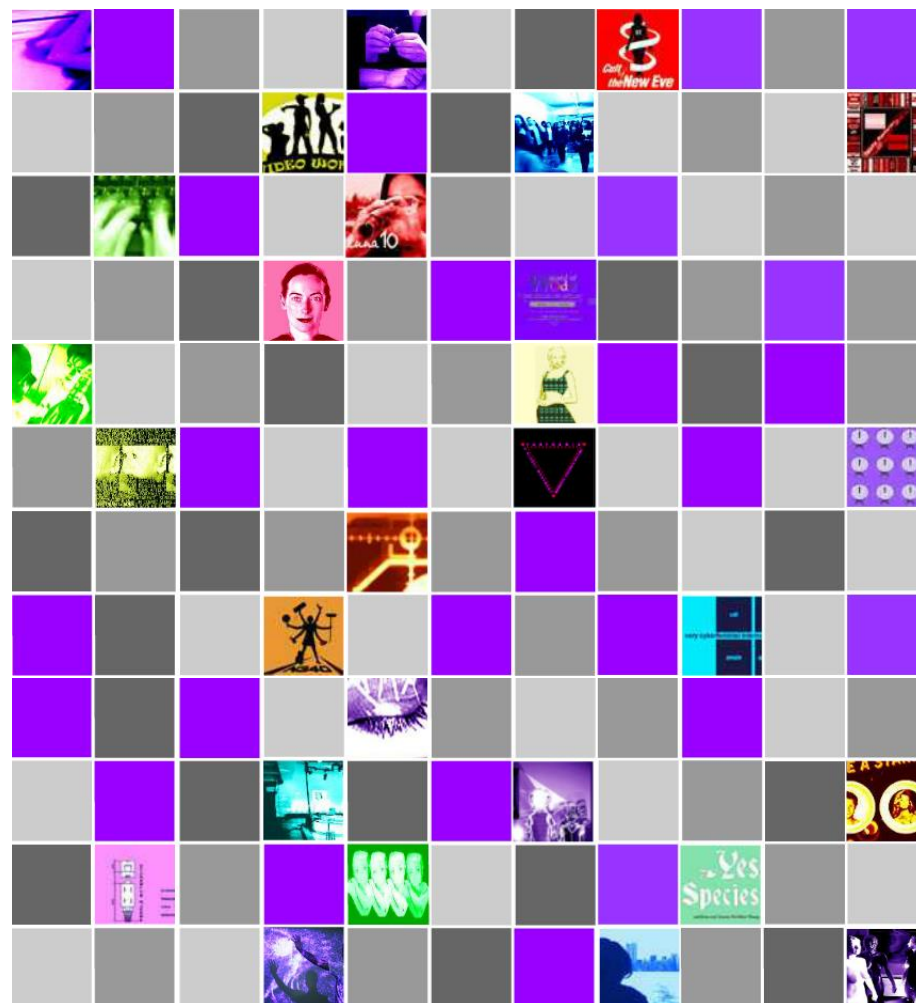


cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico

20OCT06///21ENE07



Proyecto y dirección de: Ana Martínez-Collado



Proyecto y dirección de: Ana Martínez-Collado
Colaboradora investigación y desarrollo web: Olivia Caro de Diego
Diseño web: Marc Olesti Pujal

Equipo EACC

Dirección artística: Juan de Nieves
Dirección de gestión y comunicación: Lorenza Barboni
Producción: José Luis Cuevas
Audiovisuales: José Manuel Sánchez
Edición y difusión: Marta Liaño
Didáctica: Juan Francisco Fandos
Administración: Maricruz Morales
Mantenimiento: Isel Mújica
Recepción: Bárbara Cócera

www.visualcultureidentities.net/cyberfem/

Abstract:

Cyberfem. Feminismos en el escenario electrónico	1
[en] Cyberfem. Feminisms on the electronic landscape	3

Web:

Portada	6
Abstract	7
Artistas.....	10
Annie Abrahams	11
Coco Fuco y Ricardo Domínguez	14
Olia Lialina	17
Kristin Lucas.....	20
Julia Scher	23
Evelin Stermitz	26
Natalie Bookchin y Alexei Shulguin.....	28
Dora García	31
Jess Losevy	34
Prema Murthy	37
Anne-Marie Schleiner y Talice Lee	40
SubRosa (Faith Wilding, Hyla Willis) y James Pei-Mun Tsang	43
Marina Grzinic y Aina Smid	46
Margot Lovejoy	49
Ana Navarrete.....	52
Victoria Vesna	56
Critical Art Ensemble	59
Lynn Hershman Leeson.....	62
Old Boys Network.....	65
Elisabeth Smolarz	68
Linda Wallace	71
Salomé Cuesta	74

Deb King.....	77
Indentity_Runners (Francesca da Ramini, Diane Ludin, Agnese Trocchi)	80
Cornelia Sollfrank.....	82
Eva Wohlgemuth.....	85
Cindy Gabriela Flores.....	88
Shu Lea Cheang	91
Programa	94
Vídeos	95
Créditos.....	96
Contacto	97
Ana Martínez-Collado	98

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

[abstract](#) | [artistas](#) | [programa](#) | [vídeos](#) | [créditos](#) | [contacto](#)

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth



Inicio

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Annie Abrahams

"Resurrection karaoke for the humiliated" or "Test to predict
potential aggressive behavior" (2006) Net
<http://www.bram.org/karaoke/karaoke.htm>

Web: <http://www.bram.org/>

"Resurrection karaoke for the humiliated" or "Test to predict potential aggressive behavior" un reciente trabajo de net art que aborda el tema de la violencia doméstica. Es una pieza de sonido con imágenes de una mujer en el suelo enfrente del frigorífico. El visitante está invitado a escuchar el texto que se repite sobre la pantalla -"Yo estoy de acuerdo, tú tienes razón, sí, yo estoy de acuerdo. No, no estoy de acuerdo, no estoy de acuerdo. Tú tienes razón, yo estoy de acuerdo, no, no, no estoy de acuerdo, nunca estaré de acuerdo, tú no tienes razón, no okay, no okay, Yo tengo razón, esto puede ser de otra manera, Yo tengo razón. A mí no me gustas, Tú estás equivocado, Yo tengo razón, Yo sé que hacer, Sabes quien soy yo?"-. El sonido se produce al cargar en la memoria del ordenador el mismo mp3 varias veces y así es levemente diferente según los ordenadores.

Annie Abrahams asume que no es un trabajo fácil. El visitante está obligado a escuchar hasta el final si desea liberarse de la imagen de las mujeres que sufren.



>

inicio

■ ■ ■ Annie Abrahams

"Resurrection karaoke for the humiliated" or "Test to predict potential aggressive behavior" (2006) Net
<http://www.bram.org/karaoke/karaoke.htm>

Web: <http://www.bram.org/>

"Resurrection karaoke for the humiliated" or "Test to predict potential aggressive behavior" un reciente trabajo de net art que aborda el tema de la violencia doméstica. Es una pieza de sonido con imágenes de una mujer en el suelo enfrente del frigorífico. El visitante está invitado a escuchar el texto que se repite sobre la pantalla -"Yo estoy de acuerdo, tú tienes razón, sí, yo estoy de acuerdo. No, no estoy de acuerdo, no estoy de acuerdo. Tú tienes razón, yo estoy de acuerdo, no, no, no estoy de acuerdo, nunca estaré de acuerdo, tú no tienes razón, no okay, no okay, Yo tengo razón, esto puede ser de otra manera, Yo tengo razón. A mí no me gustas, Tú estas equivocado, Yo tengo razón, Yo sé que hacer, Sabes quien soy yo?"- El sonido se produce al cargar en la memoria del ordenador el mismo mp3 varias veces y así es levemente diferente según los ordenadores.

Annie Abrahams asume que no es un trabajo fácil. El visitante está obligado a escuchar hasta el final si desea liberarse de la imagen de las mujeres que sufren.



>

■ ■ ■ Annie Abrahams

Puede elegir también liberarse de la historia de la mujer pero al cerrar la ventana –“Close” es la única salida- queda confrontado con la pregunta, “¿qué hacer contra la violencia? Un nuevo dilema ante esta pregunta: participar o no, responder o no. Ser consciente, o no, del problema. Podemos incorporar un texto y podemos sustituir las palabras ya escritas. Todo es responsabilidad nuestra. El destino final de esta secuencia de textos será un vídeo testigo de todas ellas. Sólo el silencio oculta la violencia. Abrahams la visibiliza y le pone voz. Todos sin duda lo hemos oído, pero también podemos no escuchar.

Lisa Joyce, una de promotoras del site Writing Postfeminism, en “Writing as a Woman: Annie Abrahams' e-writing”, defiende los trabajos de Abrahams como una aproximación a la llamada escritura femenina en la red a través de sus obras de net art. Abrahams nos narra precisamente aquellas experiencias femeninas o más bien aquellos sentimientos que rodean su vida “como mujer”. Profundiza en aquellas características de los estereotipos femeninos -aislamiento, claustrofobia, miedo, comunicación- especialmente en obras como “Co(mn)fort”, “Painsong”, “Touch(er)”, o esta última “Resurrection karaoke for the humiliated”. “La escritura de Annie Abrahams es claramente una escritura femenina. (...)

<

Está escribiendo sobre la relaciones y las comunicaciones y sobre el tocar o no tocar”. Los trabajos de Abrahams son sin duda un esfuerzo por responder a la pregunta que hace tiempo Hélène Cixous se hacía, ¿dónde están mis modelos “como mujer” en la escritura? Sus proyectos en red escriben esta escritura. A.M-C.

Annie Abrahams, Doctora en Biología por la Universidad de Utrecht (1979). Diplomada en la Escuela de Artes de Arnhem (1986). Profesora en la Universidad de Montpellier en el Departamento de Arte (2002-2005). Trabaja en proyectos de net art, vídeo instalaciones y performances. Su primera relación con Internet fue fruto de su deseo de comunicarse con otros lugares. El trabajo “Being Human” –su obra más reconocida de net art- explora los caminos de las relaciones interpersonales en la red. Está presente en distintas exposiciones internacionales de new media y festivales de vídeo (Skopje, Ciudad de México, Tallinn, Seul, Atlanta, Montreal, Atenas, Clermont-Ferrand, Tokio, Bristol, Seattle, Rotterdam, San Francisco etc.). En septiembre / Octubre de 2005 organiza el encuentro “Provi&Testi” en el espacio Monoquini en Montpellier.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Comelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Coco Fusco & Ricardo Domínguez

"Turista Fronterizo" (2005) Net

<http://www.thing.net/~cocofusco/StartPage.html>

Web Coco Fusco: <http://www.thing.net/~cocofusco/>

Web Ricardo Domínguez: <http://www.thing.net/~rdom/>

"Turista fronterizo", proyecto en colaboración con Ricardo Domínguez, en forma de juego bilingüe on-line que traza un mapa sobre los movimientos de varios grupos sociales que habitan la frontera de EEUU y México. Presentado como una especie de juego de la oca con el escenario de la frontera como tablero de juego y con opciones de elegir personajes estereotipados mexicanos y americanos. Propuesta cargada de ironía que señala la paradoja de la sociedad contemporánea en la que vivimos, incluso la actitud de crítica y denuncia se ve inevitablemente envuelta en la maquinaria de producción capitalista. El personaje de la gringa activista, que en su labor ayuda a los desfavorecidos y documenta las injusticias, también está en el juego. El Activismo transformado en mercancía. La contracultura como un negocio más.

En este último trabajo, Coco Fusco continúa desarrollando su preocupación por utilizar los nuevos medios para reflexionar sobre las problemáticas de la frontera entre EEUU y México.



■ ■ ■ Coco Fuco & Ricardo Domínguez

"Turista Fronterizo" (2005) Net

<http://www.thing.net/%7Ecocofusco/StartPage.html>

Web Coco Fusco: <http://www.thing.net/~cocofusco/>

Web Ricardo Domínguez: <http://www.thing.net/~rdom/>

"Turista fronterizo", proyecto en colaboración con Ricardo Domínguez, en forma de juego bilingüe on-line que traza un mapa sobre los movimientos de varios grupos sociales que habitan la frontera de EEUU y México. Presentado como una especie de juego de la oca con el escenario de la frontera como tablero de juego y con opciones de elegir personajes estereotipados mexicanos y americanos. Propuesta cargada de ironía que señala la paradoja de la sociedad contemporánea en la que vivimos. Incluso la actitud de crítica y denuncia se ve inevitablemente envuelta en la maquinaria de producción capitalista. El personaje de la gringa activista, que en su labor ayuda a los desfavorecidos y documenta las injusticias, también está en el juego. El Activismo transformado en mercancía. La contracultura como un negocio más.

En este último trabajo, Coco Fusco continúa desarrollando su preocupación por utilizar los nuevos medios para reflexionar sobre las problemáticas de la frontera entre EEUU y México.



>

■ ■ ■ Coco Fusco & Ricardo Domínguez

Desde el 2001, Fusco ha explorado distintas posibilidades de apoyar los esfuerzos activistas de las madres de los desaparecidos en México con su proyecto "Operación digna". Ha colaborado con la organización de Regreso a Casa, formada por familiares y amigos de los desaparecidos, realizando distintos eventos públicos. En el 2005 Operación Digna y Nuestras Hijas de Regreso a Casa lanzarán un programa de radio on-line llamado "Rompiendo el silencio".

"Turista fronterizo", fue desarrollado para Llamando Tijuana, una muestra on-line desarrollado para la Bienal Insite_05, comisariada por Mark Tribe, en la que utilizan Internet para explorar diversos rasgos característicos de la región fronteriza de Tijuana-San Diego. A.M.-C.

Coco Fusco, escritora y artista interdisciplinaria radicada en Nueva York, ha realizado performances, conferencias, exhibiciones y curadorías alrededor del mundo desde 1988. Es autora de English is Broken Here (1995), The Bodies That Were Not Ours and Other Writings (2001) y editora de Corpus Delecti: Performance Art of the Americas (1999) y Only Skin Deep: Changing Visions of the American Self (2003). Recibió el premio Alpert de las Artes 2003. Las performances y vídeos de Fusco han sido incluidos en las bienales del Whitney, Sydney, Johannesburgo,

<

Ricardo Domínguez, pionero del net activismo, miembro fundador del Critical Art Ensemble y Electronic Disturbance Theatre. Ciberactivista y artista que explora las intersecciones del net.art, las performances on-line, el activismo y la teoría cultural. Co-fundador de The Electronic Disturbance Theater (EDT), un grupo que desarrolló tecnologías Virtual-Sit-In en 1998 en solidaridad con las comunidades Zapatistas de Chiapas, México. "EDT's SWARM action" fue presentada en Ars Electronica's InfoWar Festival in 1998 (Linz, Austria). Es editor senior de The Thing. Con Fake-Fakeshop Worker un grupo de performace híbrido, se presentó en la Bienal del Whitney 2000. Ha colaborado en numerosos proyectos de net art.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract |artistas |programa |vídeos |créditos |contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

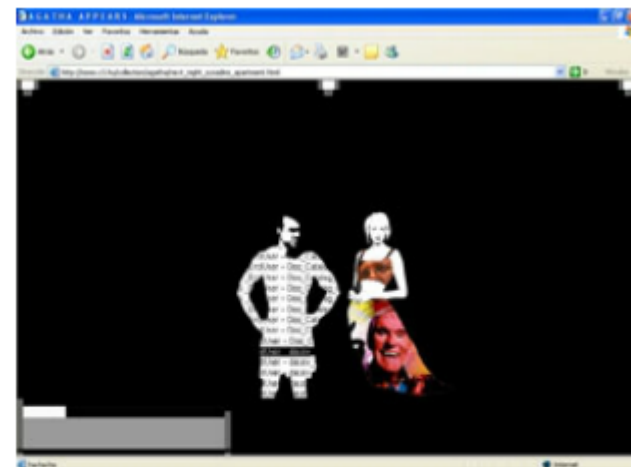
■ ■ ■ Olia Lialina

"Agatha Appears" (1997)
<http://www.c3.hu/collection/agatha/>

Web: <http://art.teleportacia.org/>

"Agatha Appears" (1997) una de las obras más carismáticas de la artista que investiga las posibilidades del hipertexto en las obras de net art, se encuadra ya en la segunda etapa de la producción creativa de Olia Lialina. Una divertida historia de dos personas jóvenes que se encuentran una noche. Utiliza un diseño esquemático a partir del uso de textos alternativos -que aparecen cuando el cursor pasa por encima-, y herramientas periféricas de las ventanas de los navegadores, para contar una apasionada historia de amor entre un administrador de sistemas y una temerosa chica de pueblo, Agatha, que con el tiempo se convierte en una fanática de la red.

Lialina había realizado algunas películas y páginas Web para cine clubs y distintos colectivos cinematográficos rusos antes de llegar al mundo del arte en la red y convertirse en una de sus pioneras y fundadoras. En sus proyectos destaca el carácter narrativo junto con la utilización de distintos procedimientos básicos del medio Internet. En su obra más conocida "My Boyfriend Came Back from the War" (1996) utiliza ya por primera vez las posibilidades interactivas de la red para proponer una historia de amor y soledad en el contexto de la guerra en la antigua Yugoslavia.



