

INTRODUCCIÓN. GÉNERO, ARTE Y LITERATURA DIGITALES

INTRODUCTION. GENDER, DIGITAL ART AND DIGITAL LITERATURE

Mireia Canals-Botines¹

Ana M Palomo-Chinarro²

Caterina Riba³

Canals-Botines, Mireia; Palomo-Chinarro, Ana M; Riba, Caterina. (2025). Introducción. Género, arte y literatura digitales. *Asparkia. Investigació feminista*, 46, 1-6. <https://doi.org/10.6035/asparkia.8627>

Recepción: 10/01/2024 | | Aceptación: 15/01/2025

RESUMEN

Este texto introductorio presenta algunos de los cambios que ha provocado la digitalización en el ámbito de la literatura y de las artes, así como los retos que se nos plantean si queremos aprovechar el potencial transformador en cuestiones de género y sexualidad. Las diferentes aportaciones reunidas en este monográfico abordan algunas de las nuevas problemáticas, desde las nuevas formas de creación, resistencia y activismo ciberfeminista hasta el impacto en temas de género en entornos digitales de aprendizaje o en la incorporación de la IA en la enseñanza.

Palabras clave: arte digital, literatura digital, género, enseñanza

ABSTRACT

This introductory text presents some of the changes that digitalization has brought about in the field of literature and the arts, as well as the challenges we face if we want to harness the transformative potential in issues of gender and sexuality. The various contributions gathered in this monograph address some of the new problems, from new forms of creation, resistance, and cyberfeminist activism to the impact on gender issues in digital learning environments or the incorporation of AI in education.

Keywords: digital art, digital literature, gender, teaching

¹ Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, mireia.canals@uvic.cat, ORCID: 0000-0003-4481-4447

² Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, anna.palomo@uvic.cat, ORCID: 0000-0002-1887-027X

³ Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, caterina.riba@uvic.cat, ORCID: 0000-0001-9099-3648.

1. Introducción

La digitalización y el mundo virtual han provocado profundos cambios en múltiples ámbitos. Se ha transformado la comunicación interpersonal y se han generado nuevas formas de resistencia y activismo, muchas de ellas canalizadas a través del mundo digital, refugio de muchos sectores que sufren discriminaciones y de colectivos en todo el mundo (de Abreu, 2017). Simultáneamente, se ha producido una democratización del conocimiento y se han puesto al alcance del público general fuentes primarias, bases de datos y archivos diversos que han posibilitado nuevos métodos de investigación y la visibilización de colectivos olvidados o ignorados.

En los últimos tiempos, la era digital se ha convertido en una revolución cultural al integrar la tecnología a la literatura y las artes e impulsando nuevas formas de expresión. Johanna Drucker ya se preguntaba en 2013 si existía una historia del arte digital. Las disciplinas creativas se han transformado con las tecnologías, alterando el contexto social de producción y planteando nuevas cuestiones, como destaca Núria Rodríguez-Ortega (2019). La historia del arte, tradicionalmente androcéntrica, ha empezado a cambiar con la reivindicación de las identidades de género emergentes. Esta nueva realidad se alinea con las posibilidades digitales y los cambios en los mecanismos de producción, circulación y exhibición de las creaciones, lo cual ha afectado a las relaciones entre obra, público, instituciones y crítica. Esto ha contribuido a crear nuevas plataformas culturales y conceptos de conocimiento inéditos.

El arte y la literatura digitales tienen un potencial transformador innegable, por lo que abren muchas posibilidades educativas. Según Oatley (2016), las narraciones pueden simular mundos sociales y cuestionar patrones de género. Las herramientas digitales permiten superar límites formales y, junto con la reconfiguración de las identidades de género, repensar las disciplinas desde una perspectiva feminista y promover la igualdad con estrategias inclusivas. La perspectiva feminista en contextos digitales es esencial para cuestionar y subvertir las estructuras tradicionales de poder y género, lo cual ofrece nuevas formas de expresión y representación. Gracias a las herramientas digitales se pueden crear narrativas más inclusivas y diversas, llegando a un público más amplio y fomentando la reflexión crítica. Esta visión también abre nuevas oportunidades educativas para explorar temas de género de forma interactiva e inmersiva, de manera que se enriquece el campo del arte y la literatura, y se contribuye a crear una sociedad más igualitaria y justa. En este volumen, encontraréis investigaciones que se aproximan a estas temáticas en diversos campos.

