

NET.ART Y FEMINIZACIÓN

MARÍA JOSEFA AGUDO MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

El net.art fue incluido por vez primera como arte en la red en la Documenta X de Kassel (1997). Así, artistas como Jodi o Alexej Shulgin trabajaban en proyectos exclusivos pensados para Internet. Se trataba pues, desde sus inicios, de un arte en la red, virtual y directo, que creaba mundos paralelos y que estaba abierto a un público ilimitado o imprevisible, siempre fluctuante y sin ningún tipo de mediación institucional.

En este sentido, una de sus claves principales era su enorme potencial de difusión o distribución, eliminando barreras tradicionales, tanto económicas como culturales o artísticas. Esto supone que las viejas reglas entran en crisis (Gaiman, 2015) para dejar paso a otras nuevas que nadie sabe cuáles son, si bien siempre a favor de un arte sin fin (Vilar, 2010, p. 292).

Los primeros netartistas, al margen del género, trabajaron sobre todo con el potencial expresivo de los medios tecnológicos digitales y, frecuentemente, en producciones de carácter efímero y de difícil conservación. Inicialmente se trataba de obras no mercantilizables, si bien se buscaba influir en el espectador, el cual se convierte en miembro de un espacio social y virtual. En este sentido, la intención social primaría sobre la intención artística, ya que ésta última da prioridad a la investigación formal y a los recursos del propio medio. Esta colaboración de artistas se traduce, por ello, en la creación de obras abiertas y dinámicas, de ahí la importancia de estar interconectados.

Otra de las claves del net.art es que el espectador se ve obligado a interactuar con la obra, en un feedback permanente en su navegación por la misma. Esto justifica el especial cuidado puesto en la maquetación del

espacio virtual, así como en el diseño gráfico en su conjunto. Todo ello, con frecuencia supone la necesidad de un trabajo colaborativo entre especialistas o artistas, los cuales constituyen, por este motivo, comunidades virtuales de trabajo y discurso crítico al margen del ámbito institucional.

Las imágenes electrónicas son puro espectro (Brea 2010, p.65) y poseen por ello idéntico carácter efímero que las imágenes mentales, si bien dotadas del atributo de ubicuidad o potestad de estar en todas partes mediante escenarios electrónicos. Se trata de un arte nuevo e intencionalmente híbrido, en el que confluyen tradición y contemporaneidad, realidad y virtualidad, cultura y contracultura.

2. OBJETIVOS GENERALES

La presente investigación aborda el papel jugado por las mujeres en el net.art y persigue clarificar en qué medida se han producido cambios notorios con la aparición de las prácticas artísticas en la red. Por otro lado, se busca explicar y esclarecer en qué han consistido dichos cambios y si el rol de la mujer como artista se ha visto modificado con estos, en el sentido de adquirir mayor libertad creativa y un nuevo protagonismo.

Desde la aparición del net.art asistimos a una etapa muy diferente a todo lo anterior, especialmente en lo que se refiere a la importancia creciente de las herramientas tecnológicas, pero también y sobre todo al nuevo escenario virtual e interactivo. Todos estos cambios han supuesto una revisión de los planteamientos artísticos, habida cuenta de que las imágenes electrónicas son puro espectro (Brea 2010, p. 65) y poseen por ese motivo idéntico carácter efímero que las imágenes mentales, si bien dotadas del atributo de ubicuidad o potestad de estar en todas partes, mediante escenarios electrónicos.

3. ANTECEDENTES

3.1. DIAGRAMA DE LOVELACE (1843): EL PRIMER ALGORITMO INFORMÁTICO

Ada Byron o Lady Lovelace, fue hija de lord Byron y Annabella Milbanke (Galera, 1994). Su madre se separó pronto de su marido y la joven

3.2. VUK COSIC Y EL ORIGEN DEL TÉRMINO NET.ART

De raíces literarias, el artista esloveno Vuk Cosic se interesó por los usos radicales de la web, lo que le llevó a investigar con el lenguaje ASCII (American Standard Code for Information Interchange) entre los años 1996-2001 y en un intento por articular el arte con internet y su componente social. Este planteamiento lo condujo a establecer relaciones entre el lenguaje y el código informático, buscando crear imágenes tanto fijas como en movimiento. Recurrió para ello a un apropiacionismo de símbolos icónicos de la historia del arte y del mundo cinematográfico, los cuales reducía a pictogramas.

Él mismo fue quien “descubrió” el término net.art en el texto de un e-mail en lenguaje ASCII: “*All this becomes possible only with the emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete*” [fig. 2].

Se trata, en realidad, de la unión de dos palabras pertenecientes a oraciones diferentes, unión en la que la intención de Cosic es no renunciar al arte.

