencia, desde Hiroshima a Chechenia".

Los internautas que entran en a la red ven las sombras de los visitantes de la muestra mezcladas con las proyecciones. También pueden llamar a un teléfono y dejar un archivo sonoro con su percepción del atentado.

La proyección *5 Minute Break*, de Kristin Lucas, fue creada en el programa World Views del World Trade Center (WTC) antes del 11 de septiembre. La artista se convierte en *avatar* para explorar los sótanos del edificio como un personaje de videojuego abandonado por el jugador, cansado de no superar el nivel.

Lynn Hershmann, pionera en el empleo de *avatars*, presenta a mujeres *cyborg* realizadas con distintas técnicas digitales. Ya en la

década de 1970 Hershmann creó a Roberta, su *á lter ego* artístico, y la sometió a numerosas transformaciones para convertirla en una muñeca telerrrobótica que responde a los internautas. Cuando no están en una exposición, CybeRoberta y su amiga Tillie, dejan que veamos lo que ocurre en el estudio de su creadora.

Figura 60
"Bodies
Incorporated"
Victoria Vesna
1996



En el proyecto *“ZKM Bodies: Building a Community of People with no Time”* representa una comunidad virtual en línea. En nuestra sociedad la gente no tiene tiempo para tener una vida social, paralela al mundo real, en el espacio virtual, a no ser que esta vida esté controlada por algún tipo de agente de software. Vesna ha retratado en imágenes a diez colaboradores del ZKM como ‘infopersonas’ en tres dimensiones en los que la información incorpórea de esta institución se integra y que moldean los representantes utilizando información, conexiones y la comunidad de la que forman parte. Son cuerpos híbridos que, una vez en línea, no necesitan una presencia real.

3.1 La presencia del cuerpo humano en la cibercultura

El experimentar en los años noventa con el cuerpo y el deseo en la Internet se está convirtiendo, en un lugar privilegiado para trabajar en estos problemas. En la red de redes se hace posible el triunfo de las apariencias. Se parte de la idea de que no se trata de exhibir un “cuerpo real”, sino de representar más bien sus muchas posibilidades, todas ellas ficticiales.

Surge el término *cyberfeminismo* entendido como el espacio de posibilidades que se facilitan para el pensamiento y el activismo feminista en la red. Y en la actualidad se entiende como un contexto inevitable para analizar nuevas formas de identidad y de deseo, y por lo tanto de seducción.

Señala Teresa Senft “la cibernética, como la sexualidad, es una condición impuesta, no un estilo de vida que se escoge”. Opinión que continúa la conclusión a la que llegó Donna Haraway en su famoso y pionero “Manifiesto para *Cyborgs*” de 1984 “a finales del siglo veinte, el *cyborg* es nuestra ontología, nos da nuestra política”. En tanto que a partir del ahora, y cada vez más, la red está ahí y actúa también como espacio de representación simbólica de nuestro mundo, el feminismo parece obligado a alejarse de lo que se consideró una actitud imprescindible.³⁴

Este territorio de pensamiento, imágenes, escritura, publicidad, comunicación, en que se constituye la red resulta entonces abiertamente “seductor” para la intervención de las mujeres, pero sin duda también un gran reto y una gran responsabilidad.

La red se convierte en un espacio especialmente atractivo porque él mismo se constituye como tal por el hecho de la intervención misma -es el efecto que producen millones de actuaciones-. Y en este sentido para muchas feministas la red permite desarrollar el

³⁴ Obras recogidas en los “estudios online sobre arte y mujer”

lenguaje performativo³⁵ La construcción del género se relaciona con la capacidad performativa del lenguaje. Para llegar a la conclusión de que existen tres periodos en la construcción del lenguaje, del género y de la identidad, el periodo de identificación, el del rechazo, y finalmente el de des-identificación, el componente más intrínsecamente agresivo de todo el proceso.³⁶ Con lo que al tiempo que hace una crítica explícita de la política contemporánea sobre la identidad, Butler parece estar sugiriendo que tanto los teóricos del feminismo como los del movimiento gay alcanzarían mayores logros en el campo de la política si buscaran entre sus filas aspectos de des-identificación en vez de aspectos de identificación, ya que quizás sea posible y mejor forjar una política de afinidades en vez de una política de identidad.

Para el *cyberfeminismo* la perspectiva de des identificación adquiere un carácter absolutamente revolucionario y subversivo. Porque el trabajo en la red, como construcción de mundo de lenguaje, se funde con la producción de identidad de género. Y se hace aún más potente la línea de investigación y producción que desarrolla un impulso deconstructivo de los estereotipos de la identidad, de la sexualidad, y del proceso de seducción en tanto que él mismo es formador de identidad.

En el terreno más específico del *net.art* nos encontramos, además, con que la reflexión sobre el cuerpo ocupa un espacio privilegiado, y por lo tanto la experimentación en un "cuerpo sin órganos", por excelencia, es susceptible de desarrollar actualmente interesantes y novedosas formas de seducción. En cualquier caso, en esta

³⁵ La noción de lo performativo surge por primera vez en la obra del filósofo del lenguaje J.L. Austin, que sugirió que existen dos tipos de lenguaje: el descriptivo (o constativo) y el performativo. El performativo es el lenguaje que ejecuta acciones ("Que se haga la luz"); verifica afirmaciones ("Es cierto, ha muerto"); y hace realidad una promesa (el "sí quiero" de las bodas).

³⁶ Judith Butler, *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*, Routledge, Nueva York, 1993.

colonización de un medio en principio ajeno a la mujer, la producción de un cuerpo humano en la red por parte de las mujeres, vuelve sobre el cuerpo femenino. Un ejemplo sobre este tema son las piezas de “*Proyectos*” cuerpos femeninos de modelos de *bikinis* de Vanessa Beecroft, o los cuerpos femeninos construidos a través de estructuras virtuales de medida de Tina Laporta en “*Translate (...) Expression*”.

Es cierto que esta utilización por parte de las mujeres del cuerpo propio no resulta inocente y de alguna manera, se sitúa en el proyecto de postfeminismo, y *cyberfeminismo*, para inscribir estas experiencias propias en la red. Utilizando la red como testigo de nuestra propia escritura digital, de nuestra propia escritura de la diferencia.

En la muestra del cuerpo propio la artista enfrenta siempre la dificultad de desprenderlo de la mirada masculina, de la forma en que el hombre a mirado un cuerpo femenino como puro objeto de placer: “el cuerpo de la mujer, colonizado, apropiado, mistificado, definido por la fantasía del hombre, esta figura es ahora reclamada en el arte feminista, aunque es un proyecto difícil y equívoco. ¿Cómo se diferencia esa representación de otra sexista?”³⁷. La diferencia, en principio, es que ellas son las que proponen, y las que deciden. Sus representaciones surgen de la intención de subvertir, no de imponer ni de dominar. Teniendo en cuenta que el cuerpo virtual que habita la red no es más que una ficción a construir/deconstruir ¿no tiene la mujer cierta ventaja a la hora de territorializarlo? Y ello toda vez que, como afirma Luce Irigaray, el cuerpo sin órganos es la condición histórica de la mujer.

Una hipótesis, que muchas artistas contemporáneas, inscritas o no en lo que se llama postfeminismo, heredero directo del feminismo de

³⁷ Griselda Pollock y Rozsika Parker, «Strategies of Feminism. Introduction», Framing Feminism. Art and the Women's Movement 1970-1985, Pandora, Londres, 1987, p. 261.

la diferencia, han elegido un camino en el que no se trata de invertir solamente el poder de las subjetividades y la organización del deseo es decir, las estructuras de la seducción, sino de reivindicar su derecho a un deseo propio, y a un acceso al orden simbólico desde la libertad, no a través de la sumisión. Las artistas están actuando dentro de este camino de seducción innovando, desmitificando, desajustando los roles establecidos para los géneros.

Se esta conformando la herencia y memoria futura de la propia experiencia, construcción performativa de la “norma” como dice Judith Butler, para disfrutar de la palabra por derecho propio, para dar rienda suelta a su propio placer. Se trata de ser ciudadana del mundo, y al mismo tiempo estar orgullosa del propio cuerpo.³⁸

El camino descrito por Alessandra Bocchetti: “trabajar en los descartes”. Los descartes tienen que ver con los silencios, con las no respuestas, con las defaillances. “El descarte -escribe Bocchetti- no es jamás lo que se practica según la razón, es lo que la razón no sabe y no quiere saber. Frecuentemente el descarte es mudo. Escondido o evidente, yace aún sin sentido. Sólo si a su vez se rellena, puede hacer avanzar hacia nuevos sentidos es un espacio todavía vacío de conocimientos”

El goce es un territorio transgresivo de descarte para las mujeres. Es el territorio más fecundo para un análisis de lo femenino como diferencia, intentando hacer aflorar los valores que están allí sumergidos, los sentidos diversos, otros, a los que ello alude³⁹. En el lenguaje hay otro lenguaje, en el goce hay otro goce, en la seducción hay otra seducción.

Escuchar, gozar, seducir,... parece un camino interesante para estas artistas, que imaginan otra forma de acceso al deseo. “la creatividad es fuente de resistencia para las mujeres”. Resistencia que no cierra

³⁸ Judith, BUTLER. Op cit.

