

EL NET.ART FEMINISTA COMO HERRAMIENTA IDENTITARIA, POLÍTICA Y EMANCIPADORA DEL SUJETO FEMENINO

THE FEMINIST NET.ART AS AN IDENTITY, POLITICAL AND EMANCIPATORY INSTRUMENT FOR THE FEMALE SUBJECT

Maria Chamón Gómez¹

Chamón Gómez, Maria. (2025). El net.art feminista como herramienta identitaria, política y emancipadora del sujeto femenino. *Asparkia. Investigació feminista*, 46, 1-22.
<https://doi.org/10.6035/asparkia.8039>

Recepción: 28/04/2024 | | Aceptación: 11/10/2024

RESUMEN

El movimiento artístico net.art, situado en la etapa de la internet temprana, de finales del s. XX y principios del s. XXI, desafía la supuesta neutralidad del ciberespacio que, en aquel momento, se consideraba libre de sesgos patriarcales. Este artículo revisita y analiza diez obras de net.art, fundamentales para el feminismo dentro de un escenario de cultura digital reciente. Las obras de Wilding (1974), VNS Matrix (1992), Lialina (1996), Sollfrank (1997), Cheang (1998), Bookchin (1999), Abrahams (2001-2003), Flanagan (2003), Menkam (2010) y Laboria Cuboniks (2015) recuperan la agencia creativa de las mujeres artistas dentro del ámbito tecnológico y establecen un marco identitario del sujeto femenino desde el arte digital como brazo político y activista del ciberfeminismo.

Palabras clave: ciberfeminismo, net.art, tecnología, sujeto femenino, ciberespacio

ABSTRACT

The net.art artistic movement, situated in the early internet era, from the late 20th century to the early 21st century, challenges the presumed neutrality of cyberspace, which was, at that time, considered free from patriarchal biases. This article revisits and analyzes ten net.art works that are fundamental to feminism within a contemporary digital culture context. The works by Wilding (1974), VNS Matrix (1992), Lialina (1996), Sollfrank (1997), Cheang (1998), Bookchin (1999), Abrahams (2001-2003), Flanagan (2003), Menkam (2010), and Laboria Cuboniks (2015) reclaim the creative agency of women artists within the technological domain and establish an identity framework for the female subject through digital art as a political and activist branch of cyberfeminism.

Keywords: cyberfeminism, net.art, technology, female subject, cyberspace

¹ Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, mariachamon@gencat.cat

1. Un marco teórico y social del ciberfeminismo a través del diálogo entre las voces destacadas

El contexto histórico del ciberfeminismo se sitúa en un marco de diálogo entre diversas voces que transitan desde la utopía de Sadie Plant, con una propuesta acerca de la ocupación del ciberespacio, libre de sesgo patriarcal y del que las mujeres siempre han formado parte, hasta la ruptura con el binarismo en un mundo posgenérico que propone el feminismo radical de la mano de Donna Haraway. Plant, considerada por algunas autoras como excesivamente optimista, propone conquistar el espacio tecnológico planteando una nueva subjetividad e identidad para la mujer, sirviéndose del nombre de Ada Lovelace como pionera de la programación y valorando que la tecnología de la comunicación es inherentemente femenina. La voz de la propia Judy Wacjman (2006) recuerda que las relaciones de jerarquía que se dan fuera del espacio digital se asemejan a las que encontramos en la red, sobre todo al revisar el papel que desarrolla la mujer en internet en cuanto consumidora, usuaria e incluso veladora de los espacios físicos que ocupa. Resulta interesante preguntarse, acerca de la descripción de la presencia de la mujer en el ciberespacio que propone Wacjman, ¿quién ocupa los espacios de poder y desarrollo en el mundo tecnológico? y ¿qué reflexiones se hacen sobre el acceso y la condición social de clase? (Reverter, 2001; Wilding, 2004; Navarrete, 2011).

Haraway sitúa la tecnología al margen de los dualismos excluyentes de la cultura occidental. Presenta al sujeto cibernético, que es animal y máquina al mismo tiempo, como eje central que nace de la ciencia ficción contemporánea y que habita «mundos ambiguamente naturales y artificiales» (Haraway, 1991, p. 14). La huida de las relaciones dicotómicas tradicionales a través de la compleja teoría identitaria del poscuerpo, en la que se afirma que la categoría mujer no es única, ha sido construida a partir de nuestras prácticas científicas y sociales (Zafra, 2018; Kuni, 1998). Se rompe así con las categorías universales y se asume el deseo de codificar una nueva representación identitaria en el ciberespacio.

Otra de las voces destacadas es la de Verena Kuni, integrante de Old Boys Network. La escritora y artista alemana describe la capacidad política de la red usando la web feminista como soporte. Se trata de generar un nuevo sujeto mujer que se aleje de la iconografía común replicada que tiende a homogeneizar a las mujeres en anhelos y deseos compartidos bajo el imaginario masculino del sujeto representado, de la misma manera que se hace en el mundo analógico. Para Kuni (1998) la prioridad es romper con la representación tradicional reclamando al ciberfeminismo una estrategia estética y política que huya del determinismo

biológico que encierran los cuerpos físicos. Haraway, junto a Rosa Braidotti, también reclama una estrategia con relación al uso de las tecnologías como herramientas de liberación del androcentrismo (García, 2007). Remedios Zafra (2018) nos recuerda que el ciberfeminismo se ha concentrado en cuestionar los simbolismos que identifican las formas de poder en los discursos patriarcales. Sin embargo, varias autoras consideran que la fuerza del activismo digital para abordar las violencias que se dan en el espacio virtual surge de colectivos anónimos que defienden el *hackeo*, la seguridad digital y la autodefensa feminista contra el ciberacoso (Zafra, 2019).

El objetivo de este estudio radica en la necesidad de visitar aquellos espacios digitales, enmarcados en el arte instalado en la red, en los que las artistas se autorrepresentan rompiendo con las limitaciones binarias del espacio físico y configurando un sujeto femenino alejado de la hegemonía patriarcal del arte tradicional.

2. El net.art como brazo político del movimiento ciberfeminista

El net.art aparece como término en 1995 por error y como consecuencia de un fallo de *software*. El artista Vuk Cosic lo encuentra escrito entre varias palabras de código y lo usa para definir lo que él mismo había estado haciendo durante varios años en la red. En la época de la internet temprana, la red se ofrece como un canal de comunicación e intercambio de ideas, también entre los círculos de crítica y arte, que se aleja de los circuitos tradicionales y de la burocracia institucional (Greene, 2000). El net.art se propone como un espacio autónomo de convergencia entre varias disciplinas artísticas que se crean, desde y para la tecnología, como consecuencia del cambio en el contexto social y político en occidente a finales del siglo XX (Gago, 2019).

Se utiliza el arte para cuestionar y problematizar la categoría mujer, analizando la feminidad universal esencialista y tratando de recoger, desde la práctica cultural, las múltiples experiencias de ser mujer. Hilary Robinson (1998) considera relevante que, al mismo tiempo que se huye de un cuerpo representado y codificado a partir de un lenguaje tradicional, se debe incluir la corporalidad de la artista que pretende recuperar su agencia. Algunas de ellas irrumpen desde la propuesta militante de la *performance*, considerada por varias de las voces de referencia en la teoría crítica del arte como práctica feminista en la que las artistas ponen el cuerpo a través de una construcción más compleja del sujeto representado.