The image shows a snippet of an email message rendered in ASCII art. The text is enclosed in square brackets and contains a mix of letters, numbers, and symbols, including a tilde (~), a backslash (\), a semicolon (;), and a curly brace ({}). The text reads: "[...] J8~g#\;Net.Art{-^s1 [...]"

Figura 2: Texto en lenguaje ASCII que dio origen al término Net.art

El carácter experimental de su plantemiento supone la apuesta radical por un arte diferente, nacido por y para la red, si bien con un apropiacionismo temático del ámbito, tanto de la cultura como de la contracultura. Podría decirse por ello que la red consigue la eliminación definitiva de cualquier tipo de barrera artística, nacional o cultural, si bien con precedentes conceptuales y artísticos como el postulado de Joseph Beuys de “todo hombre es un artista” o el de “15 minutos de fama” de Andy Wharol. Todo ello en una concepción del arte en un estado de redefinición permanente (Vilar, 2010, p. 293) y con una libertad y autonomía renovadas. Por este motivo, las cualidades técnicas de determinadas obras de arte pueden dificultar inicialmente la apreciación, por parte del espectador, de la singularidad del hecho artístico (Saiz, 2018, p. 158).

Puede atribuirse a Vuk Cosic una cierta paternidad del net.art, especialmente por el carácter experimental de sus propuestas. Así, en su obra inicial utilizó una estética anterior a los años noventa, cuando los ordenadores estándar tenían una interfaz limitada a letras verdes sobre un fondo negro; es el caso de “ASCII Unreal” (1999) o “ASCII History of Moving Images” (1998), obras ambas en las que la imagen pixelada se hace maleable como herramienta artística (Melot, 2010, p. 94).

Así, en esta última, el artista, fiel a la cultura de la copia (Méndez Llopis, 2017, p. 30), se recreó en diversas escenas de películas que van desde los Hermanos Lumière hasta King Kong, pasando por la escena principal de *Psicosis* de Alfred Hitchcock. La novedad de su planteamiento es sobre todo instrumental, como lo pone de manifiesto *Metablink* (Cosic, 2003) una de sus obras más rupturistas y muy próxima a la estética del Arte Óptico, aunque con la novedad de un dinamismo impactante o sorpresivo. En este sentido, puede afirmarse que las imágenes técnicas pueden ser consideradas como simulacros de cajas negras, ya que engañan a los ojos (Méndez Llopis, 2017, p. 182).

3.3. PRECURSORES, MAILING LISTS, COMUNIDADES DE ARTISTAS Y NET.ACTIVISMO

Las dos principales características del arte digital son la colaboración entre artistas y la sustitución del concepto de obra artística por el de acontecimiento (Coulter-Smith, 2009, p. 193). Con anterioridad a la expansión de Internet, existen una serie de proyectos precursores de las ideas de hipertexto e interconexión, entre los que cabe citar el proyecto *Mex* (1945) de Vannevar Bush o *Xanadú* (1968) de Theodor H. Nelson.

Aparecen también precedentes en el mundo del arte, sobre todo en la segunda mitad del siglo XX, con diversas propuestas que plantean articular la participación creativa como las performances tecnológicas del grupo Fluxus. Ejemplo de ello es el proyecto de teledifusión por satélite del 24 de junio de 1977 titulado *Satellite Telecast* (1977) para la Documenta VI de Kassel y en la que participaron Joseph Beuys, Douglas Davis y Nam June Paik. Para las performances “TV-Bra for Living Sculpture” (1970) y “TV Cello” (1976), Nam June Paik contó con la colaboración de Charlotte Moorman. En ambos casos, el rol femenino

continúa estando asociado a un planteamiento de Body Art que podría ser cuestionado.

Entre los grupos pioneros de arte y telecomunicación hay que citar a *Electronic Cafe Internacional* (1984), un evento artístico creado por Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz y que buscaba potenciar el diálogo remoto entre artistas mediante teleconferencia, o proyectos internacionales como *ParticiFAX* (15/06/1984) organizado por la CAT Gallery de Canadá y que contó con la participación de numerosos artistas internacionales de 26 países de todo el mundo en una red de facsímil. En este panorama tecnológico de la netcultura apareció el término ciberespacio en la novela *Neuromante* (1984) de W. Gibson y se convirtió en sinónimo de universo telemático interactivo, con telepresencia y ubicuo. La famosa exhibición *Les Inmatériaux* (1985) comisariada por J. F. Lyotard en el Centre Pompidou de París, permitió la interconexión de intelectuales y artistas.

Otro proyecto pionero fue “Art Com Electronic Network” (1986), de Carl Loeffler y Fred Truck, una galería de arte contemporáneo en red, con tienda virtual incluida, en la que se utilizaba el sistema operativo ACEN con protocolo ASCII para las transferencias de datos.