³⁹ Alessandra Bocchetti (1995), Lo que quiere una mujer, Cátedra, Madrid, 1996 p. 54.

un problema, sino que al contrario, lo abre, pone en juego experiencias nuevas.⁴⁰

Creo que en estas últimas décadas no sólo se está deconstruyendo un imaginario dado desde siempre por bueno, sino que se proyectan experiencias silenciadas. Confío -siempre desde el escepticismo y desde la lentitud de la historia- en que esa “escritura” de otras estrategias de seducción configure un nuevo orden del discurso en que la política de “desidentidad” nos libere y nos descubra itinerarios nuevos y más fructíferos hacia la palabra y el deseo.

3.1.1. El espectáculo digital del cuerpo humano

Si el cuerpo (y sus pulsiones) de hombres y mujeres es diferente, el discurso no puede ser el mismo, o por decirlo más exactamente: tanto los discursos como la relación entre discurso y género, serán incomparables, inconmensurables. De modo que no se trataría de generar el mismo discurso, ni discursos similares, como tampoco de incentivar una discursividad diferencial, sino de generar contextos de negociación y diálogo. La dialógica no implica una similaridad discursiva, sino: una disposición para la relación, y una compatibilidad de códigos.

En el programa profeminista, del ensayo VAS⁴¹, Paul Smith de 1988 pretendía evitar referirse a la masculinidad y a la sexualidad masculina de un modo lineal, unilateral (edipo, castración, falo, etc.), advirtiendo que el feminismo ha ofrecido modos de comprensión de la sexualidad que aún no han sido aplicados con éxito a la sexualidad masculina, para favorecer posibilidades de colaboración y de alianza: "La articulación del cuerpo masculino y del imaginario

⁴⁰ Ibidem., p. 56

⁴¹ Para Smith, Vas, palabra latina que significa tanto vaso o vasija como aparejo, utensilio, no figura ni sugiere un órgano específico, sino que se propone heurísticamente, para describir un nexo de efectos imaginarios.

masculino en la construcción de un registro pre-edípico para la masculinidad".

Smith intuye que "también el imaginario masculino debe contener algún material no-reprimido, material que podría por definición ser insimbolizable". En este sentido, la palabra latina Vas, le sirve como gesto heurístico, para proponer una figura no-edípica de masculinidad. Vas alude al mismo tiempo al significado de aparato y de apariencia, de herramienta y de contenedor, y por esos va más allá, o más acá, de la actividad o pasividad, de la concavidad y convexidad edípicas. Si la función del falo y la castración, en el psicoanálisis, es testificar sobre todo la naturaleza problemática e imposible de la inserción del sujeto en su identidad sexual, "el rasgo característico de lo preedípico en el imaginario masculino puede entonces de su vas--cilación. Vas: lo que los hombres acarrear en lo real y lo que al mismo tiempo contiene lo no-simbolizable; representa aquello en que consistimos y aquello que no simbolizamos; tanto lo que llevamos como lo que perdemos; o para usar un vocabulario antiguo, quello que acumulamos y aquello que gastamos"⁴²

Gracias en buena medida al feminismo, (y a otros movimientos de emancipación social, política, racial, etc.), la cultura contemporánea se enfrenta a situaciones de negociación impensables hasta hace bien poco tiempo. Y en virtud de esas situaciones, existen temas que incumben mutuamente a hombres y mujeres. Si las mujeres son seres evolucionados, sofisticados, tras cien años de trabajo y discusión sobre su identidad... mientras los hombres se embrutecen, se atrincheran en roles desgastados y deslegitimados de masculinidad, el resultado será -como está siendo en muchas ocasiones- una descompensación que genera conductas y actitudes maniqueas y violentas.

⁴² Paul SMITH. VAS. en WARHOL, R. & PRICE, Diane (eds.): Feminisms.

La desorientación de los hombres, su falta de introspección y de reflexión de identidad, la ausencia de modelos culturales distintos a la virilidad caricaturesca e impresentable, unido a la diversidad de modelos disponibles para la mujer, y a la vitalidad de las actitudes y conductas femeninas... está generando reacciones absurdas de violencia anti-feminista, recuperaciones imposibles de clichés viriles anacrónicos, etc... (Desde ese aforismo que comenzó a utilizar a comienzos de los 80s. la publicidad del perfume "Otelo" -"Vuelve el hombre", hasta la moda de la violencia doméstica o la quema de esposas ampliamente promocionada por los medios de comunicación...). De ahí que más que pensar en las definiciones de identidad, habrá que trabajar en el campo de la vinculación, de la Inter-entidad. Están aquí abiertas líneas de trabajo que serán fundamentales en un futuro próximo para atender y entender las circunstancias sociales de este milenio.

No es que la presencia de hombres dentro del feminismo proporcione un material de diferencia sexual capaz de conservar la teoría feminista radical y subversiva, como habrá llegado a afirmar Paul Smith, sino que, dado que las relaciones sociales son interactivas, son las interacciones más que las identidades las que determinará formas de convivencia más o menos gozosas para todos.

Determinados culturalmente por un paisaje omnipresentemente mediático y teledirigido, vivimos envueltos en una virtualidad de propaganda, publicidad, cine, TV , en imágenes que exploran y explotan la economía libidinal del deseo, instaurando las diferencias y las identidades en función de intereses inaccesibles que nos convierten en su objeto, en su instrumento. "Podría pensarse que el erotismo ubicuo se dirige especialmente hacia un público masculino, mostrando una vez más el patronazgo patriarcal. Pero también cabría considerar que la propaganda está diseñada para doblegar voluntades (¿Qué es lo que paga el anunciante por el precio de un

"espacio", sino el espacio de la mirada, la mirada misma, vendida fuera del control del sujeto?)⁴³; es, finalmente, una estrategia estética de gobierno que escenifica y refuerza una economía diversa: La debilidad corresponde a quien más desea, pues su voluntad está doblegada al objeto -y un objeto que sólo por transferencia transicional coincide con aquél que se publicita, que se compra y se vende.

El erotismo debilita al sujeto de la mirada. Si el erotismo está dirigido especialmente al hombre, debilita especialmente al hombre, que queda confinado así en una circularidad que lo convierte en obediente, sumiso. Este debilitamiento gubernamental se une a otros procedimientos, como la promoción de los deportes.

Como personas que participan en este inicio del siglo XXI, los hombres evidentemente necesitarán los distintos feminismos para:

- a. Desarrollar nuestra propia deconstrucción genérico-masculina.
- b. Propiciar y contribuir a relaciones igualitarias, mediadas, negociadas y diferenciales -interdiferenciales.
- c. Descentralizar las identificaciones de género. Es desde esta necesidad, desde la que pensar las relaciones del feminismo con los hombres, y de los hombres con el feminismo: una relación inevitable e imposible, es decir, real.

3.1.2 La falsa representación digital del cuerpo humano

Una hipótesis es una propuesta que surge de debajo de una premisa existente y afianzada sobre la realidad, una alternativa imaginada que, de comprobarse que es verdadera, podría pasar a

⁴³ Martha, Rossler. Comunicación presentada en el ámbito de las sesiones sobre artistas y feminismo convocadas con ocasión de la exposición de en el MACBA de Barcelona. 1999.

formar parte de nuestra idea de lo que es la realidad, como una aguja hipodérmica que se desliza bajo la piel.

Browning se burla de la angustiada obsesión de los medios de comunicación hacia la imagen de agujas que se deslizan bajo la piel, y escenifica una nueva lectura de la novela ciberpunk *Snow Crash* preguntando "¿Puede un *cyborg* tener el sida?"⁴⁴. Su respuesta y su ensayo son un gesto dirigido hacia la formación hipotética de comunidades, en línea y fuera de línea. Indica, que para las feministas *cyborg*, las comunidades hipotéticas no constituyen utopías.

En los últimos tiempos ha habido una tendencia dentro de los textos sobre sociología hacia el ciberespacio, una tendencia que sugiere que la vida en línea es el lugar ideal para experimentar con las posibilidades de la formación de identidad hipotética. El *chat* "acaba con la fronteras que dividen los géneros" gracias a los "elementos de actuación que lo constituyen". Esta forma de pensar, algunos la describen en la red como "descomponer los géneros", lo cuál revela una gran ingenuidad por las siguientes razones: primero, porque en ella se da por supuesto que sólo el cuerpo textual que transmite la Red en línea es performativo, mientras que el cuerpo físico que está al otro lado de la computadora es estable; segundo, porque presenta esta forma de "descomponer los géneros" como una cuestión de elección, como si el género fuera algo de quita y pon, como una muda de ropa, y como si el género no te llevara puesto a *tí*. En línea como fuera de línea la identidad y el género constituyen complicadas actuaciones particularmente inmunes al espíritu utópico.

En su ensayo "Changing the Subject", O'Brien se apunta a la moda que vende el ciberespacio como una utopía sin división de género y se pregunta: "Olvidándonos de fantasías, ¿qué flexibilidad tiene la

⁴⁴ Barbara Browning. ciberpunk *Snow Crash*, www.feministas/discursosonline/t03

institución del sexo? ¿Qué probabilidades hay de que el ciberespacio se convierta en un lugar o en una ocasión en la que la dicotomía tradicional de los géneros se ramifique?" Cuando "jodemos los géneros" en línea ¿realmente estamos cambiando el sujeto del ciberespacio?⁴⁵

Si biológicamente un hombre, se conecta a línea de contactos utilizando el nombre "Cachonda", se describe como una pelirroja de medidas "90-60-90" en busca de acción dura, liga y se acuesta con alguien cuya descripción dice ser "un joven negro y atlético que busca una mujer que me lo coma entero", ¿de veras importa que el hombre que se conecta sea en realidad un ejecutivo blanco de mediana edad?