La obra *Waiting* (1974), de Faith Wilding, se sitúa fuera del contexto tecnológico y se propone como pieza performativa clave en un momento de cambio dentro del movimiento feminista. Nos encontramos en los años setenta estadounidenses, en plena segunda ola, con

la voz de Betty Friedan alertando del malestar sin nombre entre las mujeres de clase media. La crítica contra el cumplimiento de una supuesta feminidad cándida y sumisa dentro del hogar elevó el discurso personal a una esfera colectiva y pública que derivó en política. En el marco de las jornadas de mujeres impulsadas por Judy Chicago y Miriam Schapiro, dentro del espacio colectivo de la *Womanhouse*, en Los Ángeles, Wilding se presentó en una pequeña sala, ante la audiencia, sentada en una silla, recogida de forma pasiva, con la cabeza gacha, repitiendo un movimiento de sutil balanceo hacia adelante. Recitaba un monólogo en el que reproducía la vida de una mujer desde la única opción de restar a la espera.

Esperando... esperando... esperando / Esperando a que alguien venga/
Esperando a que alguien me tome en brazos / Esperando a que alguien me
alimente / Esperando a que alguien me cambie los pañales... Esperando /...
Esperando /... Esperando a ser una niña grande /... Esperando a llevar
sujetador / Esperando a que me venga la menstruación / esperando a leer libros
prohibidos / ... / Esperando a tener novio / Esperando a ir a una fiesta, a que
me saquen a bailar, una balada / Esperando a ser bonita / Esperando el gran
secreto / Esperando a que empiece la vida... Esperando... [...]

A través del lenguaje poético, la artista paraguayo-estadounidense propone una reflexión dirigida a la audiencia presente en la sala acerca del papel de la mujer en la toma de decisiones de su propia vida como sujeto pasivo.



Figura 1. Faith Wilding, en *Waiting*, 1972. Fuente: <http://www.faithwilding.com>

© Faith Wilding. Créditos de la fotografía: Lloyd Hamrol.

La corporalidad del sujeto que propone Wilding se presenta ralentizada, encogida e inclinada y se ubica precisamente en un espacio doméstico, alejada del museo. Se inscribe una relación del cuerpo de la artista en movimiento, performando la figura de la mujer en el espacio privado que se ha trasladado a lo público a través del arte no convencional, situándola para esta ocasión, en un espacio doméstico abierto y repleto de público. La propuesta de

Wilding en la *Womanhouse* sirve de precedente y cuestiona los museos como instituciones androcéntricas en las que se ha instalado habitualmente el arte dejando fuera a la mujer artista.

Una vez dentro del ciberfeminismo, el movimiento net.art se define a partir de manifiestos disruptivos que se difunden con agilidad por los canales habituales de cartelería y correo ordinario, pero también a través de listas masivas de correo electrónico, rompiendo con la linealidad comunicativa del arte convencional. Las pioneras son el colectivo VNS Matrix, con su *Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI* (1991). Estas jóvenes australianas, con un lenguaje provocador e incómodo, acompañan su propuesta de imágenes que revisan la corporalidad tradicional del sujeto femenino. Se presentan como el virus del nuevo desorden mundial y su objetivo, que comienza como mera diversión, termina siendo la irrupción en el espacio público mediante la subversión y el sabotaje de las normas patriarcales del ámbito tecnológico.

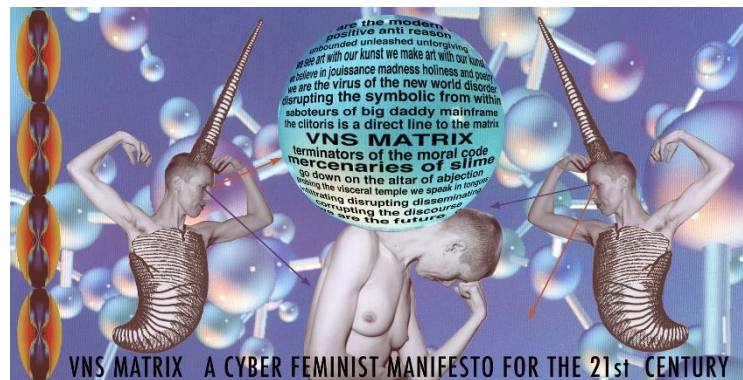


Figura 2. Imagen del *Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI*, del colectivo VNS Matrix, 1991. Fuente: vnsmatrix.net ©VNSMatrix.

Aparecen también las primeras voces críticas que recuerdan el sesgo de clase, de nivel educativo e incluso de idioma en estas primeras manifestaciones que se producen prácticamente en inglés como lengua habitual. María Fernández y Faith Wilding (2019) reflexionan acerca de la normatividad de las pensadoras feministas y la confrontan con la reivindicación identitaria. Consideran que adoptar y configurar la figura del cibernético recae en manos de personas categorizadas como normativas en la colonialidad tradicional: «si eres blanca, educada y con dinero, el cibernético es tu pasaje a la diferencia» (Hawthorne, 1999, en Fernández y Wilding, 2019, p. 310). La artista alemana Cornelia Sollfrank, destaca que el lenguaje de las VNS Matrix, a quienes concede el origen del ciberfeminismo, parte de una emisión poética sobre el cuerpo femenino, que va acompañada «de un guiño y un codazo» (1998, p. 255). Ella recuerda que sus acciones desafiaban la percepción convencional de la

tecnología, introduciendo elementos disruptivos con referencias explícitas a la sexualidad. Además, el colectivo desacralizaba la idea predominante de la tecnología como juguete dirigido al público masculino, cuestionando así los roles de género asociados.

En el ciberfeminismo, el cuerpo ya no se delimita, sino que se combina convirtiéndose en un sujeto tecnobiológico, mitad humano, mitad máquina (García, 2007). Muchas de las propuestas de las net.artistas surgen como consecuencia de las teorías de Haraway que se ocupan de cómo acabar con la tiranía sexo-cuerpo proponiéndonos al nuevo sujeto cibernético definido como ser «tecno-carnal sintético», cuya identidad, construcción y deconstrucción huyen de la «matriz tradicional de representación» (1991). Haraway insiste: «los cuerpos son mapas de poder e identidad y los cibernéticos no son una excepción» (1991, p. 113). La artista Faith Wilding indaga sobre la posibilidad de crear nuevas representaciones artísticas alrededor del sujeto femenino que trasciendan la sexualización del cibernético o las «mujeres *tupperware*» (2019, p. 223), abordándolas desde la performatividad del género que propone Judith Butler. A su vez, Kuni recupera la simbología asociada a una estética feminista tradicional en un contexto iconográfico estereotipado de «mujeres liberadas que conserven bastante atractivo sexual» (2019, p. 186). Wilding responde que se deben sustituir por representaciones menos convencionales «más fluidas, multitextuales, híbridas y recombinantes», de manera que se relacione el arte feminista con la apropiación simbólica del clítoris y la vagina en el cuerpo conectado y reconfigurado (1998, p. 223).