Del mismo modo se produjo también una preocupación creciente por los nuevos medios de comunicación en torno al Mail Art y las mailing lists y en 1994 se celebró en Venecia un encuentro que buscaba formular un discurso crítico sobre la red. Se crearon Art Server (servidores de arte) como Irational.org, fundado por Heath Bunting en 1994 como proyecto de resiliencia artística, o Hell.com, fundado por Kenneth Aronson en 1995. Por su parte, Geert Lovink y Pit Schultz crearon la lista de distribución Nettime (1995) cuya recopilación de textos fueron los ZKP. Otros proyectos semejantes fueron Rizhome (1996) fundada por Mark Tribe inicialmente como una lista de correo electrónico y que evolucionaría después a sitio web en 1998, con la creación en 1999 de ArtBase, un archivo en línea de arte tecnológico (Tribe, 1996).

Otro fenómeno de los inicios del Net Art entre 1994 y 1998 fueron las comunidades virtuales de artistas con ejemplos como "Refresh" de

Alexei Shoulgin y Jluç Faubert, “jodi.org” de Joan Heemskerck y Dirk Paesmans o “0100101110101101.org” de Eva & Franco Mattes.

Un capítulo aparte son las propuestas de hibridación tecnológica de Knowbotic Research, un nombre que articula "conocimiento" con "robot". Se trata de un grupo de artistas formado por Yvonne Wilhelm, Christian Hebler y Alexander Tuchacek. Sus proyectos, como Simulación Mosaik Data Klaenge (1993) son propuestas interdisciplinares con la participación de no artistas como científicos, filósofos o ingenieros. Knowbotic Research fundó *Membrane* en 1995, un laboratorio de estrategias de medios, asociados con la Academia de Artes Mediáticas de Colonia.

4. MUJERES NET.ARTISTAS

Uno de los primeros proyectos de net.art fue “Poem*Navigator” (1993) de la artista Merel Mirage, la cual planteaba un viaje por la cultura china mediante hipertexto. El proyecto interactivo “Handshake” (1993), fue ideado por un colectivo de artistas encabezado por Bárbara Aselmeier. “Bodies (c) INCorporated” (1995) de Victoria Vesna es una propuesta 3D de net.art que comenzó como un proyecto de arte conceptual exhibido internacionalmente.

Una de las pioneras del movimiento fue Shu Lea Cheang, una netartista multimedia que supo entremezclar creatividad y problemática social en relación con el poder, la sexualidad o discriminación racial. Así, en su instalación cibernética “Bowling Alley” (1995) planteaba superar las barreras tradicionales entre el arte popular y las Bellas Artes. Otra de sus obras claves es “Brandon” (1998-99), en la que abordaba la identidad de género en las sociedades contemporáneas.

Por otro lado, el nuevo contexto online planteó la necesidad de un lenguaje propio, es decir, creando modelos específicos para un contexto nuevo y que reforzaba la idea de navegación hipertextual e interactividad asociada al videojuego, como sucede en la propuesta “The intruder” (1999) de Natalie Bookchin, basada en la protagonista de la novela homónima de Borges con una trama de machismo y violencia, camuflada de amor, entre una mujer y dos hermanos. “The Exquisite Corpse”

(2000) de Sharon Denning era planteada como una obra participativa y estaba basada en el juego surrealista el cadáver exquisito. En la misma línea la obra “Epithelia” (1999) de Mariela Yeregui, plantea un dinamismo colectivo e interactivo en lenguaje HTML con una gran diversidad de recursos gráficos como ventanas emergentes y cuadros de alerta.

4.1. OLIA LIALINA Y ART TELEPORTACIA

Se trata, por primera vez en la Historia del Arte, de una de las grandes artistas protagonistas del Net Art, con el reconocimiento público, en forma de apropiacionismo, por parte de otros artistas del mismo movimiento. Su obra más conocida, “My boyfriend came back from the war” (1996) (Lialina, 1996)[fig. 3], es una web no lineal, realizada en su totalidad en blanco y negro, con una sucesión de marcos con los que interactúa el usuario generando una narrativa de hipertexto. En esta obra la netartista rompe moldes ya que, si bien sigue rindiendo culto (en apariencia) a la supremacía del hombre frente a la mujer, lo hace ciertamente con el lenguaje del sarcasmo, el cual no siempre parece ser advertido.