Dentro del discurso tecnológico, el ciberespacio es en sí mismo un escondite, por ello se creó la Communications Decency Act, una ley con la que se pretende poco más que azucarar la histeria americana provocada por la posibilidad de que los niños estén expuestos a pornografía en Internet.⁴⁶

3.1.3 La identidad sexual indefinida en el arte digital

Se puede esperar verdaderamente que en la Red se traten todos como iguales? ¿cómo iguales (no significa que se traten todos como blancos)?". El problema de la igualdad lo expone Yvette Colon de la siguiente manera en sus comentarios acerca de los obstáculos a los que hay enfrentarse para organizar una terapia de grupo en línea.

"Es muy fácil dar por sentado que todos los participantes en una terapia de grupo en línea son americanos blancos, heterosexuales, de clase media y con cuerpos sin discapacidades, ya que entrar a

⁴⁵ O Brian. Changing the Subject. www.i-lab/articks/1rbrian

⁴⁶ Donna Hataway op. cit.

formar parte de las comunidades en línea requiere tiempo y dinero. Quienes no se pueden permitir estos dos lujos son marginados una vez más⁴⁷.

Parece que parte del proceso de formación de comunidades, sean hipotéticas o no, están en una dinámica de compromiso y marginación.

Barbara Browning, ofrece una imagen de lo contrario, de la comunidad marginada de pacientes de hospital, un escenario en el que las agujas ni son hipotéticas ni se deslizan debajo de la piel con facilidad. Las venas de mi madre dice: estaban "en una situación comprometida" o así lo expresaron, y era por eso por lo que todo dolía tanto. Yo me pregunto ¿quién le hizo una promesa a las venas de mi madre?⁴⁸

Un transexual es la trampa que invalida vulnera el argumento de que en la Red "puedes ser cualquier cosa". El transexual es una figura en perpetuo proceso de creación, una identidad hipotética que intenta hacerse un lugar en una de las escasas comunidades "seguras" que existen en el ciberespacio⁴⁹. Las mujeres de ECHO cuentan con una semana entre el momento en que admiten a Kaley (un transexual) en WIT hasta el día en que tiene acceso a la conferencia para leerla, tiempo en el que pueden borrar cualquier correo que teman dejar a la vista de Kaley. Para muchas mujeres, Kaley es una intrusa, si bien una intrusa necesaria. Lo que no se dice en este compromiso es que Kaley puede considerar como una intromisión las creencias anticuadas de muchas (nunca de todas) de las mujeres participantes en WIT.

⁴⁷ Gibson, William. *Neuromancer*. Nueva York: Berkeley. [*Neuromante*, Barcelona: Minotauro, 1997.]

⁴⁸ Barbara Browning Decir que algo está en una situación comprometida es algo irónico si se tiene en cuenta que etimológicamente "compromiso" representa el lenguaje performativo por excelencia, ya que comprometerse es el "acto de prometerse mutuamente"

⁴⁹ WIT, conferencia organizada por ECHO sólo para mujeres, que es un servicio en línea con base en Nueva York. www.echo.org, 2000

Un ejercicio realizado por Pamela Gilbert, permitió a las mujeres de WIT aprender que tanto la comunidad como la identidad se otorgan solamente a cambio de una intrusión en el espacio de cada sujeto. Tras un año de estar sometida a vigilancia en línea, Pamela Gilbert conoció el poder de la Red y el miedo que puede inspirar.

La Red no son "sólo palabras", sino un entorno de acción social en el que los sujetos son responsables de lo que afirman y de cómo actúan, y en el que las acciones discursivas pueden desencadenar efectos materiales. Como otros espacios sociales, no es un sitio seguro... El que estos espacios sean discursivos en vez de materiales no hace que sean menos reales fenomenológicamente.

La "realidad fenomenológica" es, precisamente, lo que se analiza en la obra de audio de Mia Lipner, *Requiem Digitatem*, en la que describe la lucha de una comunidad en línea (la lista de correo Future Culture) por superar la falsa amenaza de suicidio de uno de sus miembros, tras la cual tuvieron que hacer frente a la muerte, causada por problemas derivados de la diabetes, de uno de los corresponsales más queridos, Michael Current. Lipner describe lo que sintió:

Para mí su muerte [de Michael Current] fue muy real, pero de una forma muy extraña. Me eché a llorar de veras cuando leí que había muerto. "No sé como enfrentarme a esto. No lo conozco, ni siquiera le asocio con una voz por teléfono, con unas cuantas palabras intercambiadas".

En palabras de Lipner, "Cuando todos y todo está representado por palabras en una pantalla, no hay forma de saber si las cosas o las personas son, verdaderamente, lo que parecen."⁵⁰ El argumento de Lipner gira en torno a la idea de que el contexto es lo que cuenta cuando hemos de decidir lo que es "real". Tanto en línea como fuera

⁵⁰ ibidem

de ella, la máxima de las agencias inmobiliarias demuestra ser cierta: la ubicación lo es todo.

A los homosexuales se les clasifica por su posición: dentro o fuera, encima o debajo, alternativos o integrados. Hay distritos gay, bares de tortilleras, locales de striptease y travestismo. Estos lugares son escenario simultáneo para los problemas de la comunidad y los del individuo. En estos espacios, como ya se ha repetido hasta la saciedad, lo personal es equivalente a lo político.

La obra en línea de Barbara Hammer y Linda Dement, esta basada en descubrir qué es lo que se necesita para delimitar el espacio de los homosexuales en el ciberespacio. Todo arte es político, incluso el arte digital, el corporativo, el fallido, el que nadie llega a ver o el censurado. Sin embargo, decidir si lo político es equivalente a la resistencia, o es simplemente transgresor, es otro tema. Esto es particularmente cierto si el medio digital eclipsa el mensaje artístico.⁵¹

En su ensayo "*Metro on Ice Meets Ball and Cheang*," Mocha Jean Herrup narra sus aventuras multimedia con Shu Lea Cheangen, artista lesbiana, más conocida por las obras que ha realizado abordando temas de racismo y sexualidad. Su plan consiste en desarrollar una instalación de bolos en el ciberespacio como medio para crear espacio para una comunidad en la Red. El proyecto dispone de subvenciones generosas (lo patrocina el *Walker Arts Center* y el lanzamiento será en *América Online*) hay esperanzas de que, en principio, el sitio *Bowling Alley* se convierta en un medio artístico para un grupo muy variado de artistas digitales.

⁵¹ Willis y Halpin "When the Political is Digital.",

La idea de que el espacio comunitario que representa la bolera es una metáfora de la comunidad en el ciberespacio."De eso va Internet", declara. "Comunidad." Creo que ya lo entiendo, o al menos suena alucinante: sitios múltiples, jugadores alienígenas. Arte más allá del espacio.

Cuando por fin ve el sitio en "directo", el espectador se siente decepcionado, ya que *Bowling Alley* no crea un espíritu comunitario debido a las continuas sobrecargas: el refinamiento técnico del sitio es tal que las computadoras más baratos no pueden con él. "Los espectadores, cansados de que la pantalla se les pisme o de que las imágenes tarden infinitamente en aparecer, se rinden". mientras esto sucede con los usuarios, entre los responsables de la creación de la red sí se ha formado una comunidad artística y social. En este sentido, la historia verídica de Herrup sobre los deleites de la producción artística -un grupo de lesbianas creando, coqueteando y comiendo juntas- constituye una burla amable de la idea existente en el mundo posmoderno de que la información electrónica sólo existe con fines de consumo. Puede que la Red no esté distribuyendo productos de consumo por "todo el mundo" pero ni siquiera una conexión de RDSI fallida evita que un puñado de tortilleras digitales se citen en la fría frontera de Minnesota.

La política de fronteras, tanto en los espacios electrónicos como en otros, influyen en muchos proyectos en línea que prometían ser interesantes y que acaban siendo material para los expertos en tecnojugos y una plataforma para exhibir la riqueza de una corporación. La metáfora de la frontera anima la explotación por parte del capital corporativo.⁵²

Como otros espíritus libres, los pioneros del ciberespacio pueden crear nuevos espacios para desarrollar sus propios (muy sociales) intereses, como el placer, la política, etc. El capital corporativo

⁵² Harry, Cleaver. "El 'Espacio' del Ciberespacio". www.rpm-arts/cicleaver

intenta o bien limitar su espacio haciéndolo comercial si es rentable, o bien destruirlos si parecen peligrosos.

La frontera metafórica existe porque no inspira a "la rendición sino a la resistencia". Esto, es lo emocionante de cualquier frontera, y es por lo que la metáfora sobrevive. Cleaver utiliza a los zapatistas de México como ejemplo de gran una resistencia, narrando que durante la crisis del peso en diciembre de 1994, algunos inversores del mercado internacional intentaron comprar información privilegiada interna sobre la situación política de México, pero su intento fue rechazado por los poseedores de la información que también estaban conectados a la Red: Rechazaron las ofertas, de manera que la "frontera" autónoma de resistencia y debate establecida por la alternativa zapatista aun se mantiene. Si las personas que recibieron la oferta se hubieran vendido, la autonomía de la actividad en la Red se habría revelado como ilusoria, a medida que, poco a poco, la información que circulaba por ella se hubiera ido encaminando a cubrir las necesidades de los inversores en vez de las de la lucha contra ellos.⁵³

Es duro ser un miembro de la resistencia *cyborg*, y sin embargo hay trabajos peores.