El arte en la red propone además un cambio en el protagonismo de las autoras y del espacio. Salen de la individualidad para centrarse en la autoría colectiva, abandonan los museos e instituciones y se instalan en un nuevo espacio público vehiculado a través de la página web. Elena García-Oliveros (2016) señala la intención explícita de las autoras de salir del marco patriarcal del medio convencional, no solo a través de una práctica emancipatoria y disruptiva, sino también mediante la subversión de los medios de difusión tradicionales con formatos performativos, audiovisuales y multitextuales que, en aquel momento, no caben en la institución tradicional. En este nuevo contexto tecnoartístico la conservación de las obras no es una prioridad. Se apuesta por un arte efímero, inicialmente no comercializable, que se apoya en diversidad de soportes dinámicos, permitiendo que la obra esté abierta al impacto con la audiencia. Desde la teoría estética contemporánea, se analiza la feminización del arte en la red como una propuesta de arte híbrido, que se mueve entre la tradición y la contemporaneidad, la realidad y la virtualidad, y la cultura y la contracultura (Agudo, 2021).

A partir de una revisión exhaustiva de literatura, siguiendo los criterios de presencia, desarrollo, relevancia y actualización de las piezas a formatos que puedan ser soportados en la web actual, se proponen estas diez obras consideradas referentes del movimiento ciberfeminista. Se recogen algunas de las artistas que han abordado la subjetividad y la identidad femenina como ejes centrales de sus obras, las cuales están posicionadas como prácticas activistas, políticas, estéticas y colectivas dentro del marco artístico desarrollado en la red a lo largo de los años 90 y 2000.

En cuanto al método de análisis, se parte de la presentación «Navegación pública de *Brandon*, de Shu Lea Cheang», que Zafra (2016) coordina dentro de la investigación *Del levantamiento ciberfeminista al arte público y el ciberespacio: el Far West de las oportunidades*. Su propuesta sirve como punto de partida para dar forma a la estructura de análisis de estas obras. La filósofa sitúa la obra en un contexto histórico al describir las líneas que sigue el net.art feminista y dialoga con la autora ahondando en los detalles de difícil acceso que componen la obra. En este caso, el enfoque de análisis incluye diversos elementos de identificación de las piezas artísticas (como el título, nombre de la artista o colectivo, formato y ubicación actual, así como una descripción general y temática), el contexto histórico y geográfico, la estética del sujeto representado, el uso del lenguaje y las controversias relacionadas con el net.art. La interacción con las autoras se aborda mediante la revisión de documentos y entrevistas donde se escucha su propia voz.

3. Nuevas corporalidades presentadas a través del arte en la red temprana

El medio digital obliga a revisar las corporalidades representadas. Varios años después de que las VNS Matrix mostraran la diversidad de subjetividades a través de una distorsión óptica de los elementos clásicos de la feminidad, Cornelia Sollfrank (1998) recuerda que el origen de la palabra *ciberfeminismo* usa el prefijo de la cibernética fundada por Norbert Wiener. Se traza una línea entre las teorías de Wiener y las corporalidades de Gibson, creador del ciberpunk y de un imaginario de ciencia-ficción en el que el cuerpo se desvanece. Para Sollfrank, el ciberespacio de ficción de Gibson pertenece a un «mundo virtual e intangible de redes electrónicas» en el que el cuerpo no solo desaparece, sino que emerge una «fantasía holística y puede que incluso sexista» donde la mujer queda reducida a *fembots* y *cyberbabes* (1998, p. 253). Será la anexión de la palabra *feminismo* al prefijo *ciber-* la que genere un espacio propio para la reinterpretación de la subjetividad femenina en el contexto digital. La ruptura con la identificación del sujeto femenino representado en el ciberespacio desde el imaginario

ficcionado de Gibson se comprende a partir del «uso estratégico de las tecnologías para rediseñar el mundo» (Zafra, 2019, p. 16).

Precisamente son las VNS Matrix las primeras que, desde la autoría colectiva, proponen una ruptura con las formas de poder tecnológico explorando la identidad poscuerpo y la construcción de las sexualidades en el ciberespacio. En palabras de Evans (2014), «articulan una estética feminista de anarquía tecnológica viscosa, poco atractiva y vigilante» y rompen con la tradicional representación del cuerpo, por ejemplo, a partir de la imagen del torso exageradamente musculado, desnudo o con un miembro sexual masculino erecto.

Para Annie Abrahams, la extensa y repetitiva relación con el ciberespacio convierte nuestros cuerpos en cuerpos enfermos y doloridos. Ha pasado un tiempo desde la primera etapa de la internet temprana. Considera que internet es un lugar público y solitario en el que se permite estudiar el comportamiento humano en la intimidad. La artista presenta *Separation* (2001). Su obra surge en un momento concreto en el que internet nos ha anclado al escritorio y ha hecho enfermar los cuerpos, convirtiéndolos en seres dependientes. Han surgido los primeros estudios que definen en diez segundos la limitación temporal de atención ante la pantalla. El diálogo entre el cuerpo de Abrahams y el ordenador con el que trabaja se expone como un texto interactivo en el que la máquina le presenta una serie de pautas y ejercicios para mejorar su postura corporal y conseguir el bienestar. De hecho, con esta propuesta, la artista obliga a la audiencia a estar sentada más tiempo del que se considera recomendable, lo cual genera al cerebro cierta ansiedad. Durante su estancia en el hospital, tras sufrir lesiones por esfuerzo repetitivo, la artista propone este texto que se acaba convirtiendo en un poema interactivo, coproducido por la plataforma panoplie.org e instalado en la red. Zafra (s.f.-a) recuerda que el cuerpo conectado a la red nos permite prescindir de su forma física en nuestra relación con lo digital a través de internet. Sin embargo, Abrahams nos habla de un cuerpo dolorido que debe ser reparado. Olvidarse del cuerpo físico por el abuso del tiempo de conexión provoca consecuencias. El poema habla de la soledad del alma y de cómo el cuerpo es absorbido y «sobreutilizado» (*overused*, en versión original), con un reproche final sobre la falta de cuidado y de responsabilidad de la máquina hacia la persona que tiene enfrente. La reparación del cuerpo surge en forma de ventanas emergentes con mensajes que contienen ejercicios de mejora postural para el autocuidado.

Siguiendo la línea de Wilding, Abrahams también pone su propio cuerpo, que se presenta «neutral, aséptico y medicinal» (Doménech, 2015) y lanza una pieza crítica contra el exceso de tiempo ante el ordenador y sus consecuencias para el mismo. La audiencia, al visitar la propuesta, experimenta cierta ansiedad, siendo la espera una actitud de obligado

cumplimiento mientras cargan las páginas, durante más tiempo de lo habitual. La persona usuaria debe pulsar lentamente el botón del ratón para hacer aparecer las palabras una a una. Mientras tanto el texto se ve interrumpido por diferentes pantallas que muestran los ejercicios que se deben realizar. Está programado de tal manera que no se pueda avanzar si no se cumplen los tiempos obligados, poniendo a prueba la paciencia interactiva del público (Pezet, 2021).