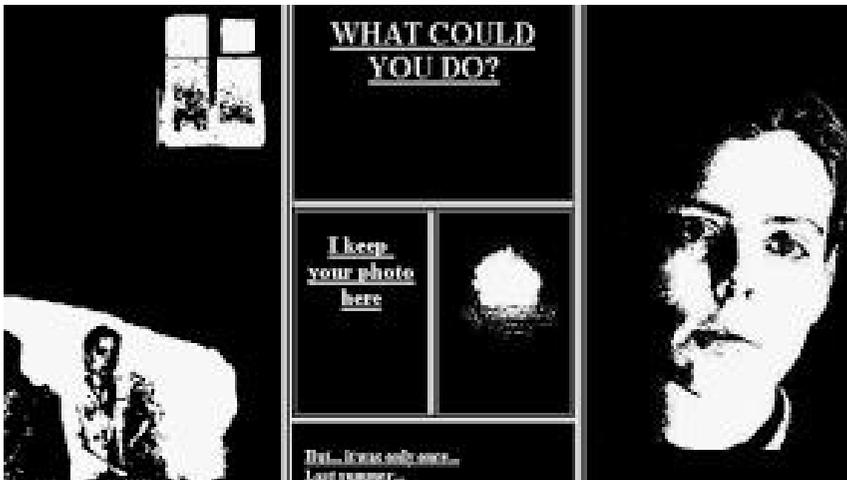


Figura 3: Olia Lialina. My boyfriend came back from the war (1996)

La obra pasó a convertirse en un clásico del Net Art a raíz del proyecto participativo de apropiacionismo y remezcla “The Last Real Net Art Museum” (1998) (Lialina, 1998), consistente en variaciones de numerosos artistas con el mismo título.

Su obra “Agatha Appears” (1997) sigue la misma estética de los hipervínculos y narra de nuevo la historia de una pareja, en este caso con sendos nombres de archivos de imagen: Man.gif y woman.jpeg.

La galería online de la obra de Olia Lialina es Art Teleportacia (2000) (Lialina, 2000), en la que se incluye toda su producción, con obras destacadas como “Zombie and Mummy” (2001-3), “The most beautiful web page” (2002), “Online Newspapers” (2004) o el proyecto “Animated GIF Model” (2005-2012), en el que Lialina investiga y reinterpreta los tipos de imágenes más utilizadas en línea.

4.2. JENNY MARKETOU Y EL “HACKTIVISM”

El término hacktivist es ambiguo y controvertido (Sauter, 2014), por abarcar una amplia gama de ideales socio-políticos. Se busca sobre todo un cambio social mediante el uso de las nuevas tecnologías, basado en derechos humanos y libertad de expresión.

Jenny Marketou trabajó con temáticas afines a las antes citadas tales como la identidad, el espacio público o la vigilancia. En “Streaming Raw” (2001) (Marketou, 1998) se aborda la jerarquía dentro del World Trade Center, antes de su destrucción, para revelar las relaciones de los trabajadores con la ciudad, mediante streaming y utilizando dos cámaras ocultas.

En su propuesta “Taystes room” (2001) (Marketou, 2001), en colaboración con el arquitecto Andreas Angelidakis y diseñada para la Cornerhouse Gallery de Manchester, se aborda el tema del voyeurismo, la vigilancia y el control en espacios íntimos cubiertos con espejos y que dejan de serlo equipados con ordenadores.

Su obra “A Do-It-Yourself Smell Map” (2008) [fig. 4] se enmarcaba dentro del proyecto “Odor Limits” en colaboración con el Centro de Ciencias de la Universidad de Pensilvania. Se trata de una obra

producida con Esther M.Klain Art Gallery y consistente en la elaboración colectiva de un mapa del olor de la ciudad de Filadelfia a partir de las grabaciones de experiencias olfativas de los visitantes y con el objetivo de enfatizar la importancia subjetiva del olor.

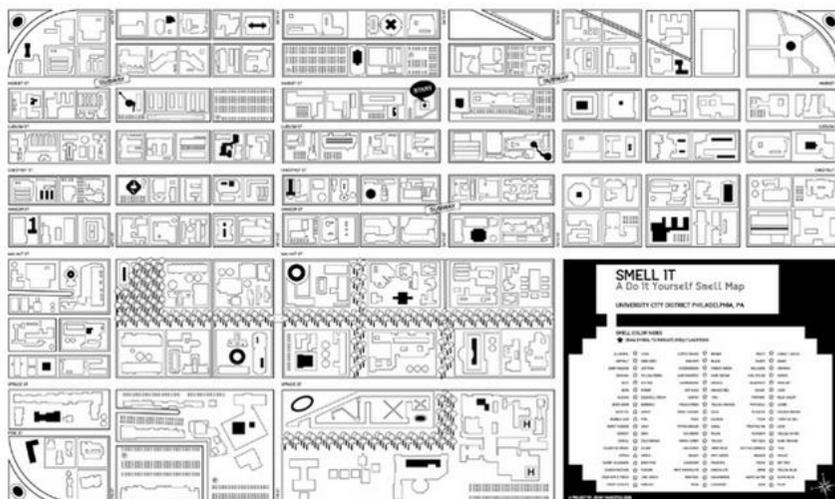


Figura 4: Jenny Marketou. A Do-It-Yourself Smell Map (2008)

4.3. SONYA RAPOPORT Y LOS SIGNIFICADOS TRANSCULTURALES

La netartista Sonya Rapoport es autora de una abundante producción en la que aborda los roles de género a partir de diferentes referentes siempre personales, pero sobre todo históricos y culturales, buscando con ello una especie de perpetuación de sí misma a partir de la obra de arte (Bauman, 2007, p. 16). En este sentido, su gran proyecto de transición hacia el netart fue “Objects On My Dresser” (1979-83) [fig. 5].