>

Inicio

■ ■ ■ Olia Lialina

"Agatha Appears" (1997)

<http://www.c3.hu/collection/agatha/>

Web: <http://art.teleportacia.org/>

"Agatha Appears" (1997) una de las obras más carismáticas de la artista que investiga las posibilidades del hipertexto en las obras de net art, se encuadra ya en la segunda etapa de la producción creativa de Olia Lialina. Una divertida historia de dos personas jóvenes que se encuentran una noche. Utiliza un diseño esquemático a partir del uso de textos alternativos -que aparecen cuando el cursor pasa por encima-, y herramientas periféricas de las ventanas de los navegadores, para contar una apasionada historia de amor entre un administrador de sistemas y una temerosa chica de pueblo, Agatha, que con el tiempo se convierte en una fanática de la red.

Lialina había realizado algunas películas y páginas Web para cine clubs y distintos colectivos cinematográficos rusos antes de llegar al mundo del arte en la red y convertirse en una de sus pioneras y fundadoras. En sus proyectos destaca el carácter narrativo junto con la utilización de distintos procedimientos básicos del medio Internet. En su obra más conocida "My Boyfriend Came Back from the War" (1996) utiliza ya por primera vez las posibilidades interactivas de la red para proponer una historia de amor y soledad en el contexto de la guerra en la antigua Yugoslavia.



>

■ ■ ■ Olya Lialina

A diferencia de esta pieza, "Anna Karenin goes to paradise" (1997), requiere estar siempre on-line para poder profundizar en la aventura virtual que plantea. Con su proyecto "Agatha Appears" comienza una segunda época en la que continúa investigando en la interactividad a partir de la desubicuidad de su alojamiento en distintos servidores. En otro trabajo, "The Identity Swap Database" (1998), realizada junto con Heath Bunting, una emocionante pieza de net art. interactivo, utiliza un programa de base de datos y la participación de los internautas.

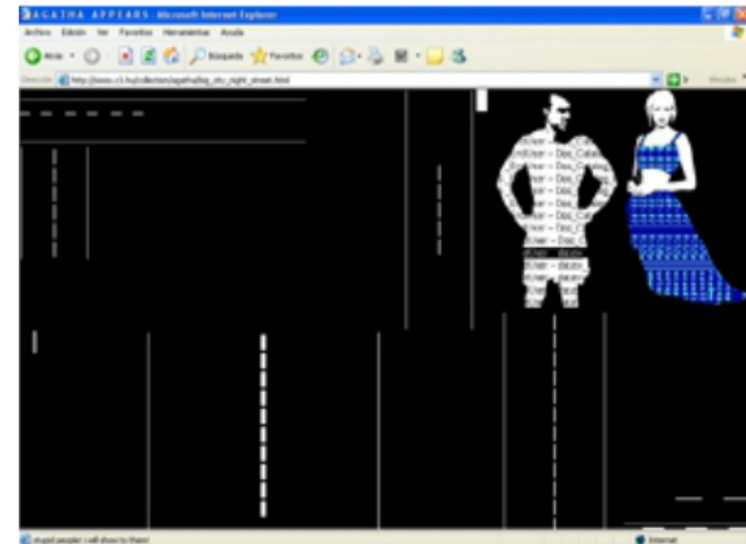
Actualmente continúa trabajando en distintos proyectos de net art. en los que mantiene una defensa de la estética de los primeros años de Internet antes de la comercialización y profesionalización de la evolución de la red. Y en todos ellos –por ejemplo en "Some Universe" o en su serie de cómic on-line "Zombie & Mummy"- continúa investigando en las posibilidades de representación de la identidad a través de los elementos constitutivos del medio Internet, señalando siempre la falacia y la ficción de la construcción de los estereotipos. **A.M-C.**

Olya Lialina (1971), vive y trabaja en Moscú. Net artista, crítica del media art., y curadora desde 1995. Directora de Cine Fantom (film club). Autora de History of Parallel Film, contribuye a la edición de las cuatro compilaciones de Russian Video Art and Alternative Video.

<

Desde 1998 dirige el portal First Real Net Art Gallery –Teleportacia-, la primera galería on-line dedicada exclusivamente al arte en la red. Además incluye una serie de textos teóricos en torno a las prácticas de exhibición y difusión del net art.

■ ■ ■



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico

20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olga Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Kristin Lucas

"Involuntary Reception" (2000) Video / Net
<http://www.eai.org/involuntary/index.html>

Web: <http://www.i69.pair.com/klucas/archive/>

"Involuntary Reception" es un reportaje a doble imagen de una mujer joven contaminada por el EPF (campo de electromagnetividad). El personaje de Lucas tiene una historia que contar a través, paradójicamente, de convencionales herramientas que ella misma usa para trasportar su historia, las cuales serían instantáneamente canceladas por su EPF. Lucas está tan dentro de la retransmisión que es capaz de hacer esto sin la necesidad del hardware. Se transforma así en un espectáculo, en algunos casos en una víctima, en otros en una super héroe, una adolescente "sobreconectada" que se adapta a la precipitación de estándares tecnológicos.

La forma de presentación paranoica-esquizofrénica se refuerza a través la imagen de las dos mitades de la misma persona reflejándose en la pantalla. Esta dualidad está presente en el video produciéndose a veces una imagen parecida al test de Rorschach -por ejemplo, mientras ella avanza a toda velocidad hacia nosotros en bicicleta por la calle, los edificios parecen abrirse a su paso al tiempo que se cierran tras ella-.



>

Inicio

■ ■ ■ Kristin Lucas

"Involuntary Reception" (2000) Vídeo / Net
<http://www.eai.org/involuntary/index.html>

Web: <http://www169.pair.com/klucas/archive/>

"Involuntary Reception" es un reportaje a doble imagen de una mujer joven contaminada por el EPF (campo de electromagnetividad). El personaje de Lucas tiene una historia que contar a través, paradójicamente, de convencionales herramientas que ella misma usa para trasportar su historia, las cuales serían instantáneamente canceladas por su EPF. Lucas está tan dentro de la retrasmisión que es capaz de hacer esto sin la necesidad del hardware. Se transforma así en un espectáculo, en algunos casos en una víctima, en otros en una super héroe, una adolescente "sobreconectada" que se adapta a la precipitación de estándares tecnológicos.

La forma de presentación paranoica-esquizofrénica se refuerza a través la imagen de las dos mitades de la misma persona reflejándose en la pantalla. Esta dualidad está presente en el vídeo produciéndose a veces una imagen parecida al test de Rorschach -por ejemplo, mientras ella avanza a toda velocidad hacia nosotros en bicicleta por la calle, los edificios parecen abrirse a su paso al tiempo que se cierran tras ella-.



>

■ ■ ■ Kristin Lucas

Kristin Lucas es una de las jóvenes artistas de la nueva generación que trabajan en vídeo, performance y proyectos Web interactivos. Los improvisados monólogos en vídeo delatan un interés en los medios de comunicación y en su evolución. Vídeos en los que al tiempo registra y añade una dimensión de complejidad respecto a su posición como mujer en la sociedad tecnocrática. Usándose a sí misma como sujeto de prueba, Lucas comunica los efectos psicológicos de la velocidad de la tecnología y la omnipresencia de la tecnología de control y vigilancia, con un humor negro deliberado. Plantea un dilema sin solución entre “el estar” fuera de control, estar fuera del lugar de control y estar fuera de control”. En sus anecdóticas performances concebidas como mini-dramas, construye relaciones virtuales con los ordenadores, la televisión y diversos media electrónicos. Este irónico trabajo, posicionado contra un mundo vacío de video juegos, televisiones y centros comerciales, está en consonancia con el aislamiento social y la alienación producida por los medios electrónicos que ella postula como sustitutos de la interacción personal. **A.M-C.**

Kristin Lucas artista interdisciplinar que trabaja con vídeo, instalación, performance, y proyectos Web interactivos, residente en Brooklyn. La dirección de sus trabajos en vídeo apunta a la complejidad de las relaciones entre los efectos psicológicos y automáticos de la tecnología de alta velocidad.

<

Graduada en la Cooper Union School of Art of New York en 1994. El primer proyecto Web realizado fue “Between a Rock and a Hard Drive” en el Dia Center for the Arts en 1998. Algunos de sus vídeos más destacados son: “Cable Xcess” (1996), “Watch Out For Invisible Ghosts” (1996) “Host” (1997), “Action” (1997-98), “Screening Room” (1998), “Involuntary Reception” (2000), “Testing_Results” (2000), “5 Minute Break” (2001), “Encounters of the WTC-Kind” (2002), “Celebrations for Breaking Routine” (2003), “Smaller and Easier to Handle” (2003), “Lo-Fi Green Sigh” (2004). Muchos de estos vídeos han sido visionados en The Young and the Restless en el Museum of Modern Art de Nueva York. Ha expuesto en numerosos eventos en Nueva York –Artists Space, Dia Center for the Arts, P.S.1 Contemporary Art Center, Long Island City, Jack Tilton Gallery-. Estuvo incluida en la Whitney Biennial de 1997.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Julia Scher

"Wonderland" (1997) Net
<http://adaweb.walkerart.org/~scher/>

"Wonderland" proyecto Web que explora asuntos relacionados con el poder, el control y la seducción. "Wonderland" (1997) –junto con "Securityland" (1995)– es uno de los proyectos on-line elaborados por Julia Scher y creados por äda 'web en los orígenes del net art. El trabajo on-line "Wonderland", es sin duda un trabajo mítico en la red. El espectador se introduce en un espacio amable con una voz seductora: "No te preocupes"- y sin embargo, inquietante. La estructura de navegación ofrece distintos espacios para la exploración del usuario. Al mismo tiempo, utiliza la interactividad del medio para sugerir la participación del visitante contestando a cuestiones sobre el control y la privacidad personal, sobre productos de la ingeniería genética y la evolución de la tecnología. Todos los productos que se ofrecen y las preguntas son psicológicamente y físicamente invasivas. Aparentemente seductores, con la intención de aliviar los problemas tanto internos como externos, desestabilizan la conciencia de un intercambio honesto y neutro. En todas las preguntas hay algo libidinoso, sexual, sospechosamente institucional y sutilmente amenazador.

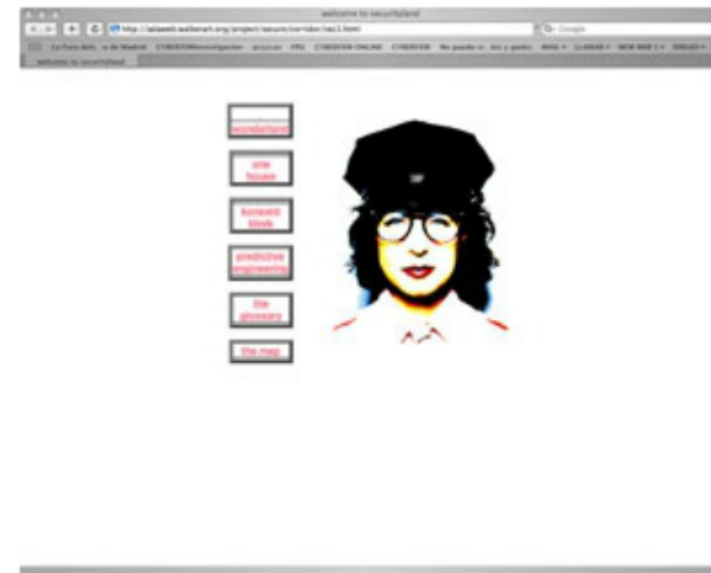


Inicio

■ ■ ■ Julia Scher

"Wonderland" (1997) Net
<http://adaweb.walkerart.org/~scher/>

"Wonderland" proyecto Web que explora asuntos relacionados con el poder, el control y la seducción. "Wonderland" (1997) –junto con "Securityland" (1995)- es uno de los proyectos on-line elaborados por Julia Scher y creados por äda 'web en los orígenes del net art. El trabajo on-line "Wonderland", es sin duda un trabajo mítico en la red. El espectador se introduce en un espacio amable con una voz seductora-"No te preocupes"- y sin embargo, inquietante. La estructura de navegación ofrece distintos espacios para la exploración del usuario. Al mismo tiempo, utiliza la interactividad del medio para sugerir la participación del visitante contestando a cuestiones sobre el control y la privacidad personal, sobre productos de la ingeniería genética y la evolución de la tecnología. Todos los productos que se ofrecen y las preguntas son psicológicamente y físicamente invasivas. Aparentemente seductores, con la intención de aliviar los problemas tanto internos como externos, desestabilizan la conciencia de un intercambio honesto y neutro. En todas las preguntas hay algo libidinoso, sexual, sospechosamente institucional y sutilmente amenazador.



>

■ ■ ■ Julia Scher

Este proyecto también ha sido realizado en formato instalación e incluso acompañado por performance en distintos lugares expositivos. Scher fuerza a sus "actores" y a sus "espectadores" a cuestionarse sus roles en un espacio regulado. Cada uno de ellos debe adoptar el punto de vista del otro. El visitante es capturado por la cámara y su imagen es devuelta en forma de vídeo. De esta manera, disuelve y critica las categorías estereotipadas de la identidad, y la relación interior / exterior en relación a los espacios significados.

Scher usando el sentido del humor y ciertas tácticas extravagantes subraya las contradicciones de nuestra cultura hipertecnológica en la que las promesas de progreso nos seducen para que aceptemos e incluso nos deleitemos con la escalofriante invasión de la privacidad y el control de nosotros mismos. Todo su trabajo ha sido una crítica a los métodos de vigilancia de la sociedad de las nuevas tecnologías. Proceso que con el tiempo no ha hecho más que incrementarse ante el creciente desarrollo de las nuevas tecnologías de control urbano. Se apropia, además, del concepto de vigilancia asociado tradicionalmente con uno de los territorios de dominio masculino para señalar la idea de que las mujeres aún están en precario y bajo vigilancia en el espacio de la tecnoesfera. **A.M-C.**

<

Julia Scher, artista visual, vive y trabaja en Boston. Centra su trabajo en el tema de la vigilancia en la cybersfera con el objetivo de exponer el peligro de los sistemas monitorizados. Crea trabajos de web / instalación / performance que exploran los usos del poder del control y la seducción. Sus instalaciones han sido expuestas en todo el mundo, incluyendo la reciente exhibición en el San Francisco Museum of Modern Art, Andrea Rosen Gallery en Nueva York, y Schipper y Krome en Berlín, y en distintos eventos on-line. Recibe distintos premios y becas –Bunting Institute Fellowship por Surveillance Studies en Harvard University (1996-97)-. Es conferenciante y profesora invitada en numerosas instituciones como Harvard University, Princeton University o Rutgers University.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

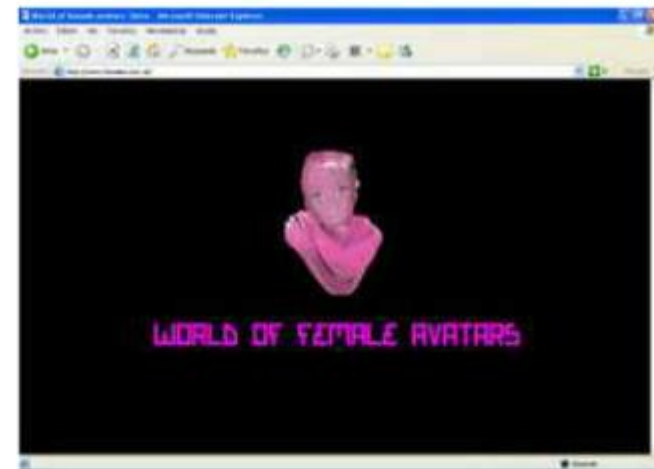
■■■ Evelin Stermitz

"World of female Avatars" (2006) Net
<http://females.mur.at/>

Web: <http://es.mur.at/>

"World of female Avatars" es un proyecto para hacer visible la comprensión de la relación de la mujer con su cuerpo. Usa Internet para investigar los medios como una forma diferente de entrar en tantas culturas como sea posible. El público recoge del cuerpo femenino imágenes y textos con declaraciones personales sobre su cuerpo para ser representado en este proyecto de net art. Las imágenes propuestas son usadas en un collage digital para crear nuevos cuerpos. El "Avatars of Female Body" vivirá en el cybemundo de "Female Avatars" desde entonces. "¡Visita -reza la obra- el mundo virtual y clics en los cuerpos virtuales y sus declaraciones!".

El proyecto de Evelin Stermitz interrumpe en el debate contemporáneo sobre el cuerpo a través del uso de las nuevas tecnologías de Internet y sus implicaciones. Recupera una tesis feminista que defiende que como mujeres siempre hemos estado, y estamos fuertemente conectadas con nuestro cuerpo -ya sea en un sentido positivo o negativo-. "En los tiempos de la realidad virtual -declara-, de "avatar" y "cyborgs", el cuerpo no es importante por su naturaleza material, sino por permanecer en funcionamiento.



>

Inicio

■ ■ ■ Evelin Stermitz

"World of female Avatars" (2006) Net
<http://females.mur.at/>

Web: <http://es.mur.at/>

"World of female Avatars" es un proyecto para hacer visible la comprensión de la relación de la mujer con su cuerpo. Usa Internet para investigar los medios como una forma diferente de entrar en tantas culturas como sea posible. El público recoge del cuerpo femenino imágenes y textos con declaraciones personales sobre su cuerpo para ser representado en este proyecto de net art. Las imágenes propuestas son usadas en un collage digital para crear nuevos cuerpos. El "Avatars of Female Body" vivirá en el cybermundo de "Female Avatars" desde entonces. "¡Visita –reza la obra- el mundo virtual y clics en los cuerpos virtuales y sus declaraciones!".