Escritores como la colaboradora de Amnistía Internacional Patti Whaley señalan el hecho de que dos tercios de la población mundial nunca han hecho una llamada telefónica, y no decir conectarse a Internet. Son los cuerpos inhumanos que aún están en el armario y que mantienen la dinámica de la economía de la comunicación en movimiento por todo el mundo. Pero los subalternos no existen tan sólo "allá lejos". Emily Poler, asistente social de sanidad en South Bronx critica la Communications Decency Act, y pregunta: "Todos hemos visto y oído hablar sobre los llamados bebés del crack, pero

⁵³ Harry Cleaver, op cit.

¿qué hay de sus madres?" "crear una igualdad de oportunidades a través de la magia de las telecomunicaciones es tan poco probable como conseguir que el mundo sea un lugar más amable con una Coca-Cola y una sonrisa".⁵⁴

3.2 Realización de <http://www.centrifuga.org>

Para el diseño de la propuesta personal artística se tomaron como base los principios del net art, presentados por Lourdes Ceriuella, Reconcilia tu cuerpo físico y virtual. No sientas repulsa hacia tu cuerpo obsoleto, sino apuesta por su rediseño y reconstrucción: siente el deseo de convertirte en ciborg. Acto seguido, construye tu identidad y género en el ciberespacio. Sigue estas estrategias para su reconstrucción.

1 Construye identidades múltiples y paralelas como prolongación de tu cuerpo físico. Por ejemplo, cambia constantemente tu nombre como recurso artístico. O, si lo prefieres, colectiviza tu identidad. Para ello, inspírate en el colectivo activista Luther Blisset.

2 Construye identidades fraudulentas o ficticias que se alejen de la tuya. Tu finalidad es subvertir y poner en entredicho la noción tradicional de identidad. Dos ejemplos:

3 Suplanta identidades reales individuales o corporativas: Visita *"Identity Swap Database observation"*; o crea proyectos que, además de apropiarse de nombres corporacionales, suplanten su función, como *"Tesco"* o *"Sainsbury"*.

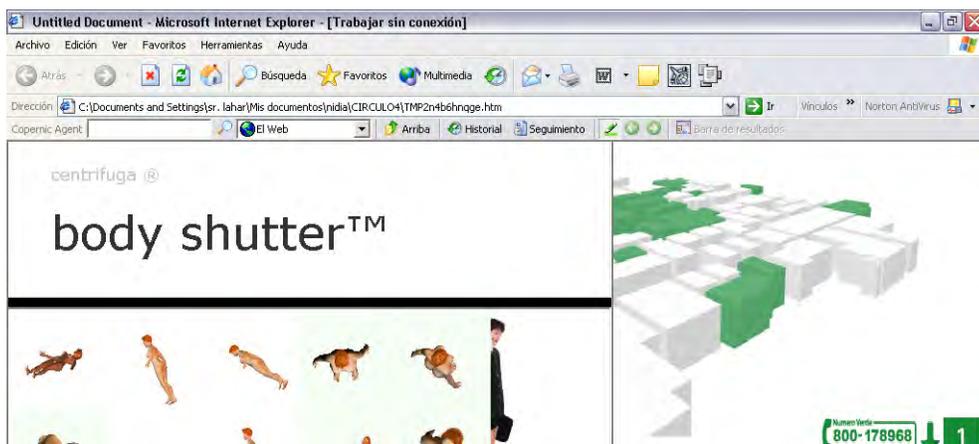
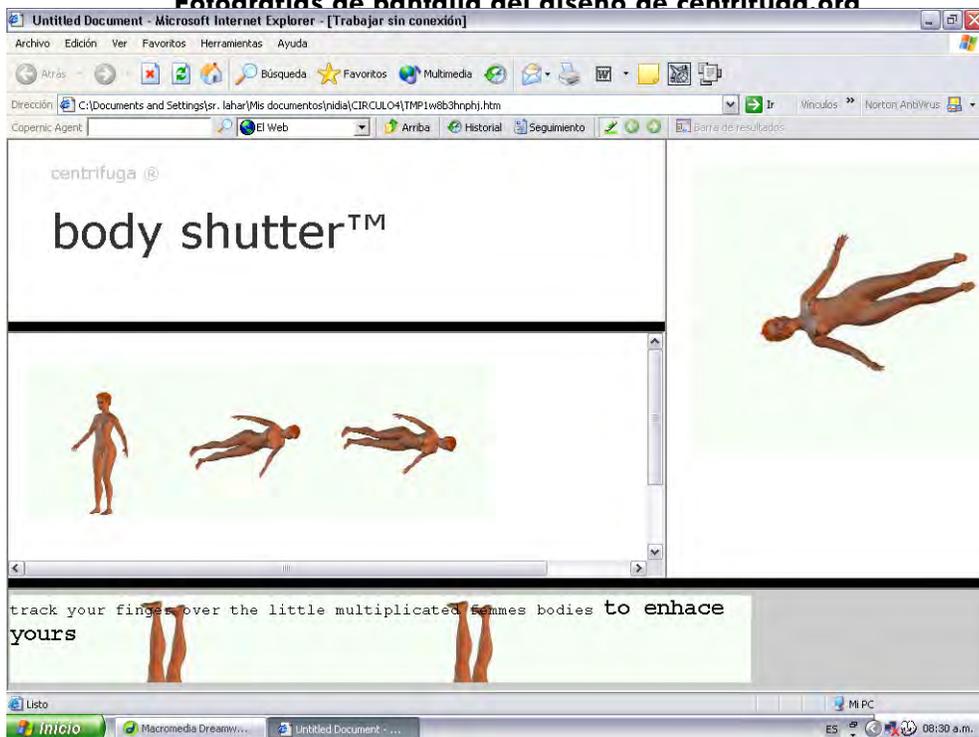
4 Construye personajes ficticios que encarnen mitos o fantasmas virtuales, poniéndote como meta el fraude y el engaño. Sigue los consejos de Mouchette y de Keiko Suzuki.

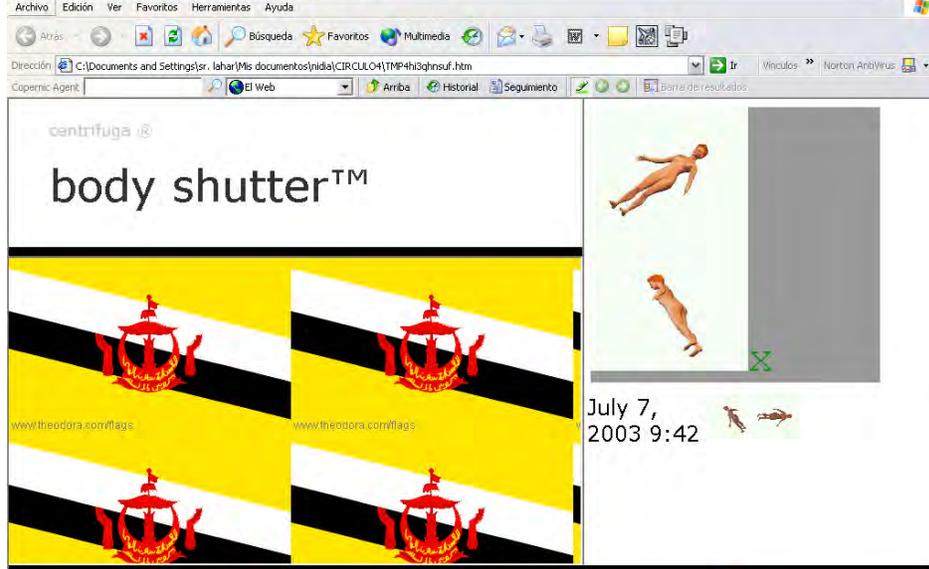
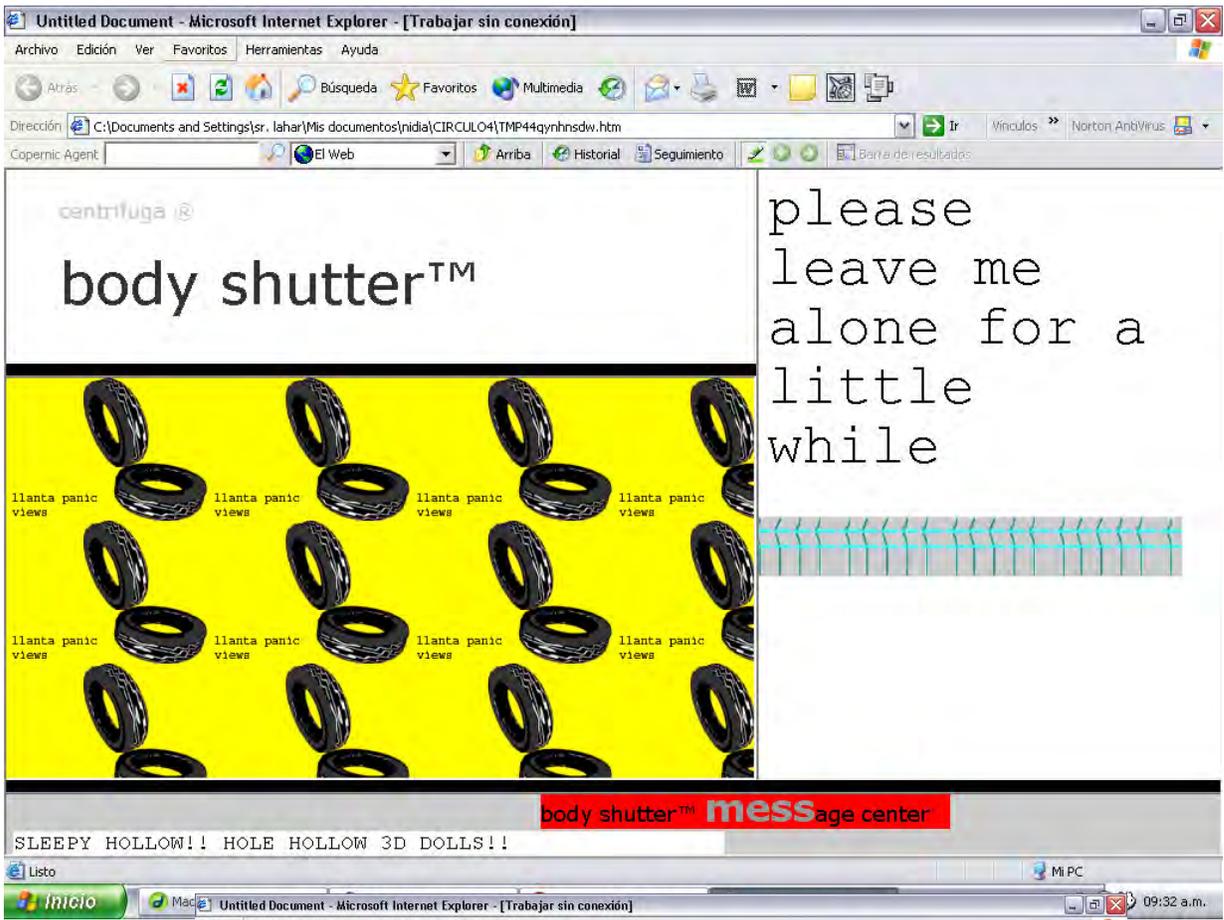
5 *«El cyborg es una criatura en un mundo postgenérico»*. Cuestionate el lugar que ocupa el cuerpo en el