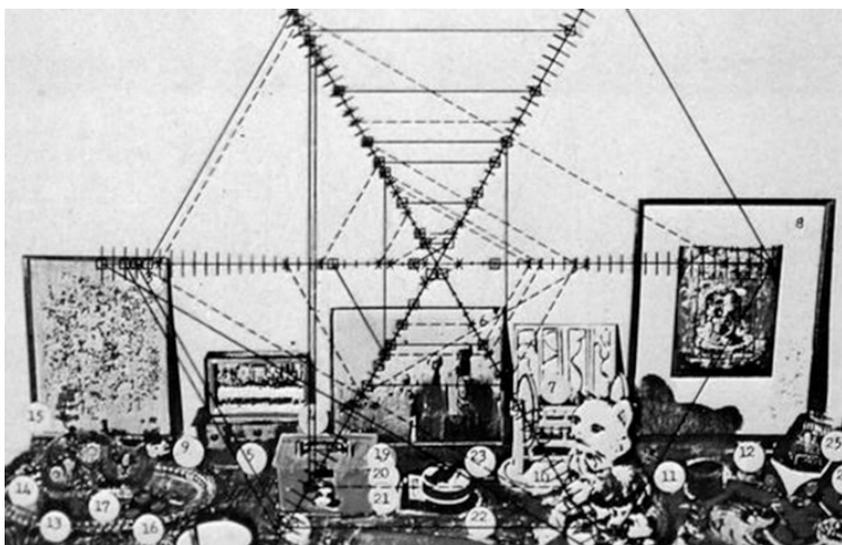
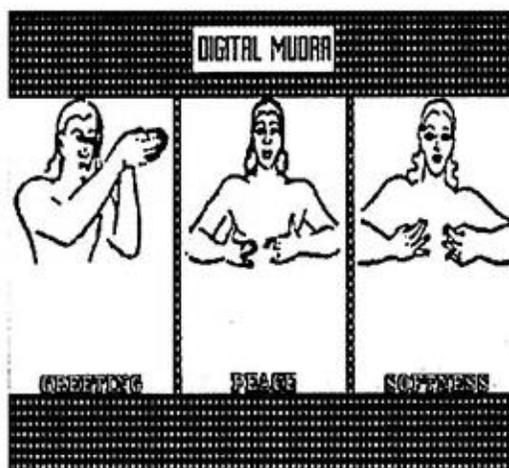


Figura 5: Sonya Rapoport. *Objects On My Dresser* (1979-83).

Se trata de una propuesta de arte conceptual, realizada en 12 fases durante el periodo de duelo por la muerte de su madre (Rapoport, 1979), en la cual los objetos cotidianos de su cómoda fueron sometidos a psicoanálisis a partir de relaciones entre palabras e imágenes. Su referente inmediato es sin duda el “Post-Partum Document” de Mary Kelly (1973-79) mostrado en el ICA de Londres en el año 1976 y que es considerada una obra clave sobre feminismo y psicoanálisis.

Por otro lado, la temática del cuerpo como ordenador es abordada por Rapoport en “Biorhythm” (1981), un retrato autobiográfico en el que la artista registró sus biorritmos diarios a partir de predicciones computarizadas. El mismo planteamiento es utilizado en “Biorhythm: How Do You Feel?” (1983), una performance en la que se trataba de computarizar los sentimientos de los participantes. Estas propuestas darán paso a “Digital Mudra” (1989) [fig. 6], una obra plenamente net.art en la que eran abordados 52 gestos de la mano o Mudros, con la finalidad de encontrar correlaciones interculturales y poder así analizar sus respectivos significados.

Choose three words



Create a phrase

Figura 6: Sonya Rapoport. Digital Mudra (1989).

En obras posteriores la netartista exploró profusamente el mundo de los sentimientos y la subjetividad. Tal es el caso de “Sexual Jealousy: The Shadow of Love” (1993) la que presentaba una instalación interactiva para explorar los sentimientos de celos de los participantes, a partir de estados emocionales subjetivos que generaban representaciones simbólicas.

En relación con experiencias olfativas, Rapoport realizó el proyecto de arte web interactivo “Smell Your Destiny” (1995). En dicho proyecto se plantea una parodia sobre la agresividad y la competitividad de las mujeres, rasgos que son convertidos en elementos clave en un entorno corporativo mediante la ingesta de píldoras farmacéuticas y la inhalación del olor de pescado de las mismas (Rapoport, 1995). Se trata de una parodia de medicamentos prescritos para lograr el éxito.