Figura 3. Captura de pantalla de *Separation*, de Annie Abrahams, 2002, cortesía de la artista.

Fuente: <https://4columns.org/szremiski-ania/annie-abrahams> ©Annie Abrahams.

El sujeto representado es un sujeto que sufre a causa de la actividad entre humanos y máquinas. Esta pieza juega con cierta ambigüedad porque no queda claro quién está sufriendo. Se intuye cierta ansiedad en el usuario al sentirse parte de esta relación de explotación mutua. Según Catlow (2010), para que la pieza de Abrahams sea obra es imprescindible la acción de la persona usuaria como parte de la creación de la propia pieza. Se define como un proceso de sociabilidad con las y los espectadores, estableciendo una relación indispensable sin la cual no habría obra. Esta dinámica se repetirá a menudo entre las propuestas de las net.artistas, lo cual las sitúa en una posición de previsión de la reacción de la audiencia que Abrahams domina a la perfección. Es conocedora de los tiempos de espera, de la capacidad de concentración de la persona usuaria, de la ansiedad que genera la carga lenta, del límite de la paciencia y de los elementos de escape que el usuario usará en cuanto pierda los nervios. Los clics de más le acabarán penalizando.

El espacio doméstico se expone en varias de las obras seleccionadas. Mary Flanagan, a través de su obra *[domestic]* (2003), propone una modificación del clásico videojuego bélico *Unreal Tournament* convirtiéndolo en su propia casa. Con esta instalación, inicialmente pensada para museo, Flanagan reproduce el incendio de su propio hogar, un capítulo

personal y traumático de su infancia. Durante el recorrido por la instalación, la persona espectadora, convertida de nuevo en usuaria o jugadora, debe tratar de detener los fuegos a medida que se van iniciando. La lectura de textos autobiográficos proyectados junto a las fotografías a tamaño desproporcionado hace de la exposición una experiencia vivida entre la ansiedad y la capacidad de recuerdo de la historia familiar, dentro de un espacio hogareño recreado virtualmente en un lugar diseñado arquitectónicamente para el conflicto. Aparece un sujeto atravesado por el recuerdo y la memoria. Se aleja del cuerpo femenino sexualizado que se representa en la industria del videojuego, absolutamente masculinizada, tanto en el perfil de usuario como en la programación. A finales de los años noventa, surge la figura de la heroína, como alternativa al héroe bélico, que, lejos de suavizar la postura, perpetúa la hegemonía masculina en la industria (Zafra, 2005). En *[domestic]*, se crea un vínculo entre el recuerdo personal íntimo y el espacio doméstico. Precisamente este espacio familiar se muestra con fotografías en las paredes a tamaño excesivamente grande, generando una escala de representación ambigua respecto al sujeto/usuario que transita a través de él. La proyección de textos íntimos que nos trasladan a la infancia de la artista, junto al uso de una estética laberíntica, posindustrial y tridimensional, proponen un sujeto que deviene persona usuaria durante la experiencia, inmerso en una sensación de claustrofobia y ansiedad (Washko, s.f.).

La propuesta de apropiación y uso del videojuego no es nueva. Natalie Bookchin recupera la historia de los hermanos Nelson, personajes creados por Borges, también a través de una narración interactiva. El caso de la pieza *The intruder* (1999), de Natalie Bookchin, abre una etapa en el mundo del arte con videojuegos desarrollados por mujeres (Perla, 2007). El personaje de la narración es Juliana Burgos, la misma mujer que aparece en el relato del escritor argentino. La intrusa narra la historia de los hermanos Nelson, quienes desean a la misma mujer, la propia Juliana Burgos, por la que compiten buscando la manera de compartirla. La pasean por las fiestas, la convierten en criada y amante, hasta que la pretenden vender como prostituta para que terminen las riñas entre ellos. Tras recuperarla, pagando de nuevo por ella, se ven inmersos en una lucha de celos que termina con el asesinato de Juliana.

Bookchin domina el relato y el formato a la perfección. Hace partícipe a la persona usuaria para generar la producción del texto como recompensa por sus movimientos: cuanto más se comprometa la situación del personaje violentado de Juliana, más se avanza en la pantalla. «En *The Intruder* no se lee una historia, se produce una historia» (Zafra, s.f.-b).

El sujeto mujer aparece representado como un pictograma, reducido a la imagen de un dibujo pixelado con forma de objeto que se reconoce como mujer porque la silueta deja leer un vestido. En cada pantalla, Juliana aparece como premio, recompensa e incluso como presa en el campo de batalla al ser ella el blanco a abatir (Zafra, s.f.-b). La ausencia de agencia del personaje femenino deja en manos del usuario el control de su destino, en una objetivación del sujeto que llega a su apogeo cuando se convierte en la pelota de ping-pong del clásico juego de Atari. El cuerpo femenino va de lado a lado rebotando en las palas de los jugadores que representan a los hermanos Nelson. Cada vez que consigue entrar en el terreno contrario, el jugador suma un punto. Si Juliana consigue escapar y salir de la pantalla, se añade un punto en el marcador contrario, que supuestamente es el de la mujer. La partida finaliza con un resultado descompensado y la pantalla completamente en rojo.

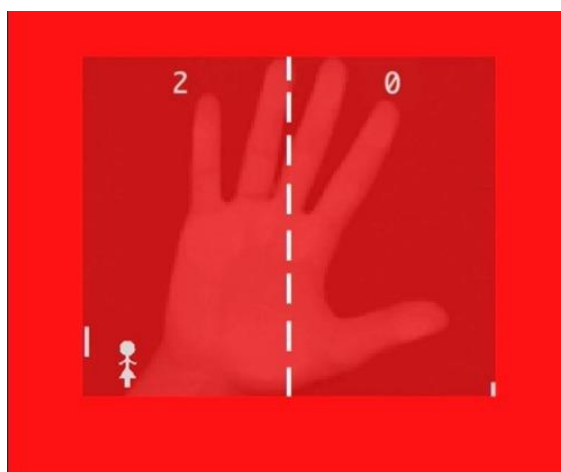


Figura 4. Imagen de *The Intruder*, de Natalie Bookchin, 1999. Fuente: CogDogBlog.com
© Natalie Bookchin.

En determinados momentos, el personaje se convierte en una sombra que deambula por la pantalla. El juego llega a su fin con una última pantalla: una cacería aérea. Simulando un escenario bélico en blanco y negro, con el único contraste del rojo representando a Juliana como presa, la artista simula un escenario bélico en el que la mujer no tiene posibilidades de sobrevivir. Cada vez que acierten el tiro se escuchará la voz de Bookchin contando el relato de Borges, con subtítulos en la pantalla y un sonido envolvente de helicóptero, hasta que la mujer sea abatida y en la pantalla aparezca *Game Over*.