El proyecto de Evelin Stermitz interrumpe en el debate contemporáneo sobre el cuerpo a través del uso de las nuevas tecnologías de Internet y sus implicaciones. Recupera una tesis feminista que defiende que como mujeres siempre hemos estado, y estamos fuertemente conectadas con nuestro cuerpo –ya sea en un sentido positivo o negativo-. "En los tiempos de la realidad virtual –declara-, de "avatar" y "cyborgs", el cuerpo no es importante por su naturaleza material, sino por permanecer en funcionamiento.



>

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06//21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Natalie Bookchin & Alexei Shulguin

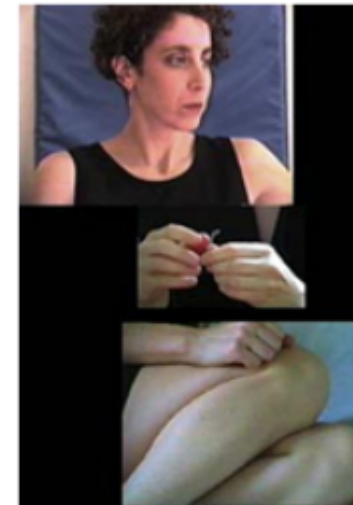
"Construction of Natalie" (1997) Net
<http://easylife.org/natalie/index.html>

Web Natalie Bookchin: <http://www.calarts.edu/~bookchin/>

Web Alexei Shulguin: <http://www.easylife.org/>

"Construction of Natalie", trabajo pionero en relación a la reflexión sobre la identidad contemporánea de la época heroica del net Art. El proyecto, que destaca por su sencillez formal, nos invita a reconstruir el cuerpo de Natalie Bookchin a partir de fragmentos de fotografías de ella misma. Imágenes del "pecho y estómago, pierna y músculos, manos, cabeza: vista de lado, cabeza: desde arriba, piernas y pies, labios, cuello, nariz, torso con manos", son ofrecidas al espectador para realizar su propuesta. Las visiones registradas son las de Alexei Shulguin, Lisa Huton, Mikail Syeed, Travis Emmel, Toiletduch y algunos integrantes del grupo de Irrational.org. Pero, todos estamos invitados: "¿puedes construir una mejor?".

Bookchin y Shulguin incorporan las características propias del medio Internet a la reflexión sobre la construcción / deconstrucción de la identidad contemporánea. En primer lugar, la interactividad, ofreciendo al espectador la posibilidad de manipular la imagen, lo que propicia la concepción del net art como una obra abierta a través del diálogo con otros usuarios.



>

Inicio

■ ■ ■ Natalie Bookchin & Alexei Shulguin

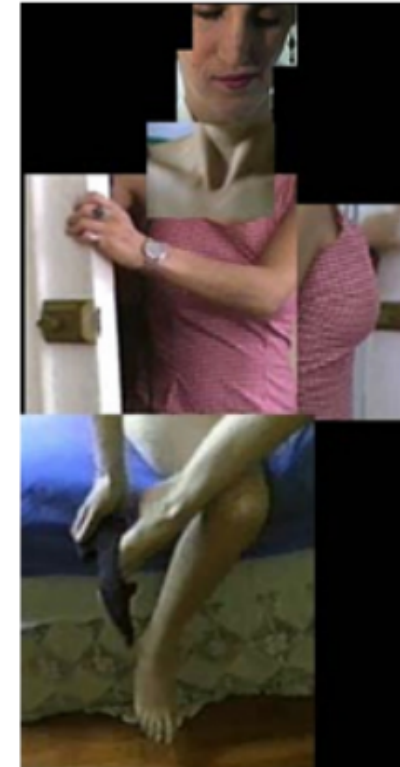
"Construction of Natalie" (1997) Net
<http://easylife.org/natalie/index.html>

Web Natalie Bookchin: <http://www.calarts.edu/~bookchin/>

Web Alexei Shulguin: <http://www.easylife.org/>

"Construction of Natalie", trabajo pionero en relación a la reflexión sobre la identidad contemporánea de la época heroica del net Art. El proyecto, que destaca por su sencillez formal, nos invita a reconstruir el cuerpo de Natalie Bookchin a partir de fragmentos de fotografías de ella misma. Imágenes del "pecho y estómago, pierna y músculos, manos, cabeza: vista de lado, cabeza: desde arriba, piernas y pies, labios, cuello, nariz, torso con manos", son ofrecidas al espectador para realizar su propuesta. Las visiones registradas son las de Alexei Shulguin, Lisa Huton, Mikail Syeed, Travis Emmel, Toiletduch y algunos integrantes del grupo de Irational.org. Pero, todos estamos invitados: "¿puedes construir una mejor?".

Bookchin y Shulguin incorporan las características propias del medio Internet a la reflexión sobre la construcción / deconstrucción de la identidad contemporánea. En primer lugar, la interactividad, ofreciendo al espectador la posibilidad de manipular la imagen, lo que propicia la concepción del net art como una obra abierta a través del diálogo con otros usuarios.



■ ■ ■ Natalie Bookchin & Alexei Shulguin

Y en segundo lugar, el anonimato en la comunicación, poniendo en cuestión el concepto tradicional de autoría. Muchas otras obras seguirán después estas mismas pautas. "Construction of Natalie" induce a la reflexión sobre quienes somos: fragmentación, devenir, y quizás de manera especial, repetición del "yo como un otro" –o si se prefiere del yo como mirada del otro. **A.M-C.**

Natalie Bookchin (Los Ángeles, 1962), una de las artistas y teóricas de los nuevos medios de comunicación digital más críticas y comprometidas con las implicaciones éticas y políticas de la cibercultura. Colabora con el colectivo activista @TMark –desde 1998 al 2000-. Trabaja también con **Alexei Shulguin**, en proyectos como **The Universal Page**, y en el famoso manifiesto **Introducción al net.art 1994-1999**, que fue presentado en la exposición **Net_condition** organizada por el ZKM de Karlsruhe. Entre 1999-2000 Bookchin organizó <net.net.net>, una serie de conferencias y workshops sobre arte, activismo e Internet que se desarrollaron durante ocho meses en CalArts, Moca, Los Angeles, y el Laboratorio Cinemateca de Tijuana. En el 2000 recibe la mención honorífica en la categoría de net art. en los Premios de Ars Electrónica (Linz, Austria). De 2001 a 2003 disfruta de una beca del Guggenheim. Publica numerosos artículos de sobre el arte el arte, la cultura y la teoría de Internet.

Algunos de sus trabajos en red más reconocidos se relacionan con la temática del juego on-line. Destacan "The Intruder" (1999-2000), "Metapel" (2003) -juego en línea patrocinado por Creative Time en colaboración con HAMACA-, y más recientemente, su colaboración con AgoraXchange junto con Jackie Stevens. En la actualidad ejerce de co-directora del Programa de Fotografía y Media en la Escuela de Arte de CalArts (Los Ángeles).

Alexei Shulguin (Moscú, 1963), artista y curador, trabaja originalmente en el campo de la fotografía. Desde que fundó Moscow-WWW-Art-Lab en 1994 ha establecido multitud de conexiones internacionales y ha colaborado con distintos artistas en Londres, Eslovenia, Barcelona y otras ciudades. Destacan: "Internet Gold Medal Award" (Shulguin/Baker), "Refresh Loop" (Shulguin/Cosic/Broekmann) y CERN (Shulguin/Bunfing/Cosic and others), laboratorio europeo concebido como lugar de encuentro para el net art.



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identify_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Dora García

"Narrativa instantánea" (2006) Instalación / Performance / Net
<http://195.95.2.70/instantnarrative/wall.htm>

"Visitantes y residentes" (2006) Instalación audio en espacio público.

"Mujer. Todas las historias" / "She. All the Stories" (2006) Instalación/
Revista.

Proyecto específico para el EACC

Web: <http://www.doragarcia.net/>

Proyecto específico para el EACC desarrollado a través de tres propuestas diferentes en las que se abordan distintas situaciones en relación al espacio expositivo y al discurso de las mujeres. "Narrativa instantánea" es una performance permanente durante el tiempo que dura la exposición, que consiste en la presencia de una joven frente a un ordenador conectado a la red. El texto que la joven escribe aparece en tiempo real en un site Internet que se proyecta en la misma sala y que puede seguirse igualmente en tiempo real en la red. En "Visitantes y residentes" (2006), instalación de audio en un espacio público de la ciudad –el Auditorio de Castelló–, se trata de sustituir la voz femenina utilizada en alguno de los diferentes sistemas urbanos o institucionales por otra voz, de una mujer real, la cual, aún hablando un castellano y catalán correcto, tiene un fuerte acento extranjero. "Todas las historias", publicación en formato de



>

■ ■ ■ Dora García

"Narrativa instantánea" (2006) Instalación / Performance / Net
<http://195.95.2.70/instantnarrative/wall.htm>

"Visitantes y residentes" (2006) Instalación audio en espacio público.

"Mujer. Todas las historias" / "She. All the Stories" (2006) Instalación/
Revista.

Proyecto específico para el EACC

Web: <http://www.doragarcia.net/>

Proyecto específico para el EACC desarrollado a través de tres propuestas diferentes en los que se abordan distintas situaciones en relación al espacio expositivo y al discurso de las mujeres. "Narrativa instantánea" es una performance permanente durante el tiempo que dura la exposición, que consiste en la presencia de una joven frente a un ordenador conectado a la red. El texto que la joven escribe aparece en tiempo real en un site Internet que se proyecta en la misma sala y que puede seguirse igualmente en tiempo real en la red. En "Visitantes y residentes" (2006), instalación de audio en un espacio público de la ciudad –el Auditorio de Castelló–, se trata de sustituir la voz femenina utilizada en alguno de los diferentes sistemas urbanos o institucionales por otra voz, de una mujer real, la cual, aún hablando un castellano y catalán correcto, tiene un fuerte acento extranjero. "Todas las historias", publicación en formato de



>

■ ■ ■ Dora García

revista femenina, que recoge todas aquellas historias publicadas hasta la fecha, en <http://aleph-arts.org/insertos/todaslashistorias/weblog/>, cuya protagonista sea una mujer.

En este proyecto, Dora García relaciona lo local –el entorno social y cultural de Castelló– con el espacio de las nuevas tecnologías de comunicación y creación a través de las palabras y la voz de las mujeres. Partiendo de tres soportes creativos diferentes –la performance, la instalación de audio y la publicación de una revista– construye un espacio ficcional en el que se ponen en cuestión las relaciones de la identidad del “estar” mujer en el contexto inmediato en el que se ve inmerso. Tres formatos desde los cuales se expresa y se manifiesta la subjetividad femenina, concebida no apelando a una identidad sustantiva, sino como experiencia en relación a sus circunstancias. En todos ellos se insiste en un fuerte carácter narrativo tanto en la performance de la mujer en el espacio institucional del museo, como en la pieza de audio de la mujer emigrante –uno de los fenómenos sociales más problemáticos en Castelló– y, finalmente, en la revista tipo “revista de moda femenina”. Selección del archivo “Todas las historias” en la que los personajes femeninos clasificados en categorías no por pertenecer a motores de búsqueda dicen menos de los clichés y prototipos narrativos aceptados. A.M.-C.

<

Dora García (Valladolid, 1965) artista multimedia, vive y trabaja en Bruselas, sitúa su interés en la creación de situaciones o contextos que cuestionan, a partir de premisas conceptuales, la tradicional relación entre artista, obra y espectador. Dora García trabaja desarrollando proyectos específicos para las distintas propuestas de exposición. Algunas de sus más recientes exposiciones individuales han sido: la exposición en curso, Rooms. Conversations, (Laboratoires d'Aubervilliers, París, 2006), Festival de Performance y vídeo, (MNCARS, Madrid, 2005); Vibraciones (MUSAC León, 2005), Forever (FRAC Lorraine, Francia, 2004); Luz intolerable & La Esfinge (Museo Patio Herreriano, Valladolid, 2004) y The Kingdom (MACBA, Barcelona, 2003).

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06//21ENE07

[abstract](#) | [artistas](#) | [programa](#) | [vídeos](#) | [créditos](#) | [contacto](#)

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

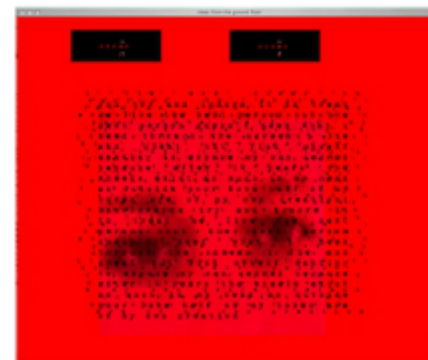
■ ■ ■ Jess Loseby

"Views from the ground floor..." (2004) Net
<http://www.viewfromthegroundfloor.com/>

"Eating Canvas" (2005) Instalación / Net
<http://www.eatingcanvas.co.uk/>

Web: The cyber-domestic aesthetic <http://www.rssgallery.com/>

"Views from the ground floor..." (2004) y "Eating Canvas" (2005) son dos trabajos recientes de Jess Loseby –uno concebido como pieza net exclusivamente y otro como instalación /net en los que se pone de manifiesto su interés por introducir dentro del discurso feminista la experiencia cotidiana de la vida de muchas mujeres, y las contradicciones que ello implica con los discursos y tecnologías actuales. "Su presencia personal y su razonamiento es –como escribe Marc Garret– una parte intrínseca de su trabajo, esto incluye el drama de cada día, la vida diaria es un valioso recurso". En sus proyectos destaca la fascinación por las fronteras entre "el mundo digital y el "verdadero" –en su caso prioritariamente el doméstico–, confrontando la rudimentaria tecnología de lo cotidiano con los nuevos medios, y encontrando en la experiencia de frustración, atención a lo trivial y a la repetición, un absurdo comparable con la rutina doméstica femenina.



>

■ ■ ■ Jess Loseby

"Views from the ground floor..." (2004) Net
<http://www.viewsfromthegroundfloor.com/>

"Eating Canvas" (2005) Instalación / Net
<http://www.eatingcanvas.co.uk/>

Web: The cyber-domestic aesthetic <http://www.rssgallery.com/>

"Views from the ground floor..." (2004) y "Eating Canvas" (2005) son dos trabajos recientes de Jess Loseby –uno concebido como pieza net exclusivamente y otro como instalación /net en los que se pone de manifiesto su interés por introducir dentro del discurso feminista la experiencia cotidiana de la vida de muchas mujeres, y las contradicciones que ello implica con los discursos y tecnologías actuales. "Su presencia personal y su razonamiento es –como escribe Marc Garret– una parte intrínseca de su trabajo, esto incluye el drama de cada día, la vida diaria es un valioso recurso". En sus proyectos destaca la fascinación por las fronteras entre "el mundo digital y el "verdadero" –en su caso prioritariamente el doméstico–, confrontando la rudimentaria tecnología de lo cotidiano con los nuevos medios, y encontrando en la experiencia de frustración, atención a lo trivial y a la repetición, un absurdo comparable con la rutina doméstica femenina.



■ ■ ■ Jess Loseby

En "Views from the ground floor...", la experiencia de la vida cotidiana, de lo doméstico, se visualiza a través de una poética utilización de los nuevos medios. Esta pieza fue financiada con la asistencia de The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology. Desarrollada como una secuencia narrativa, Loseby recrea aquellos aspectos más espirituales -sensaciones, presencias, sentimientos. Desde la imagen de sus dedos dibujando con la harina seguimos, a través de una sucesión de films net, un relato que nos conduce a momentos de su vida familiar: la escuela, los niños, el coche. La música que acompaña el trabajo ha sido realizada por Clive Loseby, compositor y marido de la artista. Una melodía melancólica y obsesiva que incrementa el sentido místico del proyecto.

"Eating Canvas", instalación realizada a través de pinturas digitales, tela, pantallas, papel y televisiones. En esta obra contraponen mundos aparentemente distantes: el mundo de lo doméstico y el de la tecnología; y el de la política del hogar con la del país. El trabajo ofrece una experiencia de estas dinámicas cruzadas. Periódicos de noticias cubren varios monitores de TV en los que se proyectan imágenes en vídeo digital de gran tamaño sobre el tiempo de la comida en la casa de la artista. La confluencia entre lo privado y lo público, entre lo íntimo y lo político, se evidencia como una experiencia ineludible y contradictoria.

<

Dos mundos constitutivos de la experiencia universal de muchas mujeres contemporáneas: de la cocina al moden. Loseby en el artículo "The Domestic as Virtual Reality: Reflections on Net Art and Postfeminism", reflexiona sobre la diferencia entre la "tecnología doméstica" -casi exclusivamente femenina- y más que nada una parte del "mobiliario doméstico medial", y la tecnología con mayúsculas. ¿Podría -se pregunta- haber una "tecnología social de alto standing masculina" y otra de "bajo" femenina y domestica?". A.M-C.