⁵⁴ PLANT, Sadie: Ceros + unos. Ensayos Destino. Barcelona. 1998.

ciberspacio y en qué medida influye la tecnología en la definición de tu sexualidad. Visita *"Female Extension"*.

Fotografías de pantalla del diseño de *centrifuga.org*







Capítulo Tres

La presencia del cuerpo humano en la cibercultura

El experimentar en los años noventa con el cuerpo y el deseo en la red de redes se convirtió, en uno de los objetivos de los artistas por sentir que habían encontrado el lugar privilegiado para trabajar. En la red de redes se hace posible el triunfo de las apariencias, se parte de la idea de que no se trata de exhibir un cuerpo real, sino de representar sus muchas posibilidades, todas ellas ficticias.

Surge el término *cyberfeminismo* entendido como el espacio de posibilidades que se facilitan para el pensamiento y el activismo feminista en la red. Y en la actualidad se entiende como un contexto inevitable para analizar nuevas formas de identidad y de deseo, y por lo tanto de seducción.

Señala Teresa Senft "la cibernética, como la sexualidad, es una condición impuesta, no un estilo de vida que se escoge". Opinión que continúa la conclusión a la que llegó Donna Haraway en su famoso y pionero "Manifiesto para *Cyborgs*" de 1984 "a finales del siglo veinte, el *cyborg* es nuestra ontología, nos da nuestra política". En tanto que a partir del ahora, y cada vez más, la red está ahí y actúa también como espacio de representación simbólica de nuestro mundo, el feminismo parece obligado a alejarse de lo que se consideró una actitud imprescindible.⁵⁸

Este territorio de pensamiento, imágenes, escritura, publicidad, comunicación, en que se constituye la red resulta entonces abiertamente seductor para la intervención de las mujeres, pero sin duda también un gran reto y una gran responsabilidad.

La red se convierte en un espacio especialmente atractivo porque él mismo se constituye como tal por el hecho de la intervención misma que es el efecto que producen millones de actuaciones. Y en este sentido para muchas feministas la red

⁵⁸ Obras recogidas en los "estudios online sobre arte y mujer"

permite desarrollar el lenguaje performativo⁵⁹ La construcción del género se relaciona con la capacidad performativa del lenguaje. Para llegar a la conclusión de que existen tres periodos en la construcción del lenguaje, del género y de la identidad, el periodo de identificación, el del rechazo, y finalmente el de des-identificación, el componente más intrínsecamente agresivo de todo el proceso.⁶⁰ Con lo que al tiempo que hace una crítica explícita de la política contemporánea sobre la identidad, Butler parece estar sugiriendo que tanto los teóricos del feminismo como los del movimiento gay alcanzarían mayores logros en el campo de la política si buscaran entre sus filas aspectos de des-identificación en vez de aspectos de identificación, ya que quizás sea posible y mejor forjar una política de afinidades en vez de una política de identidad.

Para el *Cyberfeminismo* la perspectiva de des identificación adquiere un carácter absolutamente revolucionario y subversivo. Porque el trabajo en la red, como construcción de mundo de lenguaje, se funde con la producción de identidad de género. Y se hace aún más potente la línea de investigación y producción que desarrolla un impulso deconstructivo de los estereotipos de la identidad, de la sexualidad, y del proceso de seducción en tanto que él mismo es formador de identidad.

En el terreno más específico del *Net.Art* nos encontramos, además, con que la reflexión sobre el cuerpo ocupa un espacio privilegiado, y por lo tanto la experimentación en un cuerpo sin órganos, por excelencia, es susceptible de desarrollar actualmente interesantes y novedosas formas de seducción. En cualquier caso, en esta colonización de un medio en principio ajeno a la mujer, la producción de un cuerpo humano en la red por parte de las mujeres, vuelve sobre el cuerpo femenino. Un

⁵⁹ La noción de lo performativo surge por primera vez en la obra del filósofo del lenguaje J.L. Austin, que sugirió que existen dos tipos de lenguaje: el descriptivo (o constativo) y el performativo. El performativo es el lenguaje que ejecuta acciones ("Que se haga la luz"); verifica afirmaciones ("Es cierto, ha muerto"); y hace realidad una promesa (el "sí quiero" de las bodas).

⁶⁰ Judith Butler, *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*, Routledge, Nueva York, 1993.

ejemplo sobre este tema son las piezas de “*Proyectos*” cuerpos femeninos de modelos de *bikinis* de Vanessa Beecroft, o los cuerpos femeninos contruidos a través de estructuras virtuales de medida de Tina Laporta en “*Translate (...) Extression*”.

Es cierto que esta utilización por parte de las mujeres del cuerpo propio no resulta inocente y de alguna manera, se sitúa en el proyecto de postfeminismo, y *cyberfeminismo*, para inscribir estas experiencias propias en la red. Utilizando la red como testigo de nuestra propia escritura digital, de nuestra propia escritura de la diferencia.

En la muestra del cuerpo propio la artista enfrenta siempre la dificultad de desprenderlo de la mirada masculina, de la forma en que el hombre a mirado un cuerpo femenino como puro objeto de placer: “el cuerpo de la mujer, colonizado, apropiado, mistificado, definido por la fantasía del hombre, esta figura es ahora reclamada en el arte feminista, aunque es un proyecto difícil y equívoco. ¿Cómo se diferencia esa representación de otra sexista?”⁶¹. La diferencia, en principio, es que ellas son las que proponen, y las que deciden. Sus representaciones surgen de la intención de subvertir, no de imponer ni de dominar. Teniendo en cuenta que el cuerpo virtual que habita la red no es más que una ficción a construir/deconstruir ¿no tiene la mujer cierta ventaja a la hora de territorializarlo? Y ello toda vez que, como afirma Luce Irigaray, el cuerpo sin órganos es la condición histórica de la mujer.

Una hipótesis, que muchas artistas contemporáneas, inscritas o no en lo que se llama postfeminismo, heredero directo del feminismo de la diferencia, han elegido un camino en el que no se trata de invertir solamente el poder de las subjetividades y la organización del deseo es decir, las estructuras de la seducción, sino de reivindicar su derecho a un deseo propio, y a un acceso al orden simbólico desde la libertad, no a través de la

⁶¹ Griselda Pollock y Rozsika Parker, «Strategies of Feminism. Introduction», Framing Feminism. Art and the Women's Movement 1970-1985, Pandora, Londres, 1987, p. 261.

sumisión. Las artistas están actuando dentro de este camino de seducción innovando, desmitificando, desajustando los roles establecidos para los géneros.

Se esta conformando la herencia y memoria futura de la propia experiencia, construcción performativa de la norma como dice Judith Butler, para disfrutar de la palabra por derecho propio, para dar rienda suelta a su propio placer. Se trata de ser ciudadana del mundo, y al mismo tiempo estar orgullosa del propio cuerpo.⁶²

El camino descrito por Alessandra Bocchetti: “trabajar en los descartes”. Los descartes tienen que ver con los silencios, con las no respuestas, con las defaillances. “El descarte escribe Bocchetti no es jamás lo que se practica según la razón, es lo que la razón no sabe y no quiere saber. Frecuentemente el descarte es mudo. Escondido o evidente, yace aún sin sentido. Sólo si a su vez se rellena, puede hacer avanzar hacia nuevos sentidos es un espacio todavía vacío de conocimientos.

El goce es un territorio transgresivo de descarte para las mujeres. Es el territorio más fecundo para un análisis de lo femenino como diferencia, intentando hacer aflorar los valores que están allí sumergidos, los sentidos diversos, otros, a los que ello alude⁶³. En el lenguaje hay otro lenguaje, en el goce hay otro goce, en la seducción hay otra seducción.

Escuchar, gozar y seducir, parece un camino interesante para estas artistas, que imaginan otra forma de acceso al deseo. “la creatividad es fuente de resistencia para las mujeres”. Resistencia que no cierra un problema, sino que al contrario, lo abre, pone en juego experiencias nuevas.⁶⁴

A mi parecer en estas últimas décadas no sólo se está deconstruyendo un imaginario dado desde siempre por bueno, sino que se proyectan experiencias silenciadas. Confío siempre

⁶² Judith, BUTLER. Op cit.