No son las únicas propuestas artísticas en las que se encuentra el sujeto femenino representado. Sin embargo, haciendo una lectura conjunta de todas ellas, se puede describir un patrón común en los cuerpos que aparecen, que además se diseñan constantemente

dentro de contextos de intimidad. El cuerpo físico no desaparece, sigue estando ahí: como cuerpo a la espera y sin agencia, como cuerpo que sufre cuando se le olvida, como cuerpo maltratado y dependiente a manos de la creencia machista de la posesión y como cuerpo pequeño y asediado dentro de una estructura familiar en llamas. La polaridad entre la estética futurista, rupturista, descarada y no binaria de las VNS Matrix y el diseño reduccionista de Bookchin con el pictograma clásico del icono con falda, genera un extenso e interesante trayecto sobre las líneas de representación del sujeto femenino. Varios sujetos cohabitan y requieren ser representados, sobre todo para recuperar no tanto la estética, sino la agencia de estos sujetos a manos de las net.artistas.

4. Dominio del lenguaje: el hipertexto, elemento clave en la narrativa

El net.art habla net.language. La ruptura con la linealidad narrativa del mundo analógico es una de las características de las que presume el net.art. Se escribe en hipertexto,² se usan imágenes *bitmap*³ animadas y aparecen y desaparecen páginas independientes que se crean dentro de la ventana general del navegador. Las net.artistas no solo dominan el discurso político y crítico del sujeto representado en el arte, sino que están perfectamente entrenadas en el lenguaje de programación. Lo podemos apreciar en los videojuegos de Bookchin, Abrahams y Flanagan. Sin embargo, merecen especial atención los casos de Shu Lea Cheang, Olia Lialina, Rosa Menkam y Cornelia Sollfrank por su uso del lenguaje como herramienta política.

La información está organizada de manera no lineal y multidimensional en el caso de *Brandon* (1998) de Shu Lea Cheang, creando una experiencia inmersiva de navegación visual que obliga a la persona que observa a moverse en función de los escenarios que elige. La pieza de esta artista, inscrita en la teoría *queer*, utiliza el recurso de la narrativa infinita para reproducir la carretera de Nebraska en la que fue violentado y asesinado Brandon Teena, una persona transgénero que vivió como hombre hasta los 21 años. En pleno debate identitario, Cheang plantea, a través de la pantalla, un cuerpo que ha sido herido, controlado y medicado a causa de la intolerancia hacia la identidad de género fluida. Y lo propone como cuerpo fragmentado. Las piezas que conforman la identidad de Brandon aparecerán en la pantalla de inicio sin necesidad de tocarlo, bastará con arrastrar el ratón por encima. Sin embargo,

² Sistema de escritura y de navegación, popularizado por Ted Nelson en los años sesenta, que se caracteriza por la vinculación de la información a través de enlaces, creando así una red no lineal interconectada.

³ Las imágenes de *bitmap*, mapa de bits, son un formato de imagen digital que se representa mediante la matriz de píxeles y que contiene información sobre su color. Cuando se combinan estos píxeles se forma la imagen completa. Cuanto mayor sea el número de bits, mayor será la resolución y más detalle tendrá la imagen.

una vez dentro de la obra, la reiteración del clic será una exigencia por parte de la artista para conseguir que se abran las pestañas. Cheang juega con la simbología y la carga metafórica de la pieza. Va desde la ausencia de contacto de la persona que interactúa, que activa simplemente con la mirada las piezas de esta corporalidad, hasta la exigencia de la pulsación reiterada a modo de insistencia y aceptación identitaria.

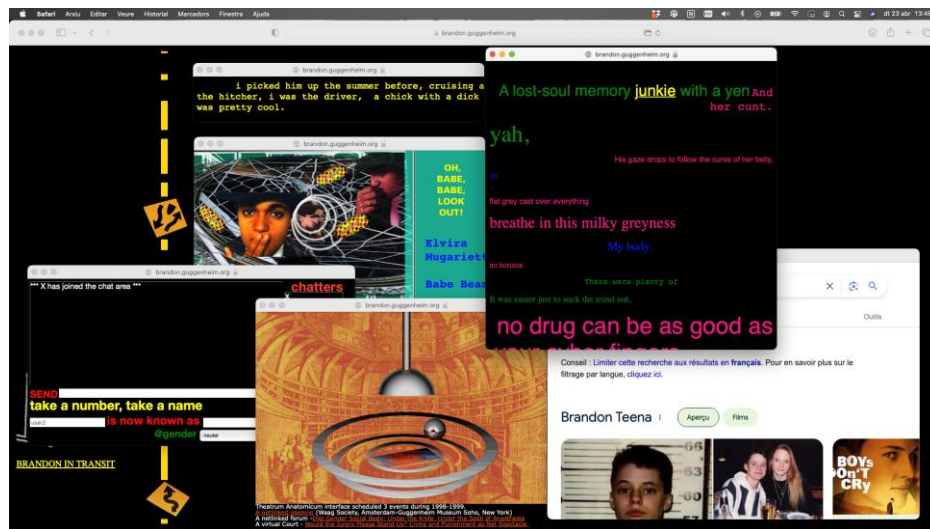


Figura 5. Captura de mi pantalla de ordenador durante la navegación por *Brandon*, de Shu Lea Cheang. Fuente: elaboración propia. © de las imágenes: Shu Lea Cheang.

La lectura de este lenguaje compromete a la persona espectadora, que deja de ser un sujeto pasivo (Baigorri y Cilleruelo, 2005), y requiere una interpretación cuidadosa de cada uno de los múltiples elementos y detalles escondidos que la conforman. El valor que Cheang concede a su propia obra parte de la posibilidad de multiplicar las narrativas al navegar por la pieza con la aparición constante de complementos. Cada navegación es diferente y única, tal y como se muestra en la imagen (Figura 5), estableciéndose diálogos con los personajes que aparecen en la historia, transitando la misma carretera de Nebraska.

Olia Lialina, por su parte, con *My Boyfriend Came Back from the War* (1996), juega con la velocidad de carga, aprovechando la lentitud de transferencia de la internet temprana como elemento que forma parte de su historia. El tiempo de carga como elemento narrativo, comentado anteriormente en la propuesta de Abrahams, reproduce en este caso la tensión del reencuentro entre dos amantes después de la guerra. Los personajes tienen un aspecto pixelado y difuminado. En la primera escena los muestra sentados, de espaldas uno al otro, sin mirarse. Esto sugiere una desconexión visual entre ellos que técnicamente es posible gracias a la fragmentación de la pantalla.

Resulta relevante recuperar el contexto histórico y los avances técnicos con los que juega Lialina. En 1994, la creación del Netscape y su navegador web Navigator ofrece unas prestaciones gráficas que permiten cargar varios documentos a la vez en la misma pantalla. La propuesta de desdoblar la pantalla en varios fragmentos para poder mostrar narraciones simultáneas evoca una estética cinematográfica, que se apoya además en el uso del blanco y negro extremo, como en las películas de cine mudo (Vico, 2015). Una vez se ha dividido la pantalla, aparece el rostro de la mujer en primer plano; a medida que se avanza por la historia, las imágenes se van haciendo más pequeñas y se mantienen en la interfaz de la pantalla, permitiendo la visión permanente de cada una de ellas junto al texto. Para Connor (2016), el uso de un binarismo cromático refleja la «lógica subyacente de la computadora» generando una sensación sombría de oscuridad y melancolía que limita las opciones estéticas. En esta pieza, el eje central recae en la dificultad de comunicación entre los miembros de la pareja. Lialina no solo lo muestra visualmente, sino que lo reproduce con la aparición aleatoria de fragmentos de texto desarticulados, como parte de este diálogo multimedia en el que la persona usuaria interviene.