Jess Loseby artista digital del Reino Unido cuyo medio principal es Internet. Su trabajo abarca desde pequeñas y caseras piezas on-line hasta instalaciones con proyecciones digitales y vídeos de gran escala, combinando una variedad de medios y plataformas: desde teléfonos móviles hasta grandes esculturas digitales. A partir de "The-cyber-kitchen" (2002-2003) y "Digital Pocket" (2002), mencionados ambos en el Whitney Artport, su trabajo ha sido reconocido internacionalmente. Ha exhibido en festivales digitales y exposiciones internacionales: Siggraph, Split Film Festival, Pixelpoint y File. En Spectrum 2003 creó los sistemas digitales para la producción "The Dadaist" en el Met Theatre in Hollywood. Actualmente es la encargada de la sección de artistas digitales para la Babylon Gallery, Ely.

Jess tiene tres hijos, dos ruedas, un marido y cero tiempo libre.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

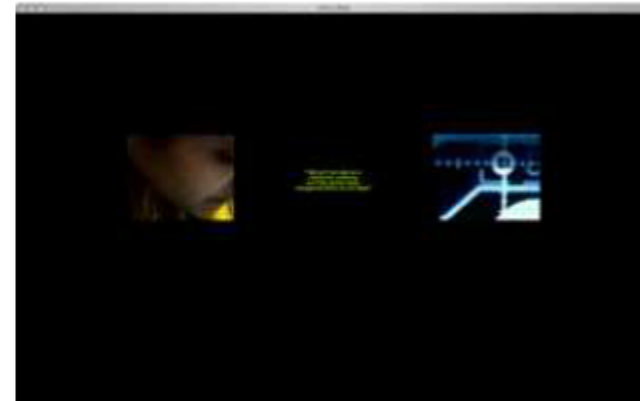
■ ■ ■ Prema Murthy

"Mythic Hybrid" (2002) Net
<http://turbulence.org/Works/mythichybrid/index.html>

Web: <http://www.premamurthy.net/>

"Mythic Hybrid", está inspirada en el trabajo de Donna Haraway y sus reflexiones sobre la identidad y el cyberfeminismo. El sujeto postmoderno, ya definitivamente cyborg, se caracteriza por su naturaleza híbrida. "A finales del siglo XX –escribe Haraway– todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos Cyborgs". Prema Murthy lleva esta reflexión sobre la identidad y el cyberfeminismo, al contexto de las mujeres indias, tailandesas y filipinas que trabajan en industrias de alta tecnología. El proyecto está concebido con la intención de "llamar la atención sobre la alucinación colectiva experimentada por las mujeres en las fábricas de microelectrónica del sur de Asia en el contexto de la globalización contemporánea. Murthy propone un motor de búsqueda on-line a través del que se accede a informes y a vídeos sobre estas mujeres –que refuerza el imaginario que vincula la histeria con el trabajo de las mujeres–.

Este trabajo continúa el desarrollo crítico de "Bindigrl" (1995) en el que ya se cuestionaba, desde una perspectiva cyberfeminista, la presencia de las mujeres asiáticas en el ciberespacio, evidenciando una representación principalmente a través del porno.



>

Inicio

■ ■ ■ Prema Murthy

"Mythic Hybrid" (2002) Net

<http://turbulence.org/Works/mythichybrid/index.html>

Web: <http://www.premamurthy.net/>

"Mythic Hybrid", está inspirada en el trabajo de Donna Haraway y sus reflexiones sobre la identidad y el cyberfeminismo. El sujeto postmoderno, ya definitivamente cyborg, se caracteriza por su naturaleza híbrida. "A finales del siglo XX –escribe Haraway- todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos Cyborgs". Prema Murthy lleva esta reflexión sobre la identidad y el cyberfeminismo, al contexto de las mujeres indias, tailandesas y filipinas que trabajan en industrias de alta tecnología. El proyecto está concebido con la intención de "llamar la atención sobre la alucinación colectiva experimentada por las mujeres en las fábricas de microelectrónica del sur de Asia en el contexto de la globalización contemporánea. Murthy propone un motor de búsqueda on-line a través del que se accede a informes y a vídeos sobre estas mujeres –que refuerza el imaginario que vincula la histeria con el trabajo de las mujeres-.

Este trabajo continúa el desarrollo crítico de "Bindigrl" (1995) en el que ya se cuestionaba, desde una perspectiva cyberfeminista, la presencia de las mujeres asiáticas en el ciberespacio, evidenciando una representación principalmente a través del porno.



>

■ ■ ■ Prema Murthy

En “Mythic Hybrib”, usando streaming media, Javascript, animación Flash, y narración de hipertexto, amplía la perspectiva al incluir en la representación de las mujeres asiáticas su contexto económico –como trabajadoras en alta tecnología-. La pregunta a la que quiere responder es “cómo el cyberfeminismo puede ayudar y cómo no lo hace”. El proyecto contrapone las ideas de verdad y de ficción con la intención de superar los binarismos estereotipados en la construcción de identidad. Prema Murthy se sitúa en una relectura de un primer cyberfeminismo más utópico –y que ella abrazó con entusiasmo-. Mantiene una distancia respecto a la evolución actual del cyberspacio, en la que la radicalidad queda olvidada en favor de la opinión general, y al incorporar el discurso de la raza y las repercusiones de la globalización, defiende las posibilidades de una red cuyo trabajo se desarrolla en la micropolítica. A Prema Murthy le gustaría saber qué sienten esas mujeres que trabajan en alta tecnología y que carecen de agua corriente en sus casas. Le gustaría darles a conocer aquello que fabrican –y preguntarles cual es su punto de vista sobre la tecnología-. **A.M-C.**

El proyecto ha sido posible gracias al soporte de Creative Capital y de Greenwall Foundation. Fue encargado en el 2002 por Turbulence.org.

<

Prema Murthy, integra dibujo, diseño y procesos digitales para explorar las relaciones cambiantes entre el espacio, la cultura y los modos de representación. Ha trabajado con video, grabados y trabajos de net art. Fue miembro fundador del Brooklyn New Cork, sede del grupo de performance Fakeshop –junto con Jeff Gompertz, Eugene Tracker y Ricardo Domínguez-. Ha expuesto trabajos individuales y colectivos en diversos lugares nacionales e internacionales, incluyendo el International Center for Photography (New York), el Whitney Museum (New York), el Walker Art Center (Minneapolis), el Jindal Art Center (Mumbai), el festival de Ars Electronica (Austria) y la Generali Foundation (Viena). Recibe el premio MFA del Goldsmiths College (Londres). Es Bachelor of Arts por la Universidad de Tejas (Austin). Actualmente vive y trabaja en Nueva York.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olga Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Anne-Marie Schleiner & Talice Lee

"Operation Urban Terrain (/M/OUT)" (2005) Video / Performance / Net
<http://www.creativetime.org/programs/archive/2004/OUT/OUT.html>

"Riot Gear for Rollartista: a mobile gaming street" Performance en Castelló
<http://blog.myspace.com/rollartista>

Web Anne-Marie Schleiner: <http://www.opensorcery.net/>

Web Talice Lee: <http://www.talicelee.net>

"Operation Urban Terrain" es una serie de performances que se realizaron en el espacio público Anne-Marie Schleiner y otras 5 artistas. Toma su nombre de MOUT (Military Operations in Urban Terrain) –operaciones militares en territorio urbano. Muchos juegos de simulación militar ponen en práctica las formas desarrolladas en MOUT. El mismo ejército de los EE.UU. desarrolló el juego Full Spectrum Warrior para entrenamientos de MOUT (combate urbano). El trabajo tal y como declaran sus autoras "es una crítica a la reciente militarización de la vida civil que se ha puesto en marcha a partir del ataque terrorista del 11 de septiembre". Con estos trabajos Schleiner y Lee quieren llamar la atención sobre una de las transformaciones de la vida civil más estremecedoras que se van introduciendo en nuestras vidas: el incremento del poder del gobierno sometiendo a los ciudadanos a una custodia militar instigada por la administración Bush. Estamos ante una silenciosa guerra de terror, "el gobierno –afirman– está en contra de sus propios ciudadanos". Hay soldados infiltrados en la vida ordinaria de las personas.



>

Inicio

■ ■ ■ Anne-Marie Schleiner & Talice Lee

"Operation Urban Terrain (/M/OUT)" (2005) Vídeo / Performance / Net
<http://www.creativetime.org/programs/archive/2004/OUT/OUT.html>

"Riot Gear for Rollartista: a mobile gaming street" Performance en Castelló
<http://blog.myspace.com/rollartista>

Web Anne-Marie Schleiner: <http://www.opensorcery.net/>

Web Talice Lee: <http://www.talicelee.net>

"Operation Urban Terrain" es una serie de performances que se realizaron en el espacio público Anne-Marie Schleiner y otras 5 artistas. Toma su nombre de MOUT (Military Operations in Urban Terrain) –operaciones militares en territorio urbano. Muchos juegos de simulación militar ponen en práctica las formas desarrolladas en MOUT. El mismo ejército de los EE.UU. desarrolló el juego Full Spectrum Warrior para entrenamientos de MOUT (combate urbano). El trabajo tal y como declaran sus autoras "es una crítica a la reciente militarización de la vida civil que se ha puesto en marcha a partir del ataque terrorista del 11 de septiembre". Con estos trabajos Schleiner y Lee quieren llamar la atención sobre una de las transformaciones de la vida civil más estremecedoras que se van introduciendo en nuestras vidas: el incremento del poder del gobierno sometiendo a los ciudadanos a una custodia militar instigada por la administración Bush. Estamos ante una silenciosa guerra de terror, "el gobierno –afirman- está en contra de sus propios ciudadanos". Hay soldados infiltrados en la vida ordinaria de las personas.



>

■ ■ ■ Anne-Marie Schleiner & Talice Lee

OUT está concebido como acción activista y de intervención artística en el espacio público.

Las nuevas tecnologías transforman el mundo pero lo hacen en todas direcciones. De la misma forma que la sociedad civil está tomando la calle como un modo de expresión. Las tecnologías sin cables permiten una fácil comunicación y, por lo tanto, una fácil organización. La policía, -el gobierno-, también ha incrementado la utilización de la alta tecnología para desarrollar sofisticados sistemas de control sobre la "muchedumbre". La imagen del "cyberpolicía" deja de pertenecer exclusivamente a la ciencia ficción. La performance de Anne Marie Schleiner es una respuesta a esta situación: el activismo también entra en el engranaje de la alta tecnología y la estrategia -"OUT en el armario de MOUT"- . OUT es una declaración de principios. Como ellas mismas escriben: "Republicanos OUT de Nueva York. Los Estados Unidos OUT de Irak y del Oriente Medio. Escalada mundial de militarismo y violencia, de cualquier tipo, (capitalistas de extrema derecha de EE.UU. hambrientos de petróleo o ricos fundamentalistas islámicos), OUT de la Vida Civil. El ejército de los EE.UU. y el los juegos de ordenador del Pentágono OUT de las mentes de los jugadores adolescentes".

En esta ocasión, la performance recreará las historias de la reciente violencia social que se ha producido en Francia y en España en el 2005.

<

Será grabada íntegramente en un vídeo que después será exhibido en la exposición. Este vídeo se alternará con "/M/OUT" vídeo en el que se documentan distintas performances de "Operation Urban Terrain". A.M-C.

Anne-Marie Schleiner, artista, programadora de juegos, Assistant Profesor (University of Colorado, EE.UU), y una de las más jóvenes curadoras de exposiciones on-line. Comprometida con la relación entre los video juegos y la "net cultura" -investiga las transformaciones de la construcción del género, la cultura de los video juegos, la informática y el hacktivismo-, aborda la cuestión como crítica, como curadora, como diseñadora y artista de video juegos. Ha curateado exhibiciones on-line como: Cracking the Maze: Game and Plug-ins as Patches Hacker Art (1999), Mutation.fem (2000), Luckykiss_xxx (2000) y Snow Blossom House (2001). Entre sus últimos proyectos destacan: "Velvet-Stricke" (2002), "Heaven711" (2002-04), "PS2 Diaries" (2004), "OUT" (2004) y el último, "Corridos" (2005) -un video juego sobre el narcotráfico en la frontera de Tijuana que se expuso en Llamando Tijuana, para la Bienal Insite_05. Ella misma se define como cyberfeminista.

Talice Lee, artista que trabaja entorno a las relaciones físicas de los materiales. Actualmente le interesan más las cuestiones espaciales (video instalaciones). Colabora con Schleiner en las performances cyberfeministas.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ SubRosa (Faith Wilding, Hyla Willis) & James Pei-Mun Tsang

"Yes Species" (2006) Instalación / Performance / Publicación / Net
<http://www.refugia.net/yes/>

Web: <http://www.cyberfeminism.net>

Yes Species es un "tableau" performance sobre las políticas trans desde una perspectiva feminista. La separación social de los dos géneros representa una violación de los derechos humanos. subRosa defiende una práctica basada en el desarrollo de políticas de resistencia frente a las "categorías de identificación, a los medios de comunicación mayoritarios, al discurso crítico, a los iconos culturales, a la destreza física, a las normas y a los sentimientos esencialistas". El trabajo habla del cuerpo y del lenguaje, y de la reformulación de las reivindicaciones identitarias en un sentido abierto y metafórico. Manifiesta una tajante negación hacia las recodificaciones identitarias. "Rechazo tajantemente -escribe- la cirugía coercitiva de reasignación de género aplicada a los cuerpos intersexuados". Defiende "las transiciones transexuales" como resultado de una "libre elección". Desea evitar cualquier "corrección normativa" sobre los individuos, cuyos efectos son equiparables a los de la "violencia física".

En este trabajo quieren abordar la relación entre los transexuales MH (de mujer a hombre) y las mujeres.



Inicio

>

■ ■ ■ SubRosa (Faith Wilding, Hyla Willis)
& James Pei-Mun Tsang

"Yes Species" (2006) Instalación / Performance / Publicación / Net
<http://www.refugia.net/yes/>

Web: <http://www.cyberfeminism.net>

Yes Species es un "tableau" performance sobre las políticas trans desde una perspectiva feminista. La separación social de los dos géneros representa una violación de los derechos humanos. subRosa defiende una práctica basada en el desarrollo de políticas de resistencia frente a las "categorías de identificación, a los medios de comunicación mayoritarios, al discurso crítico, a los iconos culturales, a la destreza física, a las normas y a los sentimientos esencialistas". El trabajo habla del cuerpo y del lenguaje, y de la reformulación de las reivindicaciones identitarias en un sentido abierto y metafórico. Manifiesta una tajante negación hacia las recodificaciones identitarias. "Rechazo tajantemente -escribe- la cirugía coercitiva de reasignación de género aplicada a los cuerpos intersexuados". Defiende "las transiciones transexuales" como resultado de una "libre elección". Desea evitar cualquier "corrección normativa" sobre los individuos, cuyos efectos son equiparables a los de la "violencia física".

En este trabajo quieren abordar la relación entre los transexuales MH (de mujer a hombre) y las mujeres.



>

■ ■ ■ SubRosa (Faith Wilding, Hyla Willis)
& James Pei-Mun Tsang

subRosa se ve enfrentada a la presencia autoritaria de la cultura blanca, y a la discriminación soterrada que la caracteriza. Al mismo tiempo, el fenómeno se inscribe en los códigos estereotipados de la representación de los medios y de los intereses económicos. El colectivo señala como en EE.UU. se puede hablar de una “sub-cultura trans” en la que incluso es posible perfilar un estereotipo “tranny”.

subRosa desarrolla en este trabajo, una vez más, su interés por la producción de proyectos que obligan a reflexionar sobre el impacto de las nuevas tecnologías de la información y el desarrollo de la biotecnología sobre la vida de las mujeres. Tecnologías hacia las cuales manifiesta sus reservas, en la medida en que se apoyan en una devaluación del trabajo y del cuerpo de las mujeres. A pesar de que en 1998 adoptaron el término “cyberfeminista”, eran conscientes de sus limitaciones. Apoyaban abiertamente la transformación de la cuestión de la autoría, la facilidad en el acceso y la fluidez de género en el cyberspacio. Pero echaban de menos “la experiencia cyber más allá de su propia conciencia geográfica, de raza, y de clase”.

Las herramientas para el cambio se fundamentan en las posibilidades de establecer diferentes categorías de corporeización -estrategia defendida por Kim Hall que continúa el pensamiento de Monique Wittig, Judith Butler y Michel Foucault-.

<

Las personas intersexuales renegocian la relación sexo-género. De la misma manera, si la desidentificación genital puede actuar como una estrategia de resistencia; las desidentificaciones con respecto a las divisiones hegemónicas de raza –que argumenta María Fernández- también podrían ser estrategias para el cambio. Por todas estas razones: “subRosa se alía con movimientos pro derechos humanos de individuos intersexo y cree que estos individuos deberían trabajar solidariamente contra las violaciones de derechos humanos perpetradas en función de la raza y la minusvalía”.

subrosa, el nombre subRosa honra a las pioneras feministas en el arte, el activismo, el trabajo social y la política: Rosa Bonheur, Rosa Luxemburgo, Rosie la Riveter, Rosa Parks. subRosa es una célula cyberfeminista compuesta por investigadoras culturales comprometidas a combinar el arte, el activismo y la política para explorar y criticar los efectos de las intersecciones de las nuevas tecnologías informáticas y la biotecnología en el cuerpo, la vida y el trabajo de las mujeres. subRosa produce obras de arte, campañas y proyectos activistas, publicaciones, intervenciones en los medios de comunicación y foros públicos que hacen visibles los efectos de las interconexiones de la tecnología, el género femenino, la diferencia; el feminismo y el capitalismo global; las nuevas tecnologías médicas, la biotecnología y la salud de las mujeres; así como también los cambios en las condiciones de trabajo y reproducción para las mujeres en todo el mundo.

subRosa practica una política feminista, corporal y situacional nutrida de jovialidad, determinación y el deseo de formar alianzas y coaliciones afirmativas.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Marina Grzinic & Aina Smid

"Luna 10" (1994) Video

BetacamSP, 10.35 min., color, estéreo, producción de TV Slovenija.