⁶³ Alessandra Bocchetti (1995), Lo que quiere una mujer, Cátedra, Madrid, 1996 p. 54.

⁶⁴ Ibidem., p. 56

desde el escepticismo y desde la lentitud de la historia, en que esa escritura de otras estrategias de seducción configure un nuevo orden del discurso en que la política de desidentidad nos libere y nos descubra itinerarios nuevos y más fructíferos hacia la palabra y el deseo.



El espectáculo digital del cuerpo humano

Si el cuerpo de hombres y mujeres es diferente, el discurso no puede ser el mismo, o por decirlo más exactamente: tanto los discursos como la relación entre discurso y género, serán incomparables, inconmensurables. De modo que no se trataría de generar el mismo discurso, ni discursos similares, como tampoco de incentivar una discursividad diferencial, sino de generar contextos de negociación y diálogo. La dialógica no implica una similaridad discursiva, sino: una disposición para la relación, y una compatibilidad de códigos.

En el programa profeminista, del ensayo VAS⁶⁵, Paul Smith de 1988 pretendía evitar referirse a la masculinidad y a la sexualidad masculina de un modo lineal, unilateral (edipo, castración, falo), advirtiendo que el feminismo ha ofrecido modos de comprensión de la sexualidad que aún no han sido aplicados con éxito a la sexualidad masculina, para favorecer posibilidades de colaboración y de alianza. La articulación del cuerpo masculino y del imaginario masculino en la construcción de un registro pre edípico para la masculinidad.

Smith intuye que también el imaginario masculino debe contener algún material no-reprimido, material que podría por definición ser insimbolizable. En este sentido, la palabra latina

⁶⁵ Para Smith, Vas, palabra latina que significa tanto vaso o vasija como aparejo, utensilio, no figura ni sugiere un órgano específico, sino que se propone heurísticamente, para describir un nexo de efectos imaginarios.

Vas, le sirve como gesto heurístico, para proponer una figura no-edípica de masculinidad. Vas alude al mismo tiempo al significado de aparato y de apariencia, de herramienta y de contenedor, y por esos va más allá, o más acá, de la actividad o pasividad, de la concavidad y convexidad edípicas. Si la función del falo y la castración, en el psicoanálisis, es testificar sobre todo la naturaleza problemática e imposible de la inserción del sujeto en su identidad sexual.

"el rasgo característico de lo preedípico en el imaginario masculino puede entonces de su vas cilación. Vas: lo que los hombres acarrear en lo real y lo que al mismo tiempo contiene lo no-simbolizable; representa aquello en que consistimos y aquello que no simbolizamos; tanto lo que llevamos como lo que perdemos; o para usar un vocabulario antiguo, aquello que acumulamos y aquello que gastamos"⁶⁶

Gracias en buena medida al feminismo, la cultura contemporánea se enfrenta a situaciones de negociación impensables hasta hace bien poco tiempo. Y en virtud de esas situaciones, existen temas que incumben mutuamente a hombres y mujeres. Si las mujeres son seres evolucionados, sofisticados, tras cien años de trabajo y discusión sobre su identidad... mientras los hombres se embrutecen, se atrincheran en roles desgastados y deslegitimados de masculinidad, el resultado será -como está siendo en muchas ocasiones- una descompensación que genera conductas y actitudes maniqueas y violentas.

La desorientación de los hombres, su falta de introspección y de reflexión de identidad, la ausencia de modelos culturales distintos a la virilidad caricaturesca e impresentable, unido a la diversidad de modelos disponibles para la mujer, y a la vitalidad de las actitudes y conductas femeninas, está generando reacciones absurdas de violencia anti-feminista, recuperaciones

⁶⁶ Paul SMITH. VAS. en WARHOL, R. & PRICE, Diane (eds.): Feminisms.

imposibles de clichés viriles anacrónico. Desde ese principio que comenzó a utilizar a comienzos de los años 80, la publicidad del perfume "Otel" "Vuelve el hombre", hasta la moda de la violencia doméstica o la quema de esposas ampliamente promocionada por los medios de comunicación. De ahí que más que pensar en las definiciones de identidad, habrá que trabajar en el campo de la vinculación, de la Inter-entidad. Están aquí abiertas líneas de trabajo que serán fundamentales en un futuro próximo para atender y entender las circunstancias sociales de este milenio.

No es que la presencia de hombres dentro del feminismo proporcione un material de diferencia sexual capaz de conservar la teoría feminista radical y subversiva, como habrá llegado a afirmar Paul Smith, sino que, dado que las relaciones sociales son interactivas, son las interacciones más que las identidades las que determinará formas de convivencia más o menos gozosas para todos.

Determinados culturalmente por un paisaje omnipresentemente mediático y teledirigido, vivimos envueltos en una virtualidad de propaganda, publicidad, cine, televisión, en imágenes que exploran y explotan la economía libidinal del deseo, instaurando las diferencias y las identidades en función de intereses inaccesibles que nos convierten en su objeto, en su instrumento.

“Podría pensarse que el erotismo ubicuo se dirige especialmente hacia un público masculino, mostrando una vez más el patronazgo patriarcal. Pero también cabría considerar que la propaganda está diseñada para doblegar voluntades (¿Qué es lo que paga el anunciante por el precio de un "espacio", sino el espacio de la mirada, la mirada misma, vendida fuera del control del sujeto?)”⁶⁷

⁶⁷ Martha, Rossler. Comunicación presentada en el ámbito de las sesiones sobre artistas y feminismo convocadas con ocasión de la exposición de en el MACBA de Barcelona. 1999.

Finalmente, aparece como una estrategia estética de gobierno que escenifica y refuerza una economía diversa. La debilidad corresponde a quien más desea, pues su voluntad está doblegada al objeto y un objeto que sólo por transferencia transicional coincide con aquél que se publicita, que se compra y se vende.

El erotismo debilita al sujeto de la mirada. Si el erotismo está dirigido especialmente al hombre, debilita especialmente al hombre, que queda confinado así en una circularidad que lo convierte en obediente, sumiso. Este debilitamiento gubernamental se une a otros procedimientos, como la promoción de los deportes.

Como personas que participan en este inicio del siglo XXI, los hombres evidentemente necesitarán los distintos feminismos para desarrollar nuestra propia deconstrucción genérico-masculina, para lograr propiciar y contribuir a relaciones igualitarias, mediadas, negociadas y diferenciales interdiferenciales. y descentralizar las identificaciones de género.

Es desde esta necesidad, desde la que pensar las relaciones del feminismo con los hombres, y de los hombres con el feminismo como una relación inevitable e imposible.



La falsa representación digital del cuerpo humano

Una hipótesis es una propuesta que surge de debajo de una premisa existente y afianzada sobre la realidad, una alternativa imaginada que, de comprobarse que es verdadera, podría pasar a formar parte de nuestra idea de lo que es la realidad, como una aguja hipodérmica que se desliza bajo la piel.

Browning se burla de la angustiada obsesión de los medios de comunicación hacia la imagen de agujas que se deslizan bajo la piel, y escenifica una nueva lectura de la novela ciberpunk *Snow Crash* preguntando "¿Puede un *cyborg* tener el sida?"⁶⁸. Su respuesta y su ensayo son un gesto dirigido hacia la formación hipotética de comunidades, en línea y fuera de línea. Indica, que para las feministas *cyborg*, las comunidades hipotéticas no constituyen utopías.

En los últimos tiempos ha habido una tendencia dentro de los textos sobre sociología hacia el ciberespacio, una tendencia que sugiere que la vida en línea es el lugar ideal para experimentar con las posibilidades de la formación de identidad hipotética. El *chat* "acaba con la fronteras que dividen los géneros" gracias a los "elementos de actuación que lo constituyen". Esta forma de pensar, algunos la describen en la red como "descomponer los géneros", lo cuál revela una gran ingenuidad por las siguientes razones: primero, porque en ella se da por supuesto que sólo el cuerpo textual que transmite la Red en línea es performativo, mientras que el cuerpo físico que está al otro lado de la computadora es estable; segundo, porque presenta esta forma de "descomponer los géneros" como una cuestión de elección, como si el género fuera algo de quita y pon, como una muda de ropa, y como si el género no te llevara puesto a *tí*. En línea como fuera de línea la identidad y el género constituyen complicadas actuaciones particularmente inmunes al espíritu utópico.

En su ensayo "*Changing the Subject*", O'Brien se apunta a la moda que vende el ciberespacio como una utopía sin división de género y se pregunta: "Olvidándonos de fantasías, ¿qué flexibilidad tiene la institución del sexo? ¿Qué probabilidades hay de que el ciberespacio se convierta en un lugar o e una ocasión en la que la dicotomía tradicional de los género se ramifique?"

⁶⁸ Barbara Browning, ciberpunk *Snow Crash*, www.feministas/discursosonline/t03

“Cuando "jodemos los géneros" en línea ¿realmente estamos cambiando el sujeto del ciberespacio?⁶⁹

Si biológicamente un hombre, se conecta a línea de contactos utilizando el nombre "Cachonda", se describe como una pelirroja de medidas "90-60-90" en busca de acción dura, liga y se acuesta con alguien cuya descripción dice ser "un joven negro y atlético que busca una mujer que me lo coma entero", ¿de veras importa que el hombre que se conecta sea en realidad un ejecutivo blanco de mediana edad?