En la propuesta de Rosa Menkam, además de la singularidad del sujeto representado, que destaca precisamente por su deformidad, se busca subrayar el lenguaje y el código en los que se basa la artista para conseguir esta estética fuera de lo habitual. El glitch art⁴ le sirve en *Vernacular of File Formats* (2009) para plasmar la monstruosidad del sujeto a partir de la superposición de capas a medida que se comprimen las imágenes. Menkam reivindica este estilo artístico y su capacidad destructiva, como una forma de lenguaje en sí mismo que debe ser entendido como una forma alternativa de representación.



Figura 6. Archivos en PNG, BMP y Photoshop de *Vernacular of File Formats*, de Rosa Menkam. Fuente: beyondresolution.info. © 2024 Museo Stedelijk de Ámsterdam.

⁴ Término que se utiliza para referirse al aprovechamiento del error tecnológico, a partir de la compresión o corrupción de los datos, con una finalidad artística y estética.

El complejo proceso de edición de las imágenes tiene su origen en un retrato de la propia artista en el que se simula un origen caucásico, extensamente representado como muestra en la iluminación e investigación cromática, obviando modelos con diversidad de tonalidad de la piel. Menkam inicia el proceso de compresión de esta primera imagen en formato RAW, cuyo archivo conserva prácticamente todos los datos de origen y los metadatos de la captura. Abre la imagen, combina los tres canales de color en uno solo y la abre de nuevo con el programa Photoshop, desde donde se distorsiona al apreciarse un valor diferente al original. A partir de este primer proceso, la artista va generando nuevas imágenes de forma consecutiva con programas como Microsoft Word que acumulan los errores de la anterior versión. Pasa por formatos como Bitmap (BMP), desde el que colorea de nuevo la imagen que ha perdido tonalidad al pasar por el procesador de textos, lo cual genera cambios irreversibles. Otro de los procesos propone una animación en formato GIF, a través del que consigue una imagen fantasma de capas superpuestas que cargan a ritmos diferentes.

A lo largo de los diversos pasos que recorre la imagen, esta pierde calidad, resolución, información, color y detalle, alejándose del aspecto humano inicial. Subvierte los estándares normativos de la estética convencional. Además, se salta los protocolos del uso de los diferentes programas de edición haciendo uso de la experimentación personal como propuesta técnica narrativa. Es indiscutible que, para conseguir este resultado, que aparentemente se considera fruto del azar, Menkam domina a la perfección el lenguaje de compresión de imágenes, convirtiéndose así en uno de las referentes del movimiento del glitch art. Entran en juego nuevos elementos como son el *software* con el que se codifica la imagen, el algoritmo y el *hardware* como parte del campo de resolución de la imagen.

Finalmente, presentamos el caso de *Female Extension* (1997), de Cornelia Sollfrank, como *performance* sin precedente en el contexto del arte instalado en la red. Ante la convocatoria del concurso de net.art, por parte de la Galería de Arte Contemporáneo de Hamburgo, la artista decide presentar cientos de perfiles falsos de mujeres artistas, creados por ella misma. A través de una herramienta generativa,⁵ que elabora piezas de net.art recuperando imágenes de la World Wide Web en relación con el título que se ha elegido, Sollfrank pretende irrumpir en el concurso y perturbar a la competición con el objetivo de cuestionar el papel del museo dentro de un movimiento artístico que se propone en los márgenes institucionales. Así, consigue producir datos e información nueva y analizar la estructura de un sistema

⁵ Se puede consultar y utilizar esta herramienta en el siguiente enlace <https://nag.iap.de>. El generador de obras de net.art bajo demanda ha sido reprogramado en la versión nag_05 y busca dentro del banco de Google, con ciertas limitaciones. La imagen resultada es un collage de las imágenes que se han recopilado.

excesivamente cerrado en cuanto a accesibilidad, jerarquía vertical y distribución (Telemann, s.f.).

En este caso las obras o el sujeto representado pasan a un segundo lugar. Cabe destacar la potencia política de esta intervención en la escena museística. De entrada, Sollfrank reivindica la utilización de un programa generativo mediante el que automatiza la creación de obras de arte (Sollfrank, en Connor, 2017). En el año 1998, este programa se consolidó como un generador de net.art con el que, introduciendo el nombre de una artista y la temática de interés, se generaba de forma automática una obra de arte digital. Sin embargo, a pesar de que se podían introducir varios datos, la creación de la pieza final se dejaba al azar tecnológico. En pleno debate actual sobre inteligencias artificiales generativas en las que se diluyen los límites de la autoría, resulta sorprendente recordar cómo Sollfrank, hace más de veinticinco años, fue pionera en el diseño y utilización de una de estas herramientas, con una clara intención disruptiva. Se considera oportuno señalar que, a pesar del elevado volumen de mujeres artistas que participaron en el concurso, el premio se falló en favor de tres hombres. La artista abre un debate más acerca del papel del jurado, del premio y del concurso dentro del circuito tradicional del arte, defendiendo el *hackeo* como práctica artística y política del movimiento.

Las obras de estas artistas deben situarse en la época en la que surgieron. La propia Lialina, diez años después de su obra, cuando esta ha sido curada y revisitada adaptándola a nuevos soportes digitales, reconoce que la pieza carece de su sentido original si al navegar por ella no hay retraso entre las frases, no hay tiempos de espera para la carga de imágenes y no hay fallos en la conexión a internet. El dominio de la red, de los tiempos de carga, de las reacciones de las personas usuarias, e incluso de la previsión de sus reacciones, sitúa a estas artistas ante un complejo dominio y control de todos los elementos narrativos que cohabitan con la obra que exponen.

En pleno debate sobre las autorías, las net.artistas muestran explícitamente su intención de colectivizar la creación de las piezas. Integran perfectamente a las personas usuarias y las hacen participar de la construcción del relato con el objetivo de que formen parte de él. En el caso de Cheang, se propone tal libertad en la creación, que cada experiencia de usuario es única. Sollfrank va más allá y rompe directamente con las normas sobre autorías, pensando en artistas que no existen y cuyas obras han sido generadas por una herramienta tecnológica.

El caso de *Xenofeminismo. Una política por la alienación* (2015), de las Laboria Cuboniks, cierra el círculo. No se considera una obra propia del net.art. Sin embargo, se recoge como texto que define la propuesta del movimiento hacia una nueva era: el xenofeminismo.