<http://www.grzinic-smid.si/luna10.htm>

"Eastern House" (2003) Instalación audio en espacio público.

Digital Beta, 17.33 min., color, producción de Zavod za umetniški video and VPK Ljubljana.

<http://www.grzinic-smid.si/Eastern%20house.htm>

Web: <http://www.grzinic-smid.si/>

"Luna 10" (1994) y "Eastern House" (2003) dos vídeos cuya distancia en el tiempo mantiene sin embargo la tensión respecto a una de las problemáticas abordadas por Marina Grzinic & Aina Smid a lo largo de su extensa filmografía. Unas propuestas que se constituyen en elaboraciones visuales y críticas sobre la identidad sexual femenina, la globalización y el cyberspacio, y todo ello a partir de una reflexión sobre el propio espacio cultural y político desde donde realizan su trabajo: el contexto de la Europa del Este durante los años del desmantelamiento de los regímenes comunistas. Unos tiempos caracterizados por la pérdida de los paradigmas identitarios, cargados de contradicciones e inseguridad social, económica e ideológica.



>

■ ■ ■ Marina Grzinic & Aina Smid

"Luna 10" (1994) Vídeo

BetacamSP, 10.35 min., color, estéreo, producción de TV Slovenija.

<http://www.grzinic-smid.si/luna10.htm>

"Eastern House" (2003) Instalación audio en espacio público.

Digital Beta, 17.33 min, color, producción de Zavod za umetniški video and VPK Ljubljana.

<http://www.grzinic-smid.si/Eastern%20house.htm>

Web: <http://www.grzinic-smid.si/>

"Luna 10" (1994) y "Eastern House" (2003) dos vídeos cuya distancia en el tiempo mantiene sin embargo la tensión respecto a una de las problemáticas abordadas por Marina Grzinic & Aina Smid a lo largo de su extensa filmografía. Unas propuestas que se constituyen en elaboraciones visuales y críticas sobre la identidad sexual femenina, la globalización y el cyberspacio, y todo ello a partir de una reflexión sobre el propio espacio cultural y político desde donde realizan su trabajo: el contexto de la Europa del Este durante los años del desmantelamiento de los regímenes comunistas. Unos tiempos caracterizados por la pérdida de los paradigmas identitarios, cargados de contradicciones e inseguridad social, económica e ideológica.



■ ■ ■ Marina Grzinic & Aina Smid

En "Luna 10", concebida como una historia visual, contemplamos el papel que juegan los diferentes medios de comunicación durante la guerra en Bosnia y Herzegovina en unos tiempos en los que la red de comunicaciones de Internet y las historias de cyborgs se extienden por el mundo entero. El vídeo relee y recodifica fragmentos de películas neovanguardistas de Emir Kusturica, Zivojin Pavlovic y Zelimir Zilnik del período fílmico yugoslavo de los años 70-80. "Si acaso es verdad que todos somos parte de un gigantesco hipertexto, codificado por historias en CD-ROM abreviadas y adaptadas, entonces ¿por qué no intentar exhibir la imagen de vídeo como un hipertexto que muestre el lado oculto de nuestra historia y de nuestro presente?". "Luna 10" fue premiada en el Film Festival de San Francisco en 1995.

En "Eastern House" relee algunos nombres y secuencias claves de la historia del cine: Antonioni ("Blow-up"), Coppola ("Apocalypse ahora"), Don Siegel. El vídeo también re-articula el cuerpo y las performances conceptuales realizadas en el contexto europeo del este, y homenajea especialmente las performances de Nesa Paripovic de los años 70 en Belgrado.

El texto que los actores declaman es una intervención política en el campo de la teoría con respecto al tema de capitalismo global y la posi-

-ción radical de la tecnología en el cybermundo con una referencia clara a las actitudes y posiciones del cyberfeminismo. Insiste además en una relación de empatía entre la cuestión del sexo y el cybermundo que también revela las problemáticas éticas y políticas de los clones y las identidades híbridas. Coincidiendo con su momento histórico es además una relectura de la guerra de los EEUU de Bush contra Irak en el 2003. A.M.-C.

Marina Grzinic y Aina Smid trabajan como video artistas desde 1982. Anteriormente tuvieron una banda punk y realizaron diversas performances. Han colaborado en más de 40 proyectos de vídeo, en distintas películas de 16 mm, en numerosas instalaciones, en video documentales y en programas de televisión. Han estado presentes en más de cien festivales alrededor del mundo y han recibido importantes premios.

Grzinic (1958) doctora en Filosofía e investigadora del Instituto de Filosofía en el ZRC SAZU en Liubliana. Es profesora en The Academy of Fine Arts, Viena. Trabaja como crítica y curadora independiente. Su último libro es Situated Contemporary Art Practices. Art and Activism from (the East) of Europe (2004).

Smid (1957) historiadora del arte de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Liubliana y editora de una revista de arte y diseño.

■ ■ ■

<

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Margot Lovejoy

"Parthenia. A Global Monument Violence Domestic Violence Victims"
(1995) Net
<http://www.parthenia.com/>

Web: <http://margotlovejoy.com/>

Parthenia es un proyecto Web e instalación multimedia definida como homenaje a las víctimas de la violencia doméstica. La intención es la de hacer visible uno de los más graves delitos contra los derechos humanos, al ser uno de los espacios de opresión ocultos detrás de los muros de un silencio consensualizado. Este trabajo ha sido pionero en abordar el tema con los dispositivos desarrollados por Internet. Fue realizado por primera vez como instalación en el Queen Museum de Nueva York en 1995 - estructurado a partir de dos canales de video proyección con proyecciones de diapositivas y con sonido producido por Brooks Williams. El Website realizado en 1996 ha sido archivado en el Walker Art Center como parte del ya mítico adaweb.com. y exhibido en distintas exposiciones. En el 2005 el proyecto Web formo parte de la exposición Cárcel de Amor realizada en el MNCARS de Madrid.

La violencia doméstica es una de las más dilatadas experiencias de dominación a lo largo de los siglos. Violencia que se ejerce más allá de la raza, la religión, y el status social. Parecería lógico que en sociedades contemporáneas legitimadas en el principio de igualdad, esta discriminación y ejercicio de poder por razones de género estuviera erradicada.



Inicio

■ ■ ■ Margot Lovejoy

"Parthenia. A Global Monument Violence Domestic Violence Victims"
(1995) Net
<http://www.parthenia.com/>

Web: <http://margotlovejoy.com/>

Parthenia es un proyecto Web e instalación multimedia definida como homenaje a las víctimas de la violencia doméstica. La intención es la de hacer visible uno de los más graves delitos contra los derechos humanos, al ser uno de los espacios de opresión ocultos detrás de los muros de un silencio consensualizado. Este trabajo ha sido pionero en abordar el tema con los dispositivos desarrollados por Internet. Fue realizado por primera vez como instalación en el Queen Museum de Nueva York en 1995 - estructurado a partir de dos canales de video proyección con proyecciones de diapositivas y con sonido producido por Brooks Williams. El Website realizado en 1996 ha sido archivado en el Walker Art Center como parte del ya mítico adaweb.com. y exhibido en distintas exposiciones. En el 2005 el proyecto Web formo parte de la exposición Cárcel de Amor realizada en el MNCARS de Madrid.

La violencia doméstica es una de las más dilatadas experiencias de dominación a lo largo de los siglos. Violencia que se ejerce más allá de la raza, la religión, y el status social. Parecería lógico que en sociedades contemporáneas legitimadas en el principio de igualdad, esta discriminación y ejercicio de poder por razones de género estuviera erradicada.



>

■ ■ ■ Margot Lovejoy

El problema persiste, sin embargo, porque su origen se esconde en la relación entre los estereotipos culturales de género y la construcción de la identidad. Se vincula con el mundo de los afectos, la experiencia subjetiva, el universo social de la familia y del trabajo –los pilares básicos de organización de nuestro mundo–.

Su presencia en Cyberfem –a pesar de ser ya muy conocida y reconocida– me parece imprescindible por constituir una pieza muy significativa en la genealogía del desarrollo del cyberfeminismo –del feminismo en el net art–. Este proyecto, además, se construye a partir de las características propias del medio. Tras expresiones como “rompe el silencio” o preguntas como “¿podemos ayudarte?” “¿has sido víctima de violencia doméstica?”, el interfaz articula la posibilidad de acceder a distintos itinerarios. “Parheneia” se construye como un dispositivo participativo, una plataforma de colaboración y denuncia social, una base de datos viva sobre la violencia doméstica. Por una parte, da forma conceptual y visual a la representación del problema –evidenciando los procesos internos y las características de este tipo de violencia contra las mujeres –abusos emocionales, sexuales, económicos, intimidación...–. Y por otra, al concebir el trabajo como un espacio en el cual las visitantes pueden dejar su propia historia, su testimonio. Esta interactividad le permite presentarse como un work in progress siempre abierto a la posibilidad de visibilizar la voz de la agresión silenciada. **A.M.-C.**

<

Margot Lovejoy, artista visual, residente en Nueva York, interesada en diversos campos. Recibe una beca de investigación del Guggenheim (1987-1988) y el Production Grant por el New York State Council for the Arts (2003). Ha expuesto en diversos museos y galerías, tanto en Nueva York - P.S.1. Contemporary Art Center; Newhouse Center for Contemporary Art; Queens Museum of Art; Neuberger Museum of Art; Stamford Museum y Islip Museum- como en otros muchos lugares nacionales e internacionales. Su obra está presente en diversas colecciones –Museum of Modern Art; the Getty Institute; the Neuberger Museum...–. Destaca también su proyecto **URNS** (2001) seleccionado como proyecto Web e instalación para la Whitney Bienal del 2002. Autora de numerosos ensayos y conferencias sobre arte y tecnología. Ha publicado recientemente: *Digital Currents: Art in the Electronic Age* (Routledge, 2004). Es profesora de Artes Visuales en el Purchase College de la State University of New York.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Ana Navarrete

"N-340" (2006) Instalación / Vídeos / Conferencias / Net.

Proyecto desarrollado con Fred Adam: Fred Adam, Verónica Perales y Sylvia Molina. Situado en la "Prótesis Institucional" realizada por el arquitecto Santiago Cirugeda para el EACC).

Web: <http://www.n340.org>

"N-340" es un proyecto realizado en la intervención arquitectónica de Santiago Cirugeda. El proyecto articula distintos dispositivos -Internet, vídeos, y varios elementos de instalación- con la intención de articular un conjunto de problemáticas relacionadas por los cruces entre políticas económicas locales y globales en relación a la situación de desprotección social y laboral de la mayoría de las mujeres inmigrantes. "La N-340 -como propone Ana Navarrete- es un lugar de tránsito masivo de mercancías y cuerpos. Esta carretera permite visibilizar y entender cómo los cuerpos de las mujeres son una mercancía que produce altos beneficios, jugando un papel importante en la producción y reproducción del capitalismo globalizado". El proyecto se construye como un gran interface que conecta a través de una cartografía simbólica distintos niveles de proximidad con lo real: la situación local y social de las mujeres en la N-340, su representación en el centro institucional de arte, -mapeado que la visibiliza y potencia-; y finalmente la conexión a Internet, que la relaciona con otros contextos geográficos,



<http://www.n340.org>



>

■ ■ ■ Ana Navarrete

"N-340" (2006) Instalación / Vídeos / Conferencias / Net.

Proyecto desarrollado con Fred Adam: Fred Adam, Verónica Perales y Sylvia Molina. Situado en la "Prótesis Institucional" realizada por el arquitecto Santiago Cirugeda para el EACC).

Web: <http://www.n340.org>

"N-340" es un proyecto realizado en la intervención arquitectónica de Santiago Cirugeda. El proyecto articula distintos dispositivos -Internet, vídeos, y varios elementos de instalación- con la intención de articular un conjunto de problemáticas relacionadas por los cruces entre políticas económicas locales y globales en relación a la situación de desprotección social y laboral de la mayoría de las mujeres inmigrantes. "La N-340 -como propone Ana Navarrete- es un lugar de tránsito masivo de mercancías y cuerpos. Esta carretera permite visibilizar y entender cómo los cuerpos de las mujeres son una mercancía que produce altos beneficios, jugando un papel importante en la producción y reproducción del capitalismo globalizado". El proyecto se construye como un gran interface que conecta a través de una cartografía simbólica distintos niveles de proximidad con lo real: la situación local y social de las mujeres en la N-340, su representación en el centro institucional de arte, -mapeado que la visibiliza y potencia-; y finalmente la conexión a Internet, que la relaciona con otros contextos geográficos,



■ ■ ■ Ana Navarrete

con otras aportaciones y perspectivas tanto teórico críticas como artísticas que plantean la cuestión de la frontera, la emigración y la discriminación por razones de género que sufren las mujeres en estos contextos. Al mismo tiempo, el interfaz, actuando como un circuito de doble dirección devuelve -proponiendo unas herramientas de reflexión y activismo- el análisis global a la propia situación local.

Todo el proyecto desarrolla una superposición de estratos informativos a través de múltiples formatos. La idea de palimpsesto puesta al servicio de la información y la crítica tomando como argumento central la relación entre discriminación por razones de género y el desarrollo globalizado del capitalismo. El proyecto se desarrolla a través de los tres espacios que definen la "prótesis de Cirugeda" –denominados como área 3, área 1 y la pasarela cubierta, área 2, que une ambos-. El área 1 se articula como un espacio interactivo de vídeo a la carta entre los que se encuentran el de Ursula Biemann, Lourdes Portillo y filmaciones de distintas conferencias realizadas in situ. En el área 2 un planteado a color en el que figura un mapa derivado de la carretera N-340 acompañado de sonidos abstractos del acontecer diario de la carretera. Y en el área 3 hacia el exterior un neón -"N-340" como los de los clubs de alterne y un espacio compuesto por un dispositivo de proyección junto con un ordenador on-line para poder navegar por la Web "N-340".



<

>

■ ■ ■ Ana Navarrete

Web concebida como una gran red de redes –un extenso archivo documental- en el que se reconstruyen los estratos informativos y visuales del proyecto. “Es fundamental –concluye el proyecto –que el activismo feminista acceda a los aparatos de producción de imágenes (realidad) insistiendo constantemente en la crítica al propio sistema, desestabilizando y desnaturalizando lo considerado como natural-”. A.M.-C.

Ana Navarrete artista visual que desarrolla su actividad a través de la utilización de distintos medios de exhibición –fotografía, vídeo e Internet- y de distintos tipos de intervención en la esfera artística como participación en grupos de activismo político y especialmente feministas, ensayos críticos, organización y participación en seminarios y conferencias. Entre sus últimas publicaciones destaca *The Gendered City. Espacio urbano y construcción del género* (UCLM, 2004), y *Performance feminista y violencia de género, en Cárceles de amor* (MNCARS, 2005). En el 2005 codirige el taller seminario “Caos Global / Resistencias Culturales. Cartografías y ensayos visuales” (Sala Parpalló). Es profesora en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca.

Fred Adam y Verónica Perales (artistas multimedia miembros del colectivo Transnational Temps), **Sylvia Molina** (creación multimedia y net art. Profesora de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca), junto con Ana Navarrete desarrollan el proyecto de investigación sobre interfaces: INDEVOL:NEM.