Dentro del discurso tecnológico, el ciberespacio es en sí mismo un escondite, por ello se creó la Communications Decency Act, una ley con la que se pretende poco más que azuzar la histeria americana provocada por la posibilidad de que los niños estén expuestos a pornografía en la red de redes.⁷⁰



La identidad sexual indefinida en el arte digital

Se puede esperar verdaderamente que en la Red se traten todos como iguales? ¿cómo iguales (no significa que se traten todos como blancos)?". El problema de la igualdad lo expone Yvette Colon de la siguiente manera en sus comentarios acerca de los obstáculos a los que hay enfrentarse para organizar una terapia de grupo en línea.

“Es muy fácil dar por sentado que todos los participantes en una terapia de grupo en línea son americanos blancos, heterosexuales, de clase media y con cuerpos sin discapacidades, ya que entrar a formar parte de las comunidades en línea requiere tiempo y dinero. Quienes no se pueden permitir estos dos lujos son marginados una vez más”⁷¹.

⁶⁹ O Brian. Changing the Subject. www.i-lab/articks/1rbrian

⁷⁰ Donna Hataway op. cit.

⁷¹ Gibson, William. *Neuromancer*. Nueva York: Berkeley. [*Neuromante*, Barcelona: Minotauro, 1997.]

Parece que parte del proceso de formación de comunidades, sean hipotéticas o no, están en una dinámica de compromiso y marginación.

Barbara Browning, ofrece una imagen de lo contrario, de la comunidad marginada de pacientes de hospital, un escenario en el que las agujas ni son hipotéticas ni se deslizan debajo de la piel con facilidad. Las venas de mi madre dice: estaban "en una situación comprometida" o así lo expresaron, y era por eso por lo que todo dolía tanto. Yo me pregunto ¿quién le hizo una promesa a las venas de mi madre?⁷²

Un transexual es la trampa que invalida vulnera el argumento de que en la Red "puedes ser cualquier cosa". El transexual es una figura en perpetuo proceso de creación, una identidad hipotética que intenta hacerse un lugar en una de las escasas comunidades "seguras" que existen en el ciberespacio⁷³. Las mujeres cuentan con una semana entre el momento en que admiten a Kaley (un transexual) en WIT hasta el día en que tiene acceso a la conferencia para leerla, tiempo en el que pueden borrar cualquier correo que teman dejar a la vista de Kaley. Para muchas mujeres, Kaley es una intrusa, si bien una intrusa necesaria. Lo que no se dice en este compromiso es que Kaley puede considerar como una intromisión las creencias anticuadas de muchas de las mujeres participantes en WIT.

Un ejercicio realizado por Pamela Gilbert, permitió a las mujeres de WIT aprender que tanto la comunidad como la identidad se otorgan solamente a cambio de una intrusión en el espacio de cada sujeto. Tras un año de estar sometida a vigilancia en línea, Pamela Gilbert conoció el poder de la Red y el miedo que puede inspirar.

La red no son sólo palabras, sino un entorno de acción social en el que los sujetos son responsables de lo que afirman y

⁷² Barbara Browning Decir que algo está en una situación comprometida es algo irónico si se tiene en cuenta que etimológicamente "compromiso" representa el lenguaje performativo por excelencia, ya que comprometerse es el "acto de prometerse mutuamente"

⁷³ WIT, conferencia organizada por ECHO sólo para mujeres, que es un servicio en línea con base en Nueva York. www.echo.org, 2000

de cómo actúan, y en el que las acciones discursivas pueden desencadenar efectos materiales. El que estos espacios sean discursivos en vez de materiales no hace que sean menos reales fenomenológicamente.

La "realidad fenomenológica" es, precisamente, lo que se analiza en la obra de audio de Mia Lipner, *Requiem Digitatem*, en la que describe la lucha de una comunidad en línea (la lista de correo Future Culture) por superar la falsa amenaza de suicidio de uno de sus miembros, tras la cual tuvieron que hacer frente a la muerte, causada por problemas derivados de la diabetes, de uno de los corresponsales más queridos, Michael Current. Lipner describe lo que sintió:

Para mí su muerte [de Michael Current] fue muy real, pero de una forma muy extraña. Me eché a llorar de veras cuando leí que había muerto. "No sé como enfrentarme a esto. No lo conozco, ni siquiera le asocio con una voz por teléfono, con unas cuantas palabras intercambiadas".

En palabras de Lipner, "Cuando todos y todo está representado por palabras en una pantalla, no hay forma de saber si las cosas o las personas son, verdaderamente, lo que parecen."⁷⁴ El argumento de Lipner gira en torno a la idea de que el contexto es lo que cuenta cuando hemos de decidir lo que es "real". Tanto en línea como fuera de ella, la máxima de las agencias inmobiliarias demuestra ser cierta: la ubicación lo es todo.

A los homosexuales se les clasifica por su posición: dentro o fuera, encima o debajo, alternativos o integrados. Hay distritos gay, bares de tortilleras, locales de striptease y travestismo. Estos lugares son escenario simultáneo para los problemas de la comunidad y los del individuo. En estos espacios, como ya se ha repetido hasta la saciedad, lo personal es equivalente a lo político.

⁷⁴ ibidem

La obra en línea de Barbara Hammer y Linda Dement, esta basada en descubrir qué es lo que se necesita para delimitar el espacio de los homosexuales en el ciberespacio. Todo arte es político, incluso el arte digital, el corporativo, el fallido, el que nadie llega a ver o el censurado. Sin embargo, decidir si lo político es equivalente a la resistencia, o es simplemente transgresor, es otro tema. Esto es particularmente cierto si el medio digital eclipsa el mensaje artístico.⁷⁵

En su ensayo "*Metro on Ice Meets Ball and Cheang*," Mocha Jean Herrup narra sus aventuras multimedia con Shu Lea Cheangen, artista lesbiana, más conocida por las obras que ha realizado abordando temas de racismo y sexualidad. Su plan consiste en desarrollar una instalación de bolos en el ciberespacio como medio para crear espacio para una comunidad en la Red. El proyecto dispone de subvenciones generosas (lo patrocina el *Walker Arts Center* y el lanzamiento será en *América Online*) hay esperanzas de que, en principio, el sitio *Bowling Alley* se convierta en un medio artístico para un grupo muy variado de artistas digitales.

La idea de que el espacio comunitario que representa la bolera es una metáfora de la comunidad en el ciberespacio. "De eso va Internet", declara. "Comunidad." Creo que ya lo entiendo, o al menos suena alucinante: sitios múltiples, jugadores alienígenas. Arte más allá del espacio.

Cuando por fin ve el sitio en "directo", el espectador se siente decepcionado, ya que *Bowling Alley* no crea un espíritu comunitario debido a las continuas sobrecargas: el refinamiento técnico del sitio es tal que las computadoras más baratos no pueden con él. "Los espectadores, cansados de que la pantalla se les pame o de que las imágenes tarden infinitamente en aparecer, se rinden". mientras esto sucede con los usuarios, entre los responsables de la creación de la red sí se ha formado una comunidad artística y social. En este sentido, la historia

⁷⁵ Willis y Halpin "When the Political is Digital.",

verídica de Herrup sobre los deleites de la producción artística - un grupo de lesbianas creando, coqueteando y comiendo juntas- constituye una burla amable de la idea existente en el mundo posmoderno de que la información electrónica sólo existe con fines de consumo. Puede que la Red no esté distribuyendo productos de consumo por "todo el mundo" pero ni siquiera una conexión de RDSI fallida evita que un puñado de tortilleras digitales se citen en la fría frontera de Minnesota.

La política de fronteras, tanto en los espacios electrónicos como en otros, influyen en muchos proyectos en línea que prometían ser interesantes y que acaban siendo material para los expertos en tecnojuegos y una plataforma para exhibir la riqueza de una corporación. La metáfora de la frontera anima la explotación por parte del capital corporativo.⁷⁶

Como otros espíritus libres, los pioneros del ciberespacio pueden crear nuevos espacios para desarrollar sus propios (muy sociales) intereses, como el placer, la política, etc. El capital corporativo intenta o bien limitar su espacio haciéndolo comercial si es rentable, o bien destruirlos si parecen peligrosos.

La frontera metafórica existe porque no inspira a "la rendición sino a la resistencia". Esto, es lo emocionante de cualquier frontera, y es por lo que la metáfora sobrevive. Cleaver utiliza a los zapatistas de México como ejemplo de gran una resistencia, narrando que durante la crisis del peso en diciembre de 1994, algunos inversores del mercado internacional intentaron comprar información privilegiada interna sobre la situación política de México, pero su intento fue rechazado por los poseedores de la información que también estaban conectados a la Red: Rechazaron las ofertas, de manera que la "frontera" autónoma de resistencia y debate establecida por la alternativa zapatista aun se mantiene. Si las personas que recibieron la oferta se hubieran vendido, la autonomía de la actividad en la Red se habría revelado como ilusoria, a medida que, poco a

⁷⁶ Harry, Cleaver. "El 'Espacio' del Ciberespacio". www.rpm-arts/cicleaver

poco, la información que circulaba por ella se hubiera ido encaminando a cubrir las necesidades de los inversores en vez de las de la lucha contra ellos.⁷⁷

Es duro ser un miembro de la resistencia *cyborg*, y sin embargo hay trabajos peores.