El primer artículo, de Raffaella Leproni, realiza una propuesta de definición de literatura digital y explora el proceso de alfabetización digital con perspectiva de género. Basándose en datos de la Electronic Literature Organization y en una amplia muestra de estudios sobre la cuestión, aborda diversas estrategias de alfabetización digital y analiza cuál es el impacto del género en la creación, distribución y recepción de la literatura digital. La autora sostiene que conocer estos factores puede ayudar a promover la diversidad y la equidad, y garantizar que la literatura digital sea un espacio reflexivo y respetuoso para todos.

Liliosa Azara, por su parte, se ha centrado en archivos digitales y digitalizados en Italia, que le han permitido recuperar la génesis y evolución de movimientos emancipadores y feministas. Concretamente, en el artículo analiza la principal organización italiana de mujeres, la UDI (Unione Donne in Italia), creada en 1944, y su revista *Noi Donne*, así como el neofeminismo de los años setenta con la revista *Effé*. La digitalización de archivos posibilita preservar y divulgar la producción de movimientos feministas y estimular la investigación en la historia de las mujeres. El acceso a esta documentación propicia que las mujeres ocupen en sus estudios la posición de sujetos históricos.

El tercer artículo, de Alfonso Navarro Guinea, investiga el papel fundamental del activismo digital feminista mediante el análisis del caso de estudio de Tres Voltes Rebel y sus 75 publicaciones en Instagram durante el año 2023. El estudio de la producción artística de Tres Voltes Rebel en Instagram revela el impacto del activismo digital feminista en las redes sociales, estructurado en torno a un yo colectivo que refuerza la sororidad y la reivindicación. El autor afirma que este activismo combina la denuncia social con un uso estratégico de las plataformas digitales, un reflejo de las tensiones entre la resistencia a la lógica neoliberal y la adaptación a los mecanismos de mercantilización. Sin embargo, el trabajo destaca cómo el activismo feminista contribuye a expandir los límites del ciberfeminismo, a pesar de los retos que supone evitar la integración de las dinámicas capitalistas.

A continuación, el investigador Alireza Dezfooli analiza la integración de la inteligencia artificial (IA) en la educación, con especial enfoque en el aprendizaje de idiomas y las percepciones de género. Dezfooli explora el potencial de la IA para mejorar los resultados educativos y aborda los sesgos de género en las interacciones con la IA. El estudio subraya la importancia de las prácticas éticas de la IA y la necesidad de comprender cómo el género influye en las interacciones con los sistemas de IA en contextos educativos. Al examinar estas dinámicas, el estudio alumbra las complejidades de la adopción de la tecnología y sus implicaciones para la equidad de género en la educación.

También dentro del ámbito educativo, Giulia Gerratana explora los entornos digitales de aprendizaje que fomentan reflexiones sobre el género en las escuelas secundarias y analiza los factores que han contribuido a la invisibilidad de las escritoras italianas en este contexto. El artículo aborda la preocupación por la poca representación de las escritoras italianas en los planes de estudio de las escuelas italianas, a pesar de sus significativas contribuciones. Examina las relaciones entre género, literatura y educación, así como el trabajo de la crítica feminista desde la década de 1970. Mediante el análisis de los volúmenes 3A y 3B del libro de texto digital *Letteratura Oggi*, discute las mejoras para una mayor equidad entre escritoras y escritores.

En el siguiente artículo, Margarida Castellano-Sanz y Agustín Reyes-Torres tratan la integración de narrativas multimodales y perspectivas feministas en el aprendizaje de lenguas adicionales basándose en la Pedagogía de las Multiliteracidades. En el texto se estudia cómo se pueden utilizar los recursos digitales de forma que contribuyan a deshacer roles estancos y estereotipos, por un lado, y a promover contextos de aprendizaje coeducativos, por otro. También se analiza el uso de textos multimodales para promover la justicia social e incentivar la igualdad de género.

Ziba Salarvand estudia el impacto de los productos culturales digitales en los estudiantes de inglés del programa preparatorio de la Universidad de Haliç desde una perspectiva de género. Examina las opiniones del profesorado sobre el papel del género en el producto digital de aprendizaje de inglés Achieve3000. El uso de productos digitales en el aula mejora la participación estudiantil y el aprendizaje del idioma. El estudio investiga la efectividad de los recursos digitales para el aprendizaje del idioma y la representación de normas y estereotipos de género. Aunque el profesorado percibe Achieve3000 de forma positiva para el aprendizaje del idioma, tiene reservas sobre su efectividad en el desarrollo de habilidades de lectura y la identificación de necesidades de los estudiantes.