<



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzanic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Victoria Vesna

"Mood Swing" (2004 - 2006) Instalación Interactiva / Net
<http://vv.arts.ucla.edu/moodsswings/about.html>

Web: <http://vv.arts.ucla.edu/>

"Mood Swings", instalación interactiva de Victoria Vesna, en la que transfiere el cuerpo del espectador al mundo digital conectándolos a través de estados de emoción y percepción. El cuerpo del espectador se ve atrapado en una maraña de diferentes imágenes y textos poéticos que cambian según su "humor" -rojo /tierra; naranja / agua; amarillo / fuego; verde /aire;...-. La imagen del visitante es capturada por una video-cámara, simultáneamente se producen cambios radicales de color y sonido -variando estos de irritantes y molestos a tranquilos y relajantes-, mientras que fragmentos de textos poéticos emergen y se disuelven en respuesta al movimiento del espectador en la proyección. Este trabajo está basado en el estudio de Vesna del sistema indio del chakra realizado junto a la colaboración de un grupo de investigación conducido por el Dr. Ken Wells, Professor-in-Residence de Psiquiatría y Ciencias de la Salud Mental en UCL. "Mood Swing" fue desarrollada por Vesna junto con el Media Center para la exposición Inside Out Loud (2005), la primera investigación significativa de arte contemporáneo norteamericano que explora las cuestiones desde una perspectiva crítica relativa a la salud de la mujer.



inicio

■ ■ ■ Victoria Vesna

"Mood Swing" (2004 - 2006) Instalación Interactiva / Net
<http://vv.arts.ucla.edu/moodsswings/about.html>

Web: <http://vv.arts.ucla.edu/>

"Mood Swings", instalación interactiva de Victoria Vesna, en la que transfiere el cuerpo del espectador al mundo digital conectándolos a través de estados de emoción y percepción. El cuerpo del espectador se ve atrapado en una maraña de diferentes imágenes y textos poéticos que cambian según su "humor" -rojo /tierra; naranja / agua; amarillo / fuego; verde /aire;...- La imagen del visitante es capturada por una video-cámara, simultáneamente se producen cambios radicales de color y sonido -variando estos de irritantes y molestos a tranquilos y relajantes-, mientras que fragmentos de textos poéticos emergen y se disuelven en respuesta al movimiento del espectador en la proyección. Este trabajo está basado en el estudio de Vesna del sistema indio del chakra realizado junto a la colaboración de un grupo de investigación conducido por el Dr. Ken Wells, Professor-in-Residence de Psiquiatría y Ciencias de la Salud Mental en UCL. "Mood Swing" fue desarrollada por Vesna junto con el Media Center para la exposición Inside Out Loud (2005), la primera investigación significativa de arte contemporáneo norteamericano que explora las cuestiones desde una perspectiva crítica relativa a la salud de la mujer.



>

■ ■ ■ Victoria Vesna

Comienza trabajando con vídeo, performances e instalaciones. Pronto desarrolla un interés por las nuevas tecnologías y el Cyberspacio, realizando una importante serie de trabajos concebidos como proyectos abiertos en los que se establece una comunicación entre el mundo "real" y el "virtual". Destaca en este sentido el proyecto "Bodies INCorporated" (1995-1999), en el cual planteaba la construcción de la identidad en Internet como un proceso abierto, como una base de datos en la que todavía se continúa incorporando información de los visitantes. Su preocupación por las posibilidades de comunicación a través de Internet le impulsó a crear la Web f-e-mail como un lugar de comunicación de las mujeres artistas en la red. En el texto "Del Fe-Mail al f-e-mail y más allá", defiende que las redes ciberfeministas en la Web suponen "el fin de la era del feminismo dogmáticamente correcto". El discurso feminista se abre a nuevas reinterpretaciones, enriqueciendo y adaptándolo a las transformaciones del mundo contemporáneo.

La investigación posterior en nuevas tecnologías más avanzadas de Vesna se dirige a resolver la posibilidad de que en la visualización de los cuerpos en el espacio cibernético se pueda incorporar la "carga energética". El nuevo cuerpo en la red está construido a base de información, pero ya no está deshumanizado. Un nuevo territorio inexplorado para la identidad y la experiencia –en el que el cuerpo recupera la emoción y el sentimiento– está siendo descubierto por Vesna.

<

"Creo –escribe– que este es un tiempo particularmente excitante para vivir en el". A.M.-C.

Victoria Vesna, artista del new media, profesora y presidenta del Departamento de Diseño y Media Arts de UCLA School of the Arts and Architecture. Directora de UCLA Art|Sci Center y de UC Digital Arts Research Network. Su trabajo se define como una investigación experimental creativa entre distintas disciplinas tecnológicas. Explora cómo la comunicación tecnológica afecta a los colectivos y cómo la percepción de la identidad se desplaza en relación a la innovación científica. Los últimos años ha colaborado con el pionero de la nanociencia, James Gimzewski, desarrollando una serie de instalaciones que se inscriben en el impacto de la nanociencia sobre la cultura. Entre sus trabajos destacan "Bodies INCorporated" (1995-1999), "Datamining Bodies in Ruhr" (2000-2001), "n0time" (2000-2001) y "Cellular Trans_Actions" (2002). Ha realizado 16 exposiciones individuales, ha participado en 70 exposiciones colectivas. Ha recibido distintas subvenciones y premios, incluyendo el Oscar Signorini por el mejor trabajo de net art en 1998 y el Cine Golden Eagle por el mejor documental científico en 1986. Es la editora norteamericana de AI & Society y de la Databases Aesthetics que será publicada en Minnesota Press en 2006.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

[abstract](#) | [artistas](#) | [programa](#) | [vídeos](#) | [créditos](#) | [contacto](#)

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Critical Art Ensemble

(Steve Kurtz, Hope Kurtz, Dorian Burr, Steven Barnes, Beverly Schlee)

"Cult of New Eve" (1999-2000) Net

<http://www.critical-art.net/biotech/cone/index.html>

Web: <http://www.critical-art.net/>

"Cult of New Eve", proyecto realizado junto con Paul Vanouse y Faith Wilding, concebido como una respuesta a las promesas de salvación que ofrece la biotecnología moderna, y en el que el grupo continúa el trabajo crítico desarrollado en anteriores trabajos. Este proyecto se incluyó en la exposición Net Condition organizada en 1999 por el ZKM (Karlsruhe, Alemania). La representación de un culto imaginario, el del "nuevo amanecer", sirve para desenmascarar estas utopías. En este proyecto, mezcla de sistemas de información electrónicos y prácticas de representación teatral –que ha sido realizado en diversas ocasiones como performance–, CAE explora y se enfrenta al discurso de la ciencia de la vida, a las consecuencias que el actual desarrollo de la biotecnología está causando en la ideología política y en la economía del capitalismo global.

El nuevo culto (CoNE) de fe se corresponde con la tentativa de descifrar el Genoma Humano, basado, en este caso, en el DNA de una sola mujer. Para el nuevo culto ella es la Nueva Eva. Comienza así: "Bienvenidos al culto de la Nueva Eva. Bienvenidos al segundo génesis. Hermanos y hermanas nosotros estamos siendo testigos de una nueva versión de la humanidad. El cosmos descrito por las religiones está muerto. (...)".



Inicio

>

■ ■ ■ **Critical Art Ensemble**

(Steve Kurtz, Hope Kurtz, Dorian Burr, Steven Barnes, Beverly Schlee)

"Cult of New Eve" (1999-2000) Net

<http://www.critical-art.net/biotech/cne/index.html>

Web: <http://www.critical-art.net/>

"Cult of New Eve", proyecto realizado junto con Paul Vanouse y Faith Wilding, concebido como una respuesta a las promesas de salvación que ofrece la biotecnología moderna, y en el que el grupo continúa el trabajo crítico desarrollado en anteriores trabajos. Este proyecto se incluyó en la exposición Net Condition organizada en 1999 por el ZKM (Karlsruhe, Alemania). La representación de un culto imaginario, el del "nuevo amanecer", sirve para desenmascarar estas utopías. En este proyecto, mezcla de sistemas de información electrónicos y prácticas de representación teatral –que ha sido realizado en diversas ocasiones como performance-, CAE explora y se enfrenta al discurso de la ciencia de la vida, a las consecuencias que el actual desarrollo de la biotecnología está causando en la ideología política y en la economía del capitalismo global.

El nuevo culto (CoNE) de fe se corresponde con la tentativa de descifrar el Genoma Humano, basado, en este caso, en el DNA de una sola mujer. Para el nuevo culto ella es la Nueva Eva. Comienza así: "Bienvenidos al culto de la Nueva Eva. Bienvenidos al segundo génesis. Hermanos y hermanas nosotros estamos siendo testigos de una nueva versión de la humanidad. El cosmos descrito por las religiones está muerto. (...)".



■ ■ ■ Critical Art Ensemble

(Steve Kurtz, Hope Kurtz, Dorian Burr, Steven Barnes, Beverly Schlee)

En relación a la colaboración del CAE con Faith Wilding hay que mencionar el texto escrito en 1997, "Notas sobre la condición política del Cyberfeminismo", en los que explora las nuevas definiciones de feminismo y su desarrollo en el cyberfeminismo. Un análisis que también esta presente en otro texto del CAE de aquella época: "¿Qué es postfeminismo?". A.M.-C.

Critical Art Ensemble (CAE), colectivo de cinco artistas especializados en diversas tácticas mediales entre las que se incluyen diseño Web y gráfico, películas y vídeo, fotografía, textos y libros de crítica de arte y performance. El grupo se formó en 1987. La preocupación fundamental del grupo reside en investigar las confluencias entre el arte, la teoría crítica, la tecnología y el activismo político. Además de desarrollar distintos proyectos internacionales, el grupo ha publicado los siguientes libros: The Electronic Disturbance; Electronic Civil Disobedience and Other Unpopular Ideas, Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies, and New Eugenic Consciousness; Digital Resistance y Molecular Invasion.

En el 2004, coincidiendo con la muerte de su esposa Hope, fue acusado de bioterrorismo e investigado por el FBI. Hoy todavía continúa el proceso.

<



Consultar la página: <http://www.caedefensefund.org/>

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract| artistas |programa| vídeos |créditos| contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Lynn Hershman Leeson

"DINA" (2004 - 2006) Instalación / Net
<http://www.vote4dina.com/>

Web: <http://www.lynnhershman.com/>

"DINA", una instalación que da forma a un proyecto de persona virtual personificada a través de una inteligencia artificial. El cyber ser "DINA", puede conversar con sus usuarios, recordar sus preguntas y sus nombres, incluso corresponder con sentido del humor a la conversación según le guste o no el usuario. DINA, además, está propuesta en la carrera por la Presidencia y lleva adelante una campaña -también on-line- para recoger votos. El proyecto se desarrolla a través de una instalación -"Voting Booth"- un espacio donde los usuarios pueden intimar con Dina y dejar su voto y de un desarrollo on-line al modo de una Web de un candidato electoral para participar activamente en la candidatura. Al poco de producir la pieza en una entrevista en THE NEW YORK TIMES declaró: "Siempre estoy intentando hacer algo que aún no existe. Por ejemplo, reconocimiento de voz para mi proyecto "DINA" (un video-robot que interactúa con el espectador). Todo el mundo dijo que no podíamos hacerlo, que la tecnología no estaba suficientemente avanzada. Pero sin embargo lo logramos".



>

■ ■ ■ Lynn Hershman Leeson

"DiNA" (2004 - 2006) Instalación / Net
<http://www.vote4dina.com/>

Web: <http://www.lynnhershman.com/>

"DiNA", una instalación que da forma a un proyecto de persona virtual personificada a través de una inteligencia artificial. El cyber ser -DiNA-, puede conversar con sus usuarios, recordar sus preguntas y sus nombres, incluso corresponder con sentido del humor a la conversación según le guste o no el usuario. DiNA, además, está propuesta en la carrera por la Presidencia y lleva adelante una campaña -también on-line- para recoger votos. El proyecto se desarrolla a través de una instalación -"Voting Booth"- un espacio donde los usuarios pueden intimar con Dina y dejar su voto y de un desarrollo on-line al modo de una Web de un candidato electoral para participar activamente en la candidatura. Al poco de producir la pieza en una entrevista en THE NEW YORK TIMES declaró: "Siempre estoy intentando hacer algo que aún no existe. Por ejemplo, reconocimiento de voz para mi proyecto "DiNA" (un video-robot que interactúa con el espectador). Todo el mundo dijo que no podíamos hacerlo, que la tecnología no estaba suficientemente avanzada. Pero sin embargo lo logramos".



■ ■ ■ Lynn Hershman Leeson

Este trabajo representa la última apuesta de Lynn Hershman que lleva décadas trabajando con tecnologías digitales para indagar sobre los rasgos de la identidad individual en el contexto de una sociedad hipermediatizada. Ha investigado en la interrelación entre la identidad, el espectáculo y la visión del espectador, así como entre las relaciones entre los humanos y las máquinas; lo real y lo virtual. En la mayoría de sus trabajos reflexiona especialmente sobre la noción de identidad femenina, a través de diversos medios (fotografía, performance, vídeo, films, e instalaciones interactivas de net media art). Hershman obliga a enfrentar la imposibilidad de cualquier noción estable de identidad, el inevitable carácter ficcional de su representación, y las posibles situaciones de conflicto provocadas por el voyeurismo o la seducción de los medios. **A.M-C.**

Lynn Hershman Lesson ha trabajado desde hace 30 años en fotografía, vídeo, films e instalaciones, y es pionera en arte interactivo y en net art. Fue la primera artista en crear una artista interactiva: "Lorna" (1978-83). Ha recibido numerosos premios internacionales. Entre ellos destaca el premio de arte mediático del ZKM/Seimens (1994) junto con el cineasta Peter Greenaway y el teórico Jean Baudrillard.

Su obra se encuentra en muchas colecciones, incluyendo el Museo de Arte Moderno de Nueva York, el Centro de Arte Walker en Minneapolis, el Museo de Arte de la Universidad de California, Berkeley, y la Colección Hess de California. The Henry Art Gallery de Seattle curateó Hershmanlandia, su más importante retrospectiva itinerante desde el 2006 hasta el 2008. Actualmente es profesora emérita de Arte Electrónico en la Universidad de California, Davis y A.D. Es editora de *Clicking In: Hot links to a Digital Culture and Art* (1996) y ha publicado una gran cantidad de textos sobre arte y cultura digital.



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dara García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleimer & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

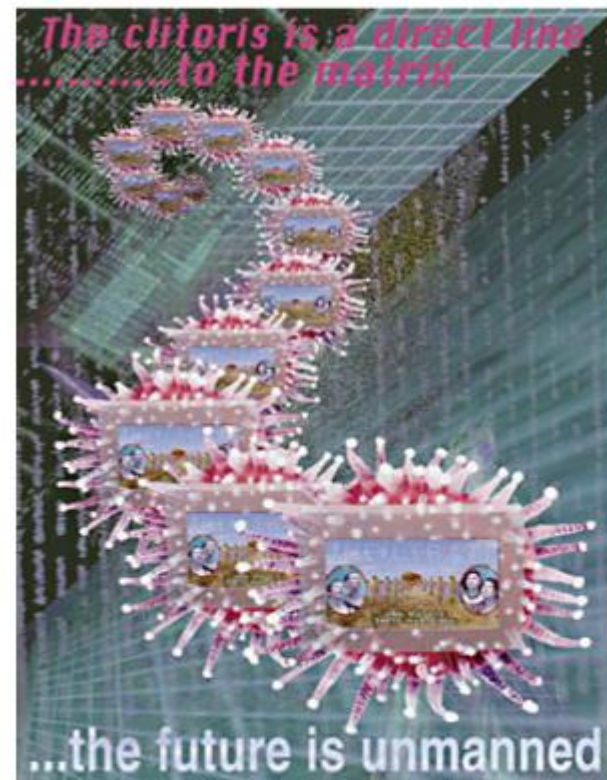
■ ■ ■ Old Boys Network

"Processing Cyberfeminism" (1999) Vídeo / Net
http://www.obn.org/inhalt_index.html

"Cyberfeminism Posters" (2001) Instalación / Net
http://obn.org/obn_pro/postergallery/obn_poster_color/index.htm

Web: <http://www.obn.org/>

"Processing Cyberfeminism" y "Cyberfeminism Posters", ambos trabajos, representan la esencia de lo que fue el cyberfeminismo en sus orígenes. Cuando en el Primer Congreso Internacional Cyberfeminista en la Documenta X de Kassel (1997), -en el Hybrid Workspace- se intentó lanzar un manifiesto colectivo sobre ¿qué es el cyberfeminismo? se llegó al acuerdo sobre la imposibilidad de su definición. El manifiesto "100 anti-Thesis" decía así: el cyberfeminismo no es una fragancia, el cyberfeminismo no es una moda,...no es una ideología,... no es una teoría,... no es una práctica,... no es una frontera... Después de 20 años el cyberfeminismo es el resultado del desarrollo del feminismo en la red, un espacio de activismo y de reflexión sobre los problemas de género, que se desarrolla sumando los esfuerzos de todas las perspectivas, de todos los puntos de vista, ampliando las posibilidades de creación y de comunicación a través de Internet.



■ ■ ■ Old Boys Network

"Processing Cyberfeminism" (1999) Vídeo / Net

http://www.obn.org/Inhalt_index.html

"Cyberfeminism Posters" (2001) Instalación / Net

http://obn.org/obn_pro/postergallery/obn_poster_color/index.htm

Web: <http://www.obn.org/>

"Processing Cyberfeminism" y "Cyberfeminism Posters", ambos trabajos, representan la esencia de lo que fue el cyberfeminismo en sus orígenes. Cuando en el Primer Congreso Internacional Cyberfeminista en la Documenta X de Kassel (1997), -en el Hybrid Workspace- se intentó lanzar un manifiesto colectivo sobre ¿qué es el cyberfeminismo? se llegó al acuerdo sobre la imposibilidad de su definición. El manifiesto "100 anti-Thesis" decía así: el cyberfeminismo no es una fragancia, el cyberfeminismo no es una moda,...no es una ideología,... no es una teoría,... no es una práctica,... no es una frontera... Después de 20 años el cyberfeminismo es el resultado del desarrollo del feminismo en la red, un espacio de activismo y de reflexión sobre los problemas de género, que se desarrolla sumando los esfuerzos de todas las perspectivas, de todos los puntos de vista, ampliando las posibilidades de creación y de comunicación a través de Internet.