Una de sus obras emblemáticas fue “Brutal Myths” (1996), en colaboración con Marie-José Sat, ambas netartistas abordaban el sadismo masculino del *Malleus Maleficarum* (1486) de Heinrich Kramer y Jacob

Sprenger; un manual escrito en el s.XV sobre la caza de brujas. Así, a partir de la idea del mito misógino de que las mentes de los hombres se contaminaban mediante hierbas medicinales, Rapoport utiliza en *Brutal Myths* (Rapoport, 1996) una interfaz metafórica con representaciones de hierbas a partir de las cuales el espectador podía destruir los mitos perjudiciales mediante un benefactor ritual interactivo.

Posteriormente, en "Make Me A Man" (1997), se revisaba el estereotipo de la hombría en distintas culturas, el cual es considerado como un sub-producto social. En ese sentido, la actitud de resiliencia femenina vendría a suponer una adaptación reivindicativa a una tradición socio-cultural que, por norma y en lo que a género se refiere, siempre le era adversa o desfavorable (Rapoport, 1997). Se trata, por ello, de un planteamiento renovado con un nuevo modelo capaz de aunar géneros, razas o cualquier otro tipo de clasificación discriminatoria o arbitraria.

En la misma línea, su obra "Arbor Erecta: A Botanical Concept For Masculinity" (1998) [fig. 5], la netartista de nuevo hace una crítica feroz de la misoginia, al abordar el tema de la sexualidad asociado a la botánica. Para ello, hace una relectura de un rito iniciático de Papúa Nueva Guinea basado en el árbol *Pandanus* el cual, según la creencia popular, fomentaba supuestamente la identidad masculina al purgar los contaminantes femeninos de la madre del hombre iniciado.

El conflicto entre géneros es abordado de nuevo en "Make Me A Jewish Man: An Alternative Masculinity" (1999), a partir de la exploración de la masculinidad del macho judío asociado con el poder mediante la sangre de la circuncisión, la cual se contrapone a la impureza de la sangre del parto. Sin embargo, la solución conciliadora es planteada con la voz feminista de su personaje Olive Oyl, asociada al olivo y su relación con el pueblo elegido y en oposición al desequilibrio de género.

4.4. ALBERTINE MEUNIER Y DATADADA

En "My Google Search History" (2006-2011), la netartista abordaba el tema de sus propias búsquedas realizadas en Google (Meunier, 2006), a partir de un proyecto que culminó con un gran inventario multimedia y la publicación de varios libros. En dicho proyecto, que le llevó varios

años, se ponía de manifiesto la importancia de utilización de los datos personales en internet.

Una de sus primeras obras emblemática es “L'Angelino” (2009) (Meunier, 2009); se trata de una caja musical con una bailarina, conectada a Internet mediante Arduino, de manera que la bailarina comienza a bailar cada vez que la palabra àngel es escrita en Twitter.

La obra “Mona L.H.O” (2011) es un objeto conectado a internet para medir el índice AMCI o Art Market Confidence Index, una medición sobre las tendencias del mercado del arte.

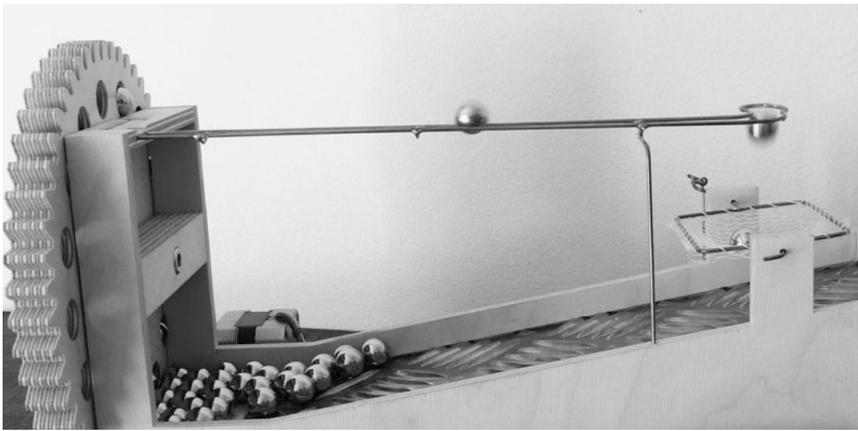


Figura 7: Albertine Meunier. “Au-delà de 1 m/s” (2012).

En la misma línea es su proyecto “Au-delà de 1 m/s” (2012) [fig. 7], un dispositivo provisto de una rueda que entra en movimiento mediante consultas a Google cada 30 segundos, generando la caída de unas bolas metálicas.

Con el manifiesto DataDada (2014) escrito en colaboración con Julien Levesque (Meunier, 2014) y publicado en Twitter, se crea un nuevo movimiento artístico, a modo de guiño al Dadaísmo, si bien basado en una oposición manifiesta a la utilización y transformación de los Datos en la red. Mediante este juego fonético, los datos digitales entran en relación con las prácticas dadaístas.