Escritores como la colaboradora de Amnistía Internacional Patti Whaley señalan el hecho de que dos tercios de la población mundial nunca han hecho una llamada telefónica, y no decir conectarse a Internet. Son los cuerpos inhumanos que aún están en el armario y que mantienen la dinámica de la economía de la comunicación en movimiento por todo el mundo. Pero los subalternos no existen tan sólo. Emily Poler, asistente social de sanidad en South Bronx critica la Communications Decency Act, y pregunta: "Todos hemos visto y oído hablar sobre los llamados bebés del crack, pero ¿qué hay de sus madres?" "crear una igualdad de oportunidades a través de la magia de las telecomunicaciones es tan poco probable como conseguir que el mundo sea un lugar más amable con una Coca-Cola y una sonrisa".⁷⁷

⁷⁷ Harry Cleaver, op cit.

⁷⁷ PLANT, Sadie: Ceros + unos. Ensayos Destino. Barcelona. 1998.



Para el diseño de la propuesta personal artística se tomaron como base los principios del *Net.Art*, presentados por Lourdes Ceriuella, Reconcilia tu cuerpo físico y virtual. No sientas repulsa hacia tu cuerpo obsoleto, sino apuesta por su rediseño y reconstrucción: siente el deseo de convertirte en *cyborg*. Acto seguido, construye tu identidad y género en el ciberespacio. Sigue estas estrategias para su reconstrucción.

1 Construye identidades múltiples y paralelas como prolongación de tu cuerpo físico. Por ejemplo, cambia constantemente tu nombre como recurso artístico. O, si lo prefieres, colectiviza tu identidad. Para ello, inspírate en el colectivo activista Luther Blisset.

2 Construye identidades fraudulentas o ficticias que se alejen de la tuya. Tu finalidad es subvertir y poner en entredicho la noción tradicional de identidad. Dos ejemplos:

3 Suplanta identidades reales individuales o corporativas: Visita "*Identity Swap Database observation*"; o crea proyectos que, además de apropiarse de nombres corporacionales, suplanten su función, como "*Tesco*" o "*Sainsbury*".

4 Construye personajes ficticios que encarnen mitos o fantasmas virtuales, poniéndote como meta el fraude y el engaño. Sigue los consejos de Mouchette y de Keiko Suzuki.

5 «*El cyborg es una criatura en un mundo postgenérico*». Cuestionate el lugar que ocupa el cuerpo en el ciberespacio y en qué medida influye la tecnología en la definición de tu sexualidad. Visita "*Female Extension*".



Para el diseño de la propuesta personal artística se tomaron como base los principios del *Net.Art*, presentados por Lourdes Ceriuella, Reconcilia tu cuerpo físico y virtual. No sientas repulsa hacia tu cuerpo obsoleto, sino apuesta por su rediseño y reconstrucción: siente el deseo de convertirte en ciborg. Acto seguido, construye tu identidad y género en el ciberespacio. Sigue estas estrategias para su reconstrucción.

Construye identidades múltiples y paralelas como prolongación de tu cuerpo físico. Por ejemplo, cambia constantemente tu nombre como recurso artístico. O, si lo prefieres, colectiviza tu identidad. Para ello, inspírate en el colectivo activista Luther Blisset.

Construye identidades fraudulentas o ficticias que se alejen de la tuya. Tu finalidad es subvertir y poner en entredicho la noción tradicional de identidad. Dos ejemplos:

Suplanta identidades reales individuales o corporativas: Visita *"Identity Swap Database observation"*, o crea proyectos que, además de apropiarse de nombres corporacionales, suplanten su función, como *"Tesco"* o *"Sainsbury"*.

Construye personajes ficticios que encarnen mitos o fantasmas virtuales, poniéndote como meta el fraude y el engaño. Sigue los consejos de Mouchette y de Keiko Suzuki.

«*El cyborg es una criatura en un mundo postgenérico*». Cuestionate el lugar que ocupa el cuerpo en el ciberespacio y en qué medida influye la tecnología en la definición de tu sexualidad. Visita *"Female Extension"*.



- ALCALÁ, José Ramón, Cuestiones técnicas para una comprensión de los sistemas de arte tecnológico, UPV, 1989.
- AMOROS, Celia. Feminismo: igualdad o diferencia, UNAM, México, 1994
- “Arte de acción”, www.arterealidad.com/variados/accion.html
- BARBIN, Herculin, Llamada Alexina B., Ed. Revolución, Madrid, 1985
- BATTISTOZZI, Ana Maria, “El artista del s. XX”, www.clarin.com.ar/suplementos/cultura.98004/e00501d.htm
- BOWLES, Jerry, “Fuera de la Galería, dentro del Apartado”, Art in América, marzo-abril, 1972
- BOLOGNE Jean Claude, www.desnudoypudor_09.htm
- BOSSIER, Jean-Louis, “Electrophotography”, Catálogo de la exposición Electra, M.A.M., Villa de París, www.electrophotography.electraexp.html
- BUENO, Sergei. “Art-e Digitalizado”, www.ReD1124.Dic97.htm
- CAMPAL, Jose Luis, “El mail art”, www.aleph-arts.org
- CAMPAL, José Luis, “Unas escuetas notas sobre electrografía y copy-art”, www.members.nbc.com/artstrike/xero.html
- CAMPAL, Jose Luis, “Electrografía y copy-art” www.members.nbc.com/artstrike/elec.htm *Historia de Internet*, www.globaldrome.net.art4_01.html
- CASANOVAS, Barber, Daniel, *A propósito de Cindy Sherman*, www.Dau-a_l'ou/Fanzine_D'art.
- “Manifiesto futurista”, www.Futurismo.manifiesto.htm
- DÍAZ, Infante, Juan José & LEVIN Elias & KEPA Landa, www.mide.org
- ECO, Humberto, “La copia como arte”, Catálogo de la exposición 80's de Gianni Castagnoli
- “El Arte y el Punk”, www.arrakis.es/nldrain/demopunk/docs/especulo/espect1.html
- “Fax art”, www.members.nbc.com/artstrike/fax.htm
- “Fluxus”, www.Toutfait.com/issues3/articles/flux.html
- FOUCAULT, M, DELEUZE, G. Repetición y diferencia, Anagrama, segunda edición, España, 1999
- GARCÍA, C., José Miguel, “Pierre Molinier o el cuestionamiento de la virilidad”, www.accpa.org/numero3/Moliner.htm
- GARZON, Mercedes. Nihilismo y fin de siglo. Ediciones del Castor, México, 1995
- GONZALEZ, Juliana. El poder de eros: Fundamentos y valores de ética y bioética, UNAM-Paidós, México, 2000
- GUIBAN, Esperanza. Razón y pasión en ética: Los dilemas de la ética contemporánea, Ed. Anthropos, España, 1986
- “Hans Bellmer”, www.eurielec.etsit.upm.es/zenzei/9/Hans%20Bellmer.php
- HEIDEGGER, Martin. Identidad y diferencia, Ed. Anthropos, reimpresión, traducción de H. Cortés y A. Leyte, España,

- HELD, John Jr, "2000 2001 Huelga del Arte", www.factsheet5.com
- "Historia de Internet", www.geocities.com/timessquare/chasm/79990/historia.htm
- JÁUREGUI, J., A., "Las reglas del juego-los sexos", Alfaguara, Barcelona, 1989
- "Kamasutra", www.lamaga.com.ar/www/area2/pg_03.asp?id_nota=3847
- KAZUHIKO, Hachika www.02.so-net.or.jp/-mega
- "La guerra siempre la guerra", www.coqui.lce.org/honor/racosta/historia.htm
- LAMAS, Martha.(compiladora) El género: la construcción cultural de la diferencia sexual, Ed Porrúa-PUEG, México, 1996
- LIPOVETSKY, Gilles. La tercera mujer. Ed. Anagrama, España, 1994
- LYOTARD, Jean-Francois. La diferencia. Ed. Gedisa, segunda edición, traducción de Alberto L. Bixio, España, 1991
- LLEÓ, Juan Antonio. El Arte de las Redes. Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 1997
- MASAKY, Fujihata, www.Flab.mag.keio.ac.jp/Gclock
- MIKAMI, Seiko, [//w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html](http://w3.cnds.canon.co.jp/cast/al5/home-e.html)
- MOLINERO, C., Antonio. "Hausmann ManRay y Bellmer", www.ucm.es/info/univfoto/num2/fproceso.htm
- NEGROPONTE Nicholas, Ser Digital, Ed. Océano, Buenos Aires, 1995
- NEMIÑA Natalia. "Una experiencia radical del cuerpo propio", www.conversiones.com/una%10experiencia%20radical.html
- "Para mirar un cuerpo desnudo", 1996, www.lamaga.com.ar/www/area2/pg-06.asp?id_nota=3872
- PAESMANS, Dirk & HEEM, Joan. "JODI", www.jodi.org
- PASTOR, B., Jesús, "El copy-art", El País,(Separata de arte) Valencia, España, sábado 10 de septiembre de 1989
- PISCITELLI Alejandro, "Ciberculturas", Ed. Paidós, España 1995
- POMMIER, Gerard, "Gerard Pommier", Ediciones de la flor, Madrid, 1996
- PORTILLO Cristina, CASTRO Rodrigo, "Arte en las redes", Claves para usar las redes, Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 1997
- RODRÍGUEZ, Ma. Rosa. Femenino fin de siglo: La seducción de la diferencia. Ed. Anthropos, España, 1994
- SOTO, Belén, "Del Situacionismo a la herencia del punk", www.pirata.com.ni/situación.html
- TABAROVSKY, Damián, "Una nueva forma de ver el mundo", www.clarin.com.com.ar/suplementos/cultura/981004/e00601d.htm
- VOLK, Gregory, "En Metro Pictures", www.echonyc.com/-trans/cindysherman/cindysherman.htm