>

■ ■ ■ Old Boys Network

"Processing Cyberfeminism" a través de diez breves vídeos todos ellos realizados a partir de los propios principios estéticos y teóricos de las diferentes artistas y grupos -Vorspann, Verena Kuni, Cornelia Sollfrank, Susanne Ackers, Claudia Reiche, Faith Wilding, Yvonne Volkart, Helene von Oldenburg, Abspann- OBN realiza una presentación de 15 minutos en los que se responde a la famosa pregunta ¿qué es el cyberfeminismo? Una documentación imprescindible para profundizar en los orígenes y en las claves de lo que ha significado y significa el feminismo en la red.

"Cyberfeminism Posters" 29 posters de gran tamaño presentados en la Tercera Conferencia Internacional sobre Cyberfeminismo, "Very Cyberfeminist International", celebrada en Hamburgo del 13 al 16 de 2001. Las participantes -artistas, activistas, y grupos diversos- constituyen lo más significativo del cyberfeminismo durante las últimas décadas. Estas fueron: Nathalie Magnan, VNS Matrix, Ulrike Bergermann, Janine Sack, Ania Corcilus, Nana Petzet, Les Pénélopes, Britta Bonifacius, Bildwechsel, No Alternative Girls, Rosanne Altstatt, Virtuella, Elisabeth Strowick, Genderchangers, Christina Goestl, Technotrickster, Galerie H. Broll, Andrea Sick, Ciberfeminista, Rena Tangens, Jill Scott, Claudia Reiche, H. V. Oldenburg, Ursula Biemann, Cornelia Sollfrank, Desiree Vreke, Verena Kuni, Natalie Bookchin. Imprescindible también para conocer ese territorio ampliado de posibilidades al que da lugar el feminismo en el escenario electrónico. A.M.-C.

<

OBN (Old Boys Network) es un colectivo de new media artistas y teóricas cyberfeministas. Fue fundado por Cornelia Sollfrank a propósito del Primer Congreso Internacional Cyberfeminista (Documenta X de Kassel, 1997). El grupo resulta de la fusión de dos grupos: INNEN y los famosos VNS Matrix. INNEN era un grupo de cuatro mujeres artistas fundado en 1992 en Hamburgo –al cual pertenecía también Cornelia Sollfrank-, que trabajaban con medios electrónicos a través de performances y de textos teóricos. VNS Matrix era otro grupo en este caso de mujeres artistas australianas que acuñaron el término cyfeminismo y escribieron en 1992 "El "Manifiesto Cyberfeminista para el siglo XXI". El término Old Boys Network es una metáfora irónica que describe la informal relación que mantienen los hombres a través de grupos de élite en sus escuelas, colleges, y en la universidad. Sus actividades contribuyen al discurso crítico sobre los new media, especialmente en relación a los aspectos específicos del género. OBN se constituye como una red horizontal que genera un apoyo para la disidencia política. Uno de los objetivos fundamentales es el de ofrecer un contexto de trabajo para el arte activista en torno a las cuestiones del género y las nuevas tecnología, conectando personas e ideas, y diseminando la información. Su infraestructura abierta, consiste fundamentalmente en un servidor cyberfeminista, una lista de correos, realización de encuentros en la vida real y de publicaciones.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

|abstract |artistas |programa |vídeos |créditos |contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinic & Aina Smid Lynn Hershtman Deb King Shu Lea Cheang
Olga Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Elisabeth Smolarz

"Be a Star!" (2003) Net
<http://www.smolarz.com/beastar/index.html>

Web: <http://www.smolarz.com/>

"Be a Star!", un divertido trabajo de net art que obliga a reflexionar sobre quien queremos ser. "¡Bienvenido! –comienza- ¿Deseas ser una estrella? ¡Todos deseamos ser una estrella! ¡Y nosotros deseamos que tú seas una estrella! ¡Es libre! ¡Todos sabemos de que va el tema!... "Be a Star" es un servicio on-line que ofrece una forma rápida para lograrlo" Este trabajo de Elisabeth Smolarz refleja las preocupaciones principales de su trabajo: un interés en las estructuras sociales y en la construcción de la identidad. Utiliza fotografía, vídeo e Internet, para registrar las imágenes y las experiencias de la gente normal en su vida diaria. Los diferentes media le ayudan a analizar la realidad en contraste con las proyecciones sociales y culturales, fijando su atención en la manipulación digital para explorar la frontera entre la realidad y la ficción. Para ella es muy importante descubrir hacia donde se dirige el deseo de las producciones de los medios. La meta de Smolarz es la de dar forma a las estrategias de autodefinición, que resultan de esas producciones.

El trabajo anterior de net art, "No-Big-Deal", también se caracteriza por el mismo tono irónico, divertido, y también crítico, hacia una sociedad de consumo que proyecta sus estereotipos a través de las marcas.



>

Inicio

■ ■ ■ Elisabeth Smolarz

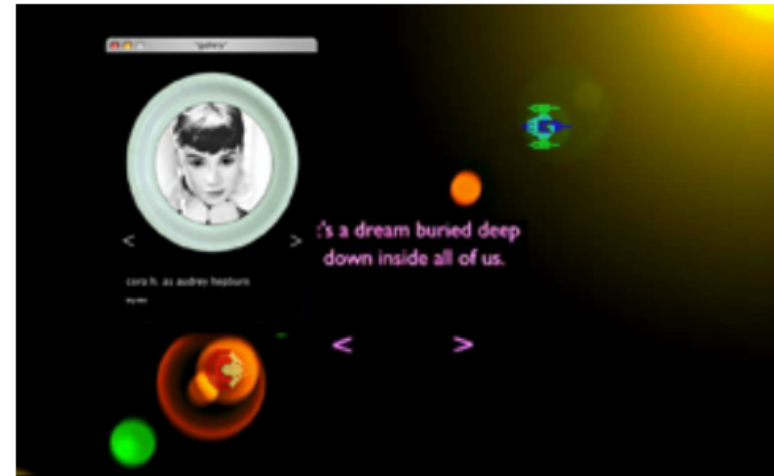
"Be a Star" (2003) Net

<http://www.smolarz.com/beastar/index.html>

Web: <http://www.smolarz.com/>

"Be a Star", un divertido trabajo de net art que obliga a reflexionar sobre quien queremos ser. "¡Bienvenido! –comienza- ¿Deseas ser una estrella? ¡Todos deseamos ser una estrella! ¡Y nosotros deseamos que tú seas una estrella! ¡Es libre! ¡Todos sabemos de que va el tema!... "Be a Star" es un servicio on-line que ofrece una forma rápida para lograrlo" Este trabajo de Elisabeth Smolarz refleja las preocupaciones principales de su trabajo: un interés en las estructuras sociales y en la construcción de la identidad. Utiliza fotografía, vídeo e Internet, para registrar las imágenes y las experiencias de la gente normal en su vida diaria. Los diferentes media le ayudan a analizar la realidad en contraste con las proyecciones sociales y culturales, fijando su atención en la manipulación digital para explorar la frontera entre la realidad y la ficción. Para ella es muy importante descubrir hacia donde se dirige el deseo de las producciones de los medios. La meta de Smolarz es la de dar forma a las estrategias de autodefinición, que resultan de esas producciones.

El trabajo anterior de net art, "No-Big-Deal", también se caracteriza por el mismo tono irónico, divertido, y también crítico, hacia una sociedad de consumo que proyecta sus estereotipos a través de las marcas.



>

■ ■ ■ Elisabeth Smolarz

A través de una sencilla página que podemos ir recorriendo, muestra la vida cotidiana de los estadounidenses siempre bajo la atenta mirada de las cámaras de seguridad, e inmersos en los bombardeos de las marcas comerciales.

Smolarz inscribe su trabajo en la tradición de la crítica a la representación iniciada en los años 80 del siglo XX –imprescindible hoy para los análisis críticos sobre cultura visual-. El objetivo no es proponer otra representación del mundo, un nuevo modelo social, sino desenmascarar aquellos códigos identitarios que se esconden en la representación de los media para imponer sus propios estereotipos. "Las representaciones son aquellas construcciones artificiales (aunque aparentemente inmutables) a través de las cuales aprehendemos el mundo" (Brian Wallis). La ideología que se esconde en estos procesos describe, no sólo el conjunto de creencias de un grupo social determinado, sino además los mecanismos mediante los cuales estas se consolidan. En definitiva, es un trabajo infiltrado en el mismo medio de las prácticas discursivas, para analizar y desmontar los códigos ideológicos infiltrados en la representación, que se encuentran en la base de la producción de sujetos. Este modelo ha sido fundamental en las prácticas artísticas y teóricas de los proyectos feministas y activistas –una posibilidad de renegociación de las mujeres, de las minorías y de la diferencia en nuestra cultura-. **A.M-C.**

<

Elisabeth Smolarz, vive y trabaja entre Stuttgart y Nueva York. Artista de origen polaco en cuyo trabajo se ve la influencia de dos culturas tan contrapuestas, la de los estados comunistas del Este de Europa y la del capitalismo consumista de los sistemas democráticos occidentales. Una mirada crítica al sistema capitalista y a sus diferentes realidades sociales está siempre presente en su trabajo. En 2002 se graduó y alcanzó el grado de Bachelor y en 2003 realizó el master en Arte Multimedia, en la escuela de Fine Arts de la State Academy of Fine Arts de Stuttgart. Desarrolla su trabajo a través de la fotografía, vídeo, Internet y dibujos.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olga Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Sternitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Linda Wallace

"Lovehotel" (2000) Instalación video / Net
<http://www.machinehunger.com.au/lovehotel/>

Web: <http://www.machinehunger.com.au/>

"Lovehotel" es un vídeo sobre la aparición de nuevos espacios de interacción entre las nuevas tecnologías y las nuevas formaciones del deseo en el flujo constante de imágenes que surge entre lo virtual y el espacio real. Filmado en Nueva York y Tokio utiliza múltiples estrategias narrativas para evocar el tipo de espacio donde Gashgirl vive suspendida. Gashgirl es un personaje de ficción creado por Francesca da Rimini, conocida activista de la Red que formó parte del grupo VNS Matrix. El vídeo utiliza los extractos precisamente del libro *Fleshmeat* de Francesca da Rimini en el que describe la vida de este personaje desde 1995 a 1997. En este poético vídeo, Wallace se introduce en la experiencia del lugar donde reside Gashgirl, particularmente aquellos de la "Home of the Puppet Mistress" en Iambdamoo. Destaca en este trabajo la utilización del medio Internet. El vídeo fusiona imágenes tomadas directamente de la Red, incluidas algunas de las líneas de Chat y de correo electrónico, combinadas con filmaciones del entorno urbano contemporáneo, estableciendo una corriente en dos sentidos entre el ciberespacio y el espacio real.



Inicio

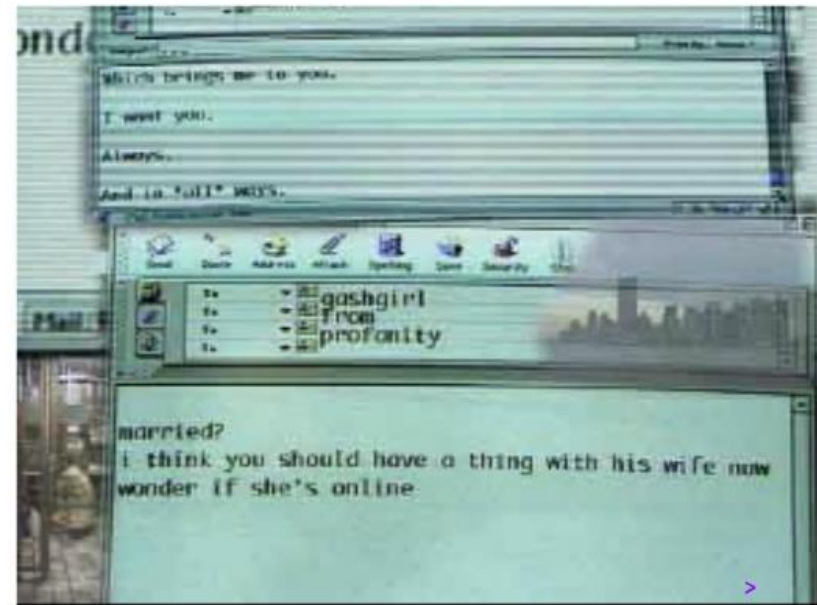
■ ■ ■ Linda Wallace

"Lovehotel" (2000) Instalación vídeo / Net
<http://www.machinehunger.com.au/lovehotel/>

Web: <http://www.machinehunger.com.au/>

"Lovehotel" es un vídeo sobre la aparición de nuevos espacios de interacción entre las nuevas tecnologías y las nuevas formaciones del deseo en el flujo constante de imágenes que surge entre lo virtual y el espacio real. Filmado en Nueva York y Tokio utiliza múltiples estrategias narrativas para evocar el tipo de espacio donde Gashgirl vive suspendida. Gashgirl es un personaje de ficción creado por Francesca da Rimini, conocida activista de la Red que formó parte del grupo VNS Matrix. El vídeo utiliza los extractos precisamente del libro *Fleshmeat* de Francesca da Rimini en el que describe la vida de este personaje desde 1995 a 1997. En este poético vídeo, Wallace se introduce en la experiencia del lugar donde reside Gashgirl, particularmente aquellos de la "Home of the Puppet Mistress" en lambdamoo.

Destaca en este trabajo la utilización del medio Internet. El vídeo fusiona imágenes tomadas directamente de la Red, incluidas algunas de las líneas de Chat y de correo electrónico, combinadas con filmaciones del entorno urbano contemporáneo, estableciendo una corriente en dos sentidos entre el ciberespacio y el espacio real.



■ ■ ■ Linda Wallace

El interés de la obra reside en su evocación de los paralelismos entre estos dos espacios, y las experiencias que se pueden tener en ellos: un flujo constante de imágenes, globalización, confusión de identidad y aventuras sexuales. Para Chris Rose: "El vídeo de Linda Wallace, "Lovehotel", nos habla del surgimiento de nuevos espacios de interacción, de nuevas tecnologías y de la formación del deseo; nos habla del sinuoso acercamiento de una "Inteligencia Aberrante" que se adentra sigilosa en nuestros hábitats cotidianos (físicos y cibernéticos) como una especie de espectro inescrutable e informe del futuro". A.M.-C.

El trabajo contó con la colaboración de la Australian Film Commission. Este vídeo se estrenó en el Festival de Cine de Sydney en junio de 2000, se ha mostrado también en la exposición Tenacity en Zurich, y se proyectó en el World Wide Video Festival de Amsterdam en septiembre de 2000, en Mixmove, París y también en ISEA, París, el mes de diciembre de 2000.

Linda Wallace, artista australiana de media art, desarrolla proyectos de video instalación y de curaduría. Directora del Machine Hunger una compañía a través de la cual coordina diversos proyectos. Actualmente está como artista en residencia en el Netherlands Insitute for MediaArt (Montevideo/Time Based Arts). Su reciente obra de net "Living Tomorrow" se exhibió el 11 de marzo de 2005 en Montevideo.

<

A finales del 2004 se doctoró en la la Australian National University. Desde 1994 Wallace ha curateado distintas exhibiciones de new media en Tailandia, India, Reino Unido, Singapur y Malasia. Las más recientes son Probe (1999), Hybridlifeform" (2000), y ::Contagion::" (2001).

■ ■ ■



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Gržinić & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollitrunk
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Salomé Cuesta

"Devenir visible" (2006) Video blog
<http://devenirvisible.blogspot.com/>

Web: <http://w3art.es/scuesta/>

"Devenir visible" es un vlog (video + blogs) que plantea –como propone su autora– "un conjunto de interrogantes en torno a la relación arte-mujer-vídeo-internet y, en ese sentido, lanza a la voz pública, al ámbito de las prácticas visuales y al propio entorno de la red, una serie de preguntas: ¿Qué ocurre con las producciones videográficas realizadas por mujeres? ¿Tienen suficiente presencia [visibilidad] en Internet? ¿Podrían ser asumidos los videoblogs como dispositivos de comunicación y colaboración online por las mujeres artistas? ¿Existe la categoría mujer en Internet, en relación a los espacios, producciones y contenidos videográficos estandarizados y puestos en circulación en la red?".

"Devenir visible" se construye como un archivo personalizado de referencias y recursos sobre producciones videográficas realizadas desde la perspectiva de la identidad femenina. Una herramienta social de difusión de la información y de creación de vínculos comunicacionales. Normalmente la categoría "mujer" no existe en el tipo de plataformas de distribución videográfica al uso, y habitualmente los videos asociados a esta palabra tienen que ver con imágenes de contenido siempre sexual.



>

■ ■ ■ Salomé Cuesta

"Devenir visible" (2006) Vídeo blog
<http://devenirvisible.blogspot.com/>

Web: <http://w3art.es/scuesta/>

"Devenir visible" es un vlog (vídeo + blogs) que plantea –como propone su autora- "un conjunto de interrogantes en torno a la relación arte-mujer-vídeo-Internet y, en ese sentido, lanza a la voz pública, al ámbito de las prácticas visuales y al propio entorno de la red, una serie de preguntas: ¿Qué ocurre con las producciones videográficas realizadas por mujeres? ¿Tienen suficiente presencia [visibilidad] en Internet? ¿Podrían ser asumidos los videoblogs como dispositivos de comunicación y colaboración online por las mujeres artistas? ¿Existe la categoría mujer en Internet, en relación a los espacios, producciones y contenidos videográficos estandarizados y puestos en circulación en la red?".