El arte había muerto con el Dadaísmo de Zúrich o Berlín, una vanguardia con una intención anti-artística y anti-social (Subirats, 2010, p. 36), con ataques a los valores morales y contra las instituciones y todo ello como expresión de la decadencia civilizatoria (Subirats, 2010, p. 8). La misma dualidad de la destrucción para construir valores nuevos es una constante en todas las vanguardias históricas. En este escenario, el artista se convierte en un especialista en comunicación (Jouannais, 2014, p. 152).

5. CIBERFEMINISMO

Las relaciones entre net.art y Ciberfeminismo son estrechas, especialmente debido a la búsqueda de nuevos espacios neutrales y con menor carga simbólica desde el punto de vista del género (Zafra, 2008).

En este sentido, el feminismo, de la mano de la tecnología y en el marco del ciberespacio, fue inicialmente abordado por Sadie Plant, quien afirmaba que lo cibernético es feminización (Herrera, 2018). Sin embargo, décadas antes algunos teóricos ya planteaban la inquietud de que si el hombre carece de ideas, el mundo debe estar en manos de las mujeres y los niños (Fourier, 1974).

5.1. DONNA HARAWAY Y EL MANIFIESTO CIBORG, 1985

Donna Haraway escribe en 1985 su “Manifiesto cyborg: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX” y lo incluye dentro de su libro “Simios, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza” (Haraway, 1995). En dicho manifiesto la autora aborda el problema de la identidad humana y al hacerlo pone en entredicho diversos dualismos antagonicos que tradicionalmente han justificado la dominación masculina, tales como hombre/mujer, cultura/naturaleza e incluso mente/cuerpo.

En este sentido, el ciborg es un híbrido de organismo y máquina, ajeno a cualquier tipo de identidad (sexo, raza o clase social) y que aparece asociado a la cultura tecnológica de la postmodernidad, a caballo entre la realidad y la virtualidad.

Por ello, puede hablarse entonces de una *otredad* o *pos-generismo*, conceptos ambos que vienen a asociar la cibernética y la tecnología con una evolución de la humanidad unida a una revisión radical de roles.

5.2. VNS MATRIX Y EL MANIFIESTO CIBERFEMINISTA DEL SIGLO XXI, 1991

El colectivo artístico australiano VNS Matrix (1991-97), integrado por F. da Rimini, V. Barratt, J. Starrs y J. Pierce, fue el primero en utilizar el término ciberfeminismo. Con esta etiqueta querían poner en entredicho el control masculino a partir de una práctica artística basada en la provocación.

En el año 1991 publicaron en internet el "Manifiesto ciberfeminista para el Siglo XXI" como homenaje a Donna Haraway, si bien lo hicieron con un lenguaje transgresor y rayando en la vulgaridad. De esta manera, argumentaban su deseo de derrocar el tradicional patriarcado mediante la cibernética y el mundo virtual.

La instalación "All New Gen" (1993) [fig. 8] dio fama mundial al grupo por la enorme difusión de una obra que se planteada como un videojuego en el que los participantes eran interrogados sobre su género (VNS Matrix, 1993). Posteriormente, desarrollaron un prototipo de distribución al que denominaron "Código Malo", aunando ficciones utópicas y distópicas.

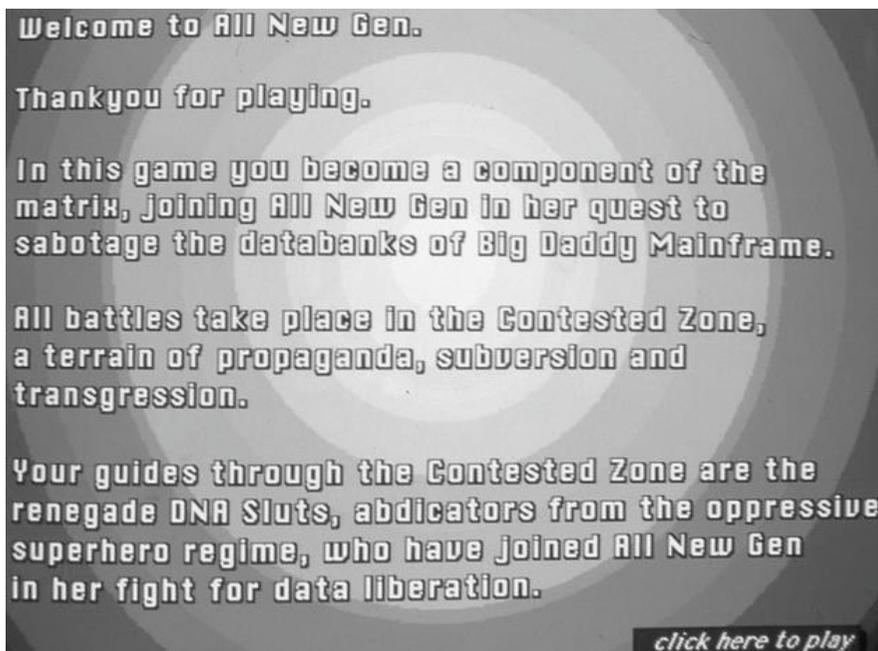


Figura 8: VNS Matrix. "All New Gen"(1993).