Seguidamente, Álvaro Pons Moreno y Noelia Ibarra Rius estudian los fanzines como un medio esencial para el feminismo durante el siglo XX que ofrece libertad creativa y combate la masculinización histórica del cómic. El trabajo demuestra que estos espacios han permitido a las autoras utilizar el cómic como herramienta de denuncia y reflexión feminista. Además, la llegada de internet ha democratizado la creación y la distribución aumentando la visibilidad de las mujeres y temáticas feministas a través de nuevas plataformas y formatos. Las redes sociales y los webcómic, por su parte, han facilitado la conexión directa con el público promoviendo estrategias de acción tanto digital como física, y los festivales de autoedición han combinado la artesanía tradicional de los fanzines con la innovación digital y han

amplificado el impacto feminista. El estudio concluye que, en España, los fanzines se han consolidado como espacio de resistencia.

María Chamón Gómez analiza el movimiento net.art, surgido en los inicios de internet, que desafió la idea de un ciberespacio neutral proponiendo una visión feminista del arte digital. Este artículo analiza diez obras clave de net.art que reivindican la creatividad de las mujeres artistas en la tecnología, desde un enfoque ciberfeminista, y también cuestiona la representación de la vulnerabilidad femenina. Los net.artistas exploran la interacción con la audiencia y esto permite una cocreación de relaciones, donde el hipertexto se convierte en una herramienta narrativa colectiva. Aunque estas obras presentan un lenguaje complejo, ofrecen un potencial emancipador y cuestionan las estructuras dominantes, su acceso sigue limitado a ciertos círculos especializados. La investigación concluye que el trabajo de curaduría y el marco teórico feminista detrás de estas piezas es crucial para comprender la construcción de una nueva identidad femenina digital.

A continuación, el artículo de Andrea Corrales Devesa revisa críticamente los aspectos tecnológicos y legislativos que afectan a las plataformas de intercambio de bienes y servicios, especialmente en actividades que involucran a la intimidad, como la producción de material visual sexual. Corrales estudia el debate sobre la tercerización de actividades sexuales, que se ha reavivado con la propuesta del PSOE de modificar el Código Penal enfocándose en prohibir el proxenetismo y penar la facilitación de trabajos sexuales. El trabajo pone el énfasis en los vacíos de la aplicación de la ley en el ámbito digital, donde las tecnologías y economías emergentes complican la regulación, ya que esto afecta particularmente a las trabajadoras sexuales en plataformas, que deben afrontar desigualdades económicas y sociales.

En el último artículo, Ellysa Lutfia Rahma, Dien Vidia Rosa y Hery Prasetyo estudian el espacio generado en las redes sociales, especialmente en X, por las fujoshi, el público femenino aficionado a las ficciones homosexuales protagonizadas por hombres. Se trata de un fenómeno originado en Japón durante la década de 1970, pero que se ha extendido por todo el mundo. Las autoras del artículo se centran en las fujoshi de Indonesia y más concretamente de una región conocida como Tapal Kuda. La información se ha extraído, entre otros métodos, mediante entrevistas a jóvenes y el vaciado de publicaciones en redes sociales. El artículo presenta este espacio virtual como espacio de resistencia y transgresión contra un estilo de vida muy tradicional.

A través de esta serie de artículos y las conclusiones que se derivan de ellos, podemos constatar que la digitalización ha revolucionado la comunicación, el activismo y el acceso al conocimiento, democratizándolo y dando visibilidad a colectivos marginados. A pesar de los

peligros de una posible homogeneización cultural, la tecnología integrada en las artes y la literatura ha fomentado nuevas formas de expresión y ha desafiado las estructuras tradicionales de poder, especialmente desde una óptica feminista. Las herramientas digitales proporcionan oportunidades educativas para abordar temas de género de manera inclusiva y crítica, contribuyendo así a una sociedad más equitativa y justa. Esperamos que este volumen sirva a este propósito.

2. Bibliografía

- de Abreu, Carla. (2017). Narrativas digifeministas: arte, ativismo e posicionamentos políticos na internet. *Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) Biográfica*, 2(4), 134-152. <https://doi.org/10.31892/rbpab2525-426X.2017.v2.n4.p134-152>
- Drucker, Johanna. (2013). Is There a “Digital” Art History? *Visual Resources*, 29(1-2), 5-13. <https://doi.org/10.1080/01973762.2013.761106>
- Oatley, Keith. (2016). Fiction: Simulation of Social Worlds. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(8), 618-628. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.06.002>
- Rodríguez-Ortega, Nuria. (2019). Digital Art History: The Questions that Need to Be Asked. *Visual Resources*, 35(1-2), 6-20. <https://doi.org/10.1080/01973762.2019.1553832>