"Devenir visible" se construye como un archivo personalizado de referencias y recursos sobre producciones videográficas realizadas desde la perspectiva de la identidad femenina. Una herramienta social de difusión de la información y de creación de vínculos comunicacionales. Normalmente la categoría "mujer" no existe en el tipo de plataformas de distribución videográfica al uso, y habitualmente los vídeos asociados a esta palabra tienen que ver con imágenes de contenido siempre sexual.



>

■ ■ ■ Salomé Cuesta

El proyecto funciona como una estructura internodos o con varias naturalezas. Por una parte, es un espacio comunitario de intercambio de información de referentes videográficos realizados por mujeres. En los post, cuyo contenido aparece cronológicamente, la idea es buscar imágenes, generar películas, dar a conocer producciones e informar sobre eventos que traten sobre la relación arte- mujer-vídeo-Internet. Por otra parte, funciona como una plataforma de recursos informáticos, sus formas de uso [tutoriales] y posibilidades de aplicación, a partir de los tutoriales elaborados por la comunidad vlog y disponibles en la red.

En "Devenir visible", Salomé Cuesta desarrolla una de sus principales preocupaciones como artista, al trasladar al lugar de visibilización de la experiencia artística, el laboratorio de producción de proyectos. Coincidiendo con Cyberfem, desarrolla un dispositivo específico para este propósito. ¿Acaso –se pregunta- todas esas herramientas no pueden ayudarnos en el empeño de devenir_mujer, de devenir_visibles y medio en el espacio de la red?

Para Cuesta, la "categoría mujer" en Internet no se construye como un código definido, al contrario, es un espacio de posibilidades abiertas hacia el futuro. Apropiándose del concepto de devenir mujer de Gilles Deleuze y Félix Guattari pone en práctica no la consolidación de una

posición identitaria, sino la posibilidad de generar la producción de la diferencia. La red de Internet es un lugar privilegiado para devenir en mil formas y registros. Una responsabilidad que nos atañe a tod@s. **A.M-C.**

Salomé Cuesta, artista y profesora de la Facultad de Bellas Artes de Valencia. A principios de los noventa junto con María José Martínez de Pisón y Trini Gracia crean el Laboratorio de Luz -centrado en la investigación de la imagen-luz. Como colectivo participa en "Iluminaciones profanas" y "Anys 90. Distancia Zero" (comisariadas por José Luis Brea). En su obra personal destacan aquellos proyectos que toman el espacio expositivo como cámara oscura donde proyectar relaciones entre luz y tiempo. Una reflexión sobre el objeto y el sujeto de la percepción. En la actualidad, el acceso a nuevas tecnologías de la información ha creado un área de trabajo indiscernible, "un entre que no fija ni especifica una dirección de los trabajos". Sus intereses responden a un cúmulo de relaciones entre distintos contextos: difundir tecnologías digitales, abordar las cuestiones de género, la acción educativa, o también, la comunicación con el espacio de la ciudad: VIII Cabanyal Portes obertes 2005, 8 de marzo, No som idèntiques y Arts al Palau o Estiu Arts Intervencions a la Marina. Otros proyectos en marcha, desarrollados junto a Bárbaro Miyares, son: nonsite.es -publicación on-line-, y la intervención Experiencia de relacionar: luz/señal/iluminaciones -Primera Bienal de Arquitectura, Arte y Paisaje de Canarias (2006)-.



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Hershman Deb King Shu Lea Cheang
Olivia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Deb King

"The Wizard of Odd (WOdd)" (2005)
<http://www.debking.net/wiz/index.html>

Web: <http://www.debking.net/>

"The Wizard of Odd" es el resultado de una investigación sobre el colonialismo americano que emplea motores de búsqueda y recursos on-line. Mientras la representación visual sigue su propio desarrollo, el texto del capítulo 32, "The Modern Theory of Colonialization", de Karl Marx, recogidos por Jackson Mac Low, son leídos por un programa de lectura de textos. Este trabajo fue realizado en la Universidad de Marygrove, Detroit, a modo de instalación –un proyector y dos ordenadores portátiles-. En la pieza de Net se combinan las representaciones visuales y el audio. Es un trabajo inspirado y dedicado a Jackson Mac Low y a L. Frank Baum. Hacer visible la sistemática violencia contra las mujeres y las minorías está detrás de los proyectos realizados por Deb King. En "Collateral Assets", un trabajo on-line, manifiesta la vulnerabilidad y la fragilidad de la vida de cada día en nuestro planeta. El trabajo, construido dos semanas después de la caída de las Torres Gemelas en Nueva York, muestra la incompreensión de la violencia de la especie humana contra sí misma. En otro trabajo "Gender[]]" aborda la cuestión de las diferencias de género, raciales y económicas.



>

■ ■ ■ Deb King

"The Wizard of Odd (WOdd)" (2005)

<http://www.debking.net/wiz/index.html>

Web: <http://www.debking.net/>

"The Wizard of Odd" es el resultado de una investigación sobre el colonialismo americano que emplea motores de búsqueda y recursos on-line. Mientras la representación visual sigue su propio desarrollo, el texto del capítulo 32, "The Modern Theory of Colonialization", de Karl Marx, recogidos por Jackson Mac Low, son leídos por un programa de lectura de textos. Este trabajo fue realizado en la Universidad de Marygrove, Detroit, a modo de instalación –un proyector y dos ordenadores portátiles-. En la pieza de Net se combinan las representaciones visuales y el audio. Es un trabajo inspirado y dedicado a Jackson Mac Low y a L. Frank Baum. Hacer visible la sistemática violencia contra las mujeres y las minorías esta detrás de los proyectos realizados por Deb King. En "Collateral Assets", un trabajo on-line, manifiesta la vulnerabilidad y la fragilidad de la vida de cada día en nuestro planeta. El trabajo, construido dos semanas después de la caída de las Torres Gemelas en Nueva York, muestra la incompreensión de la violencia de la especie humana contra sí misma. En otro trabajo "Gender[f]" aborda la cuestión de las diferencias de género, raciales y económicas.



>

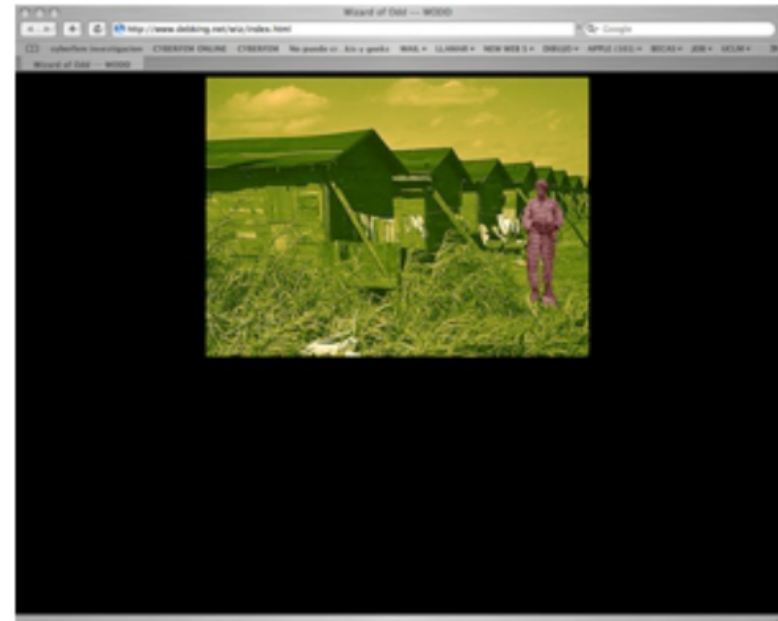
■ ■ ■ Deb King

A través de las propuestas de otras artistas, el objetivo es evidenciar la otra guerra, la “guerra del terror”, que se da en la realidad cotidiana de muchas mujeres que viven en culturas que utilizan la intimidación sexual como táctica y el miedo a la represalia militar como control cultural. Este proyecto ha sido dedicado a las más de 400 mujeres asesinadas y desaparecidas que trabajaron en las maquiladoras de Ciudad Juárez. Su último proyecto en marcha “Function: Feminism”, que se desarrollará a partir del 2007, tiene como objetivo hacer un timeline del cyberfeminismo incorporándolo a la perspectiva histórica y actual del feminismo. La intención última de King es la de poner de manifiesto una concepción feminista que, manteniendo un profundo sentido postestructuralista, va más allá del género, más allá de las artistas individuales, y defiende un espacio y deferencia hacia las voces silenciosas. **A.M.-C.**

Deb King artista y editora cuyo trabajo se desarrolla en Detroit. Todo su trabajo procede de su historia en el performance art (1970-1984). Creadora, arquitecta, y co-redactora de mark(s) –un espacio on-line para dar a conocer la producción artística en la ciudad de Detroit-. Es también consejera de diversas organizaciones culturales de Detroit. Su trabajo ha sido exhibido en Juan Castiglione Museum (2005), Istanbul Museum en la Web Bienniel, Turkey (2003), Arte Digital Rosario, Interactive Arts Festival (2001) y en muchas otras salas.

■ ■ ■

<



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

[abstract](#) | [artistas](#) | [programa](#) | [vídeos](#) | [créditos](#) | [contacto](#)

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Identity_Runners (Francesca da Rimini, Diane Ludin, Agnese Trocchi)

"Exercises in Memory" (2006) Instalación

"re_flesh the body" (Website, 2001), "Mistresses of Technology" (Video, 2002), and
"Blood Network" (Video, 2005)

Web Identity Runners: <http://www.idrunners.net/>

Web Francesca da Rimini: <http://gashgirl.sysx.org/>

Web Diane Ludin: <http://www.thing.net/~diane/>

Web Agnese Trocchi: <http://www.candidatv.tv/>



■ ■ ■ Identity_Runners (Francesca da Rimini, Diane Ludin, Agnese Trocchi)

"Exercises in Memory" (2006) Instalación

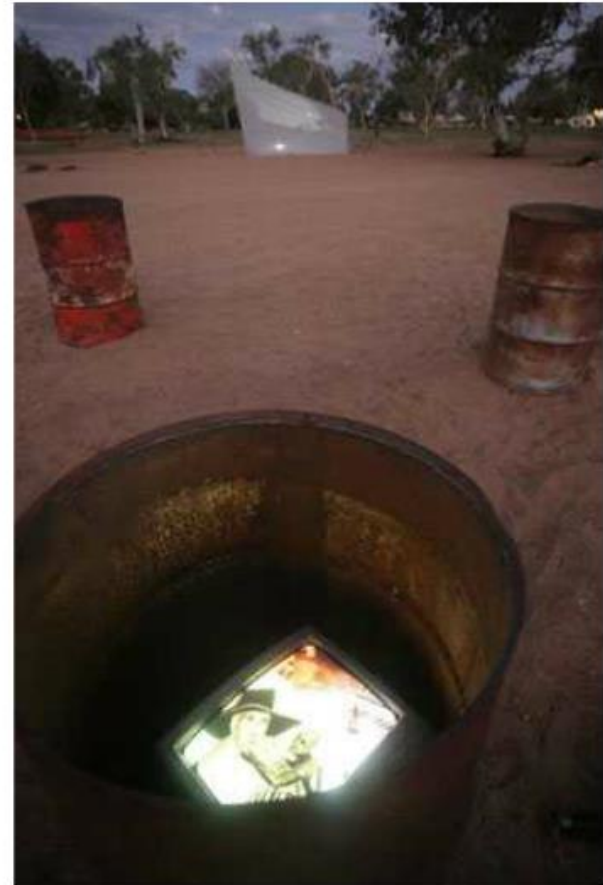
"re_flesh the body" (Website, 2001), "Mistresses of Technology" (Video, 2002), and "Blood Network" (Video, 2005)

Web Identity Runners: <http://www.idrunners.net/>

Web Francesca da Rimini: <http://gashgirl.sysx.org/>

Web Diane Ludin: <http://www.thing.net/~diane/>

Web Agnese Trocchi: <http://www.candidatv.tv/>



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

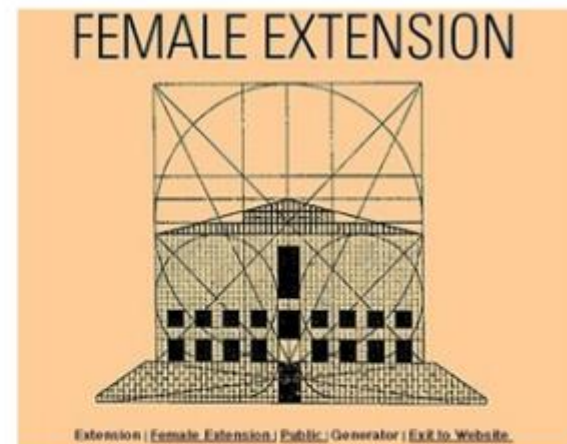
■ ■ ■ Cornelia Sollfrank

"Female Extensión" (1997) Net
<http://artwarez.org/femext/>

Web: <http://www.obn.org/>

"Female Extension", un trabajo pionero de net art, que utiliza los recursos básicos establecidos como revolucionarios para las prácticas artísticas -comunicación, difusión, apropiación, simulación- en aquellos primeros tiempos heroicos del fenómeno Internet. El proyecto surge como respuesta a la primera competición de net art organizada por un museo -la Kunsthalle de Hamburgo en 1997-. Cornelia Sollfrank propuso a partir de la idea de "extensión", característica de la red, una "extensión femenina". Creó 200 artistas femeninas internacionales ficticias con sus propios datos y direcciones de e-mail. Usando un programa de ordenador recogió diversos materiales al azar de código HTML de la Web, y lo recombina aleatoriamente generando los distintos proyectos individuales. Mientras que la Kunsthalle inauguraba, y celebraba la participación de tantas artistas femeninas, Sollfrank reveló a la prensa todo el proceso de su intervención, que desconocían con anterioridad. Habría que añadir, además, que aún a pesar de que dos tercios de los participantes en el curso eran mujeres, los premios sólo fueron concedidos a los artistas masculinos.

El proyecto de Sollfrank estaba concebido con la intención de dinamitar el discurso habitual del museo -la defensa de un arte aurático transformado en mercancía-.



Inicio

>

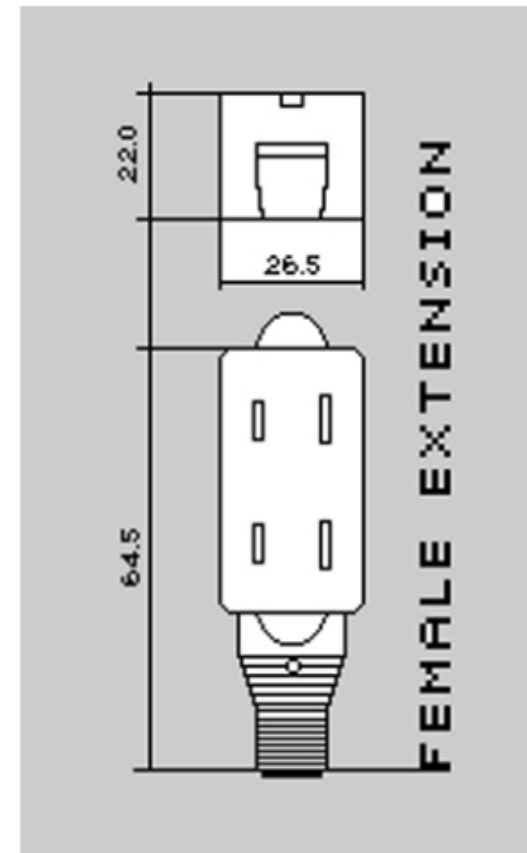
■ ■ ■ Cornelia Sollfrank

"Female Extensión" (1997) Net
<http://artwarez.org/femext/>

Web: <http://www.obn.org/>

"Female Extension", un trabajo pionero de net art, que utiliza los recursos básicos establecidos como revolucionarios para las prácticas artísticas –comunicación, difusión, apropiación, simulación– en aquellos primeros tiempos heroicos del fenómeno Internet. El proyecto surge como respuesta a la primera competición de net art organizada por un museo –la Kunsthalle de Hamburgo en 1997–. Cornelia Sollfrank propuso a partir de la idea de "extensión", característica de la red, una "extensión femenina". Creó 200 artistas femeninas internacionales ficticias con sus propios datos y direcciones de e-mail. Usando un programa de ordenador recogió diversos materiales al azar de código HTML de la Web, y lo recombino aleatoriamente generando los distintos proyectos individuales. Mientras que la Kunsthalle inauguraba, y celebraba la participación de tantas artistas femeninas, Sollfrank reveló a la prensa todo el proceso de su intervención, que desconocían con anterioridad. Habría que añadir, además, que aún a pesar de que dos tercios de los participantes en el curso eran mujeres, los premios sólo fueron concedidos a los artistas masculinos.

El proyecto de Sollfrank estaba concebido con la intención de dinamitar el discurso habitual del museo –la defensa de un arte aurático transformado en mercancía–.



■ ■ ■ Cornelia Sollfrank

Planteaba, además, una de las cuestiones cruciales en relación al nuevo medio: ¿cómo iba a ser posible integrarlo en el espacio museístico? Las producciones seleccionadas de net art concebidas para Internet estaban excluidas de su