Totalmente alejadas de lo binario, desde donde consideran que se ha pensado el feminismo, este colectivo de artistas contemporáneas describe un mundo tecnológico fuera de la ciencia opresiva, lejos de la racionalidad, el esencialismo y el pensamiento teológico. Nos encontramos con un texto que surge en internet y desde un principio se muestra traducido a dieciocho idiomas, superando sesgos lingüísticos de épocas anteriores. Define, a través de veinte fragmentos organizados en ocho capítulos, el nuevo marco que el colectivo pretende configurar para el movimiento feminista. Utilizan un lenguaje directo, desafiante y provocativo que ya hemos visto anteriormente con las VNS Matrix. Recuperan el formato de manifiesto, típico del net.art, cuya lectura y difusión resulta ágil y efectiva. Responden a una situación política muy concreta en la que el capitalismo ha inundado la red de forma expansiva, dejando a los movimientos emancipatorios en los márgenes. Sin embargo, amenazan con buscar nuevas formas de subversión y de reestructuración tecnológica lejos de los rituales de puritanismo moral (Laboria Cuboniks, 2015). Se comprometen políticamente con propuestas teóricas en las que se declaran a la izquierda de un movimiento progresista que consideran moderado y con dificultades para resolver debilidades y diferencias, a menudo ubicado en una superioridad racionalista e intelectual que se aleja de la verdadera realidad social. Recuerdan que las posibilidades emancipatorias de la internet temprana han desaparecido bajo un clima contemporáneo en el que la aceleración tecnológica facilita el uso de las redes para el resurgimiento del fascismo y los movimientos de derechas (Gleeson, 2019).

El sujeto femenino que proponen está claro: no se rompe con el género, se crean nuevos géneros. El manifiesto está dirigido a las personas que se consideran no-naturales dentro de las normas binarias dominantes y a aquellas que han experimentado injusticias, a las que se han quedado fuera, a las trans y a las *queer*, así como a las personas con diversidad funcional o a las personas embarazadas que puedan haber sido discriminadas. Por supuesto, se consideran cercanas a las teorías del cibernético de Haraway. No obstante, consideran que esta categoría emancipatoria del sujeto virtual sigue vinculada a lo material. Antes de seguir con la virtualidad se debe analizar su excesiva materialidad.

5. Conclusiones: la narrativa digital feminista como estrategia política

Esta investigación permite trazar varias líneas en cuanto a la construcción identitaria del sujeto femenino a través del recorrido por las obras clave del net.art, que se propone como movimiento independiente del arte convencional. Cabe destacar que nos encontramos con un sujeto representado bajo la agencia de las mujeres artistas que, lejos de definirse desde la

feminidad en el arte o desde su propia experiencia contada, se sitúan en un movimiento del que forman parte activa, que dominan y construyen y del que son representantes. Su imaginación está enfocada en el futuro y en el uso estratégico de la tecnología para cambiar el mundo.

La construcción de las corporalidades alejadas del esencialismo que proponen las VNS Matrix, Rosa Menkam, Shu Lea Cheang y las Laboria Cuboniks se presenta a través de la fragmentación de los cuerpos. Las artistas se sirven de determinadas partes y las resignifican, las *performan* y las fragmentan para ser recompuestas de nuevo desde unas lógicas no binarias. La apuesta por elementos sexuales que proponen algunas de ellas permite recuperar la corporalidad también desde la exposición de lo íntimo. Los torsos desnudos, las vaginas repetidas en el marco de la pantalla o las imágenes de genitales con las que se construye la pantalla inicial en Brandon son una muestra de ello. Sin embargo, la representación que Natalie Bookchin hace de la mujer maltratada, abusada y asesinada merece cierta atención. La estética reducida a un pictograma sirve como metáfora de la vulnerabilidad del cuerpo frágil y acosado, que se mueve por la pantalla como mero objeto de intercambio a lo largo de varias pantallas en el videojuego. El sujeto femenino de Bookchin no solo es frágil visualmente, sino que lo es a manos de las y los espectadores, quienes tienen la función de dirigir el juego. Los sujetos de Abrahams y de Flanagan se muestran en la intimidad de sus hogares, uno como cuerpo enfermo, dolorido y medicalizado y el otro como objeto atrapado en un hogar en llamas.

La relación con la audiencia cambia. Desde la primera propuesta de Wilding, que se sitúa en medio de un grupo de personas ante las que performa su texto, somos conscientes de que uno de los objetivos será precisamente esta interacción. Desde los espacios virtuales, las net.artistas prevén la reacción de la persona usuaria, se adelantan a sus acciones, le dan los mandos del videojuego, intuyen los límites de su paciencia ante la lentitud de la carga de las páginas e incluso provocan algunos ejercicios de autocuidado tras obligarla a permanecer ante la pantalla más tiempo de lo recomendado. Muestran un dominio profesional del ciberespacio y la tecnología al ser capaces de generar y aprender un nuevo lenguaje desde el que se construye el relato artístico ciberfeminista. Se diluyen los límites de las autorías. Se colectivizan e incluso se considera a la audiencia como parte decisiva en el proceso de creación. Las obras de net.art no están cerradas. Siguen construyéndose y generándose mientras haya personas espectadoras, convertidas en usuarias y jugadoras de videojuegos, que participen en la (co)creación del relato.

El hipertexto como elemento narrativo interactivo facilita la construcción colectiva de la pieza y la dota de una profundidad de diálogo sin límites. Se ha abandonado la linealidad del plano analógico y las posibilidades de rutas se multiplican. El ejemplo de Shu Lea Cheang es el más característico. No veremos ni realizaremos dos recorridos iguales a través de la carretera de Nebraska. Los escondites revelados por las personas usuarias más atentas son de difícil acceso.

Resulta interesante asumir que este lenguaje, a pesar de ser sumamente revelador, genera ciertos sesgos. En las primeras propuestas se acusaba a las net.artistas de usar únicamente el inglés como idioma universal en sus propuestas. Las traducciones a múltiples lenguas no se hicieron esperar. Sin embargo, las estructuras complejas que ofrecen determinadas obras requieren una lectura cuidadosa que está repleta de elementos técnicos y políticos, y a menudo nos exigen interactuar con las autorías para poder acceder y entender más allá de las narrativas tradicionales. Esta complejidad puede resultar una barrera para el público, pues crea un obstáculo en el acceso a determinadas prácticas net.artísticas. El reconocimiento del potencial emancipador del net.art a menudo queda restringido a círculos especializados y de acceso limitado.

La configuración del nuevo sujeto femenino en la red a través del net.art es posible, sin duda, gracias al trabajo de recuperación de estas piezas clave. No solo son indispensables los tratamientos, adaptaciones y curadurías de las obras, también lo son el potente marco teórico y discursivo que hay detrás, la literatura feminista y posfeminista que ha desencadenado este contexto reactivo y la propuesta artística contrahegemónica y disruptiva que ha cuestionado desde un inicio la cultura dominante en la red. A través de las nuevas narrativas digitales que cuenten, traduzcan y faciliten las dinámicas net.artísticas contemporáneas, será posible acercar al público una nueva construcción identitaria del sujeto femenino.