Unos años después, en 1997, tuvo lugar la Primera Internacional Ciberfeminista en el marco de la Documenta X de Kassel y en ella se acordó la no definición del término Ciberfeminismo para escribir 100 Anti-Tesis. (Guil Walls y Zafra, 2009).

Cornelia Sollfrank fue una de las fundadoras, en 1997, de Old Boys Network (Sollfrank,1997), la Organización Internacional Ciberfeminista.

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Internet posibilitó nuevas redes de estructura horizontales e independientes de las esferas tradicionales del mercado del arte y las instituciones artísticas, vinculando así los términos de creatividad, identidad y sociabilidad (Zafra, 2008). Por contra, aún hoy continúa existiendo una enorme dificultad de introducir estas nuevas ideas en foros políticos, a fin de generar verdaderos cambios sociales.

REFERENCIAS

- BAUMAN, Z. (2007). *Arte, ¿líquido?*. Madrid: Sequitur.
- BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- COSIC, V. (2003). *Metablink*. <https://bit.ly/35craw8>
- COULTER-SMITH, G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Madrid: Brumaria.
- FOURIER, C. (1974). *Teoría de los cuatro movimientos y de los destinos generales*. Barcelona: Barral.
- GAIMAN, N. (2015). *Errores infalibles para (y por) el arte*. Barcelona: Malpaso.
- GALERA, M. (1994). 'Lady Ada Byron y el primer programa para computadoras', *Divulgaciones Matemáticas*, 2(1), pp. 75-81.
- GUIL WALLS, EVA y ZAFRA, R. (2009). *Cornelia Sollfrank. La verdad sobre el ciberfeminismo*. <https://bit.ly/2Mwsh33>
- HARAWAY, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- HERRERA, C. (2018). *Sadi Plant. Reflexión sobre Mujer y Realidad Virtual*. <https://bit.ly/2Mwsh33>.
- JOUANNAIS, J.-Y. (2014). *Artistas sin obra: 'I would prefer not to'*. Edited by E. Vila-Matas and C. Ollo Razquin. Barcelona: Acontilado.
- LIALINA, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*. <https://bit.ly/2JNMpNI>
- LIALINA, O. (1998). *The Last Real Net Art Museum*. <https://bit.ly/3ncueM>
- LIALINA, O. (2000). *Teleportacia*. <https://bit.ly/393obqL>
- MARKETOU, J. (1998). *SmellBytes, internet based installation*. <https://bit.ly/2JLLpJq>.
- MARKETOU, J. (2001). *Taystes.net, internet art*. <https://bit.ly/3pQbEr>
- MELOT, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Siruela.
- MÉNDEZ LLOPIS, C. (2017). *La originalidad en la cultura de la copia*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

- MEUNIER, A. (2006). *My Google Search History*. <https://bit.ly/38eMvaa>.
- MEUNIER, A. (2009). *L'Angelino*. <https://bit.ly/3hL7pk6>
- MEUNIER, A. (2014). *DataDada*. <https://bit.ly/3b8afz>
- RAPOPORT, S. (1979). *Objects On My Dresser*. <https://bit.ly/38hKutW>
- RAPOPORT, S. (1995). *Smell Your Destiny*. <https://bit.ly/3rRj6dX>
- RAPOPORT, S. (1996). *Brutal Myths*. <https://bit.ly/2MDtZQr>
- RAPOPORT, S. (1997). *Make Me A Man.:* <https://bit.ly/396cu2C>
- SAIZ, M. (2018). *El arte y el resto*. Madrid: Asimetricas.
- SAUTER, M. (2014). *The coming swarm DDoS actions, hacktivism, and civil disobedience on the Internet*. London: Bloomsbury Academic.
- SOLLFRANK, C. (1997). *Old Boys Network*. <https://www.obn.org/>.
- SUBIRATS, E. (2010). *Arte en una edad de destrucción* . Madrid: Biblioteca Nueva.
- TRIBE, M. (no date). *Art | Rhizome*. <https://rhizome.org/art/artbase/>
- VILAR, G. (2010). *Desartización :paradojas del arte sin fin*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- VNS Matrix (1993). *All New Gen*. <https://bit.ly/38WYA2EZAFRA>, R. (2008) *Ciberfeminismo y 'net-art', redes interconectadas*. <https://bit.ly/3pQfRkV>