6. Referencias

Agudo Martínez, María Josefa. (2021). Net.art y feminización en Elías Zambrano, Rodrigo y Jiménez-Marín, Gloria (Eds.), *Reflexiones en torno a la comunicación organizacional, la publicidad y el audiovisual, desde una perspectiva multidisciplinar* (pp. 333-351). Fragua.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/106019/Net.art%20y%20feminización.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Baigorri, Laura y Cilleruelo, Lourdes. (2005). Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online. *BRUMARIA*.
https://scholar.google.es/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=cXKkINUAAAAJ&citation_for_view=cXKkINUAAAAJ:NMxILDl6LWMC
- Catlow, Ruth. (4 de febrero de 2010). *If not you not me*. Furtherfield.
<https://www.furtherfield.org/if-not-you-not-me-2/>
- Connor, Michael. (10 de noviembre de 2016). *Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War*. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/>
- Connor, Michael. (9 de marzo de 2017). *Flooding the Museum. An Interview with Cornelia Sollfrank*. Rhizome. <https://rhizome.org/editorial/2017/mar/09/flooding-the-museum/>
- Doménech, Oretó. (2015). Cuerpo, lectura y mujer en *Separation/Séparation* de Annie Abrahams, *Underbelly* de Christine Wilks y *Vniverse* de Stephanie Strickland. *Texto Digital*, 11(2), 128-147. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2015v11n2p128>
- Evans, Claire L. (11 de diciembre de 2014). *An Oral History of the First Cyberfeminists*. Vice. <https://www.vice.com/en/article/z4mq8/an-oral-history-of-the-first-cyberfeminists-vns-matrix>
- Fernández, María y Wilding, Faith. (2019). Situar los ciberfeminsimos en Zafra, Remedios y López-Pellisa, Teresa (Eds), *Ciberfeminismo de VNMatrix a Laboria Cuboniks* (pp. 305-316). Holobionte ediciones.
- Gago Gelado, Rocío. (2019). *Ciberfeminismo en España: discurso teórico y prácticas digitales*. Institut Universitari d'Estudis de Gènere. Universitat d'Alacant.
- García Manso, Almudena. (2007). Cyborgs, mujeres y debates. El ciberfeminismo como teoría crítica. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (8), 13-26. <https://revistabarataria.es/web/index.php/rb/article/view/202>
- García-Oliveros, Elena. (2016). Cuando el autor es el patriarcado. Desmaterialización del arte: del arte público al ciberfeminismo. *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, 28, 73-93. <https://doi.org/10.15366/anuario2016.28.004>
- Gleeson, Jules Joanne. (19 de octubre de 2019). *Breakthroughs & Bait: On Xenofeminism & Alienation*. Meta Mute. <https://www.metamute.org/editorial/articles/breakthroughs-bait-xenofeminism-alienation>
- Greene, Rachel. (2000). *Una Historia del Arte en internet*. IdUS. Depósito de Investigación de la Universidad de Sevilla. <https://core.ac.uk/reader/51389800>
- Haraway, Donna. (1991). *Manifiesto ciborg*. Kaótica Libros. Trad. Kaótica Libros.

- Kuni, Verena. (2019). El futuro es Femail. Algunas reflexiones sobre la estética y la política del ciberfeminismo en Zafra, Remedios y López-Pellisa, Teresa (Eds.), *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp. 171-186). Holobionte Ediciones. Trad. Cristina Jurado et al.
- Laboria Cuboniks. (2015). Xenofeminismo. *Una política por la alienación*. Verso Books.
- Navarrete Tudela, Ana. (2011). Diferentes, desiguales y desconectadas. ¿Quién es quién en las industrias tecnológicas? *Asparkia. Investigació Feminista*, (22), 17-31.
<https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/595>
- Perla Sasson, Henry. (2007). North Meets South: Jorge Luis Borges's "The Interloper" and Natalie Bookchin's Media Experiment *The Intruder* en Lang, Peter, *Borges 2:00: From text to virtual words* (pp. 101-112). Latin America. Interdisciplinary Studies.
<https://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/borges2.0.pdf>
- Pezet, William. (2021). *Separation Poem. Documentation of Separation after discontinuation of the Flash plugin April 2021*. bram.org.
<https://www.bram.org/separation/archives/separationdocENG.pdf>
- Reverter Bañón, Sonia. (2001). Reflexiones en torno al Ciberfeminismo. *Asparkia. Asparkia. Investigació Feminista*, (12), 35-51.
<https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/883>
- Robinson, Hilary. (1998). Más allá de los límites: feminidad, cuerpo y representación en Deepwell, Katy (Ed.), *Nueva crítica feminista de arte. Estrategias críticas* (pp. 241-255). Cátedra.
- Sollfrank, Cornelia. (2019). La verdad sobre el ciberfeminismo en Zafra, Remedios y López-Pellisa, Teresa (Eds.), *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp. 251-257). Holobionte Ediciones. Trad. Toni Navarro et al.
- Telemann, Tila. (s.f.). *Hackers are artists — and some artists are hackers. Tila Telemann speaks with Cornelia Sollfrank*. Artwarez.
<https://artwarez.org/projects/femext/content/interviewEN.html>
- Vico Trujillo, Alejandro. (2015). Nuevos conceptos fotográficos en la era digital. *Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, (30).
<http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=1063>
- Wacjman, Judy. (2006). *El tecnofeminismo*. Feminismos.

- Washko, Angela. (s.f.). *Remixing as a feminist protest. Mary Flanagan. [domestic]*, 2003. Angela Washko. <https://angelawashko.com/artwork/4216737-Mary%20Flanagan%3a%20%22%5bdomestic%5d%22.html>
- Wilding, Faith. (2004). ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo? *Lectora*, (10), 141-151. <https://ddd.uab.cat/pub/lectora/20139470n10/20139470n10p141.pdf>
- Wilding, Faith y Critical Art Ensemble. (2019). Apuntes sobre la condición política del ciberfeminismo en Zafra, Remedios y López-Pellisa, Teresa (Eds), *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp. 213-228). Holobionte Ediciones. Trad. Cristina Jurado et al.
- Zafra, Remedios. (s.f.-a). *Separation. Annie Abrahams*. Habitar en (punto) net. <http://www.2-red.net/habitar/castell/sep.html>
- Zafra, Remedios. (s.f.-b). *Violencia sin cuerpos. The intruder 1999*. remedioszafra.net. https://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/netart_/intruder.html
- Zafra, Remedios. (2005). *Cuerpos ¿qué importan?, cibersexo y videojuegos*. Mutation.Fem <https://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textocqi.html>
- Zafra, Remedios. (2016). *Transcripción del evento en directo, online y presencial de la navegación de "Brandon" de Shu Lea Cheang*. toxiclesbian.org. http://toxiclesbian.org/wp-content/uploads/2017/proyectos-investigacion/Transcrip_evento_esp.pdf
- Zafra, Remedios. (2018). Redes y (Ciber)feminismos. La revolución de la representación que derivó en alianza. *Revista DIGITOS*, (4), 11-22. <https://doi.org/10.7203/rd.v0i4.116>
- Zafra, Remedios. (2019). Prólogo en Zafra, Remedios y López-Pellisa, Teresa (Eds), *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp. 11-39). Holobionte ediciones. Trad. Cristina Jurado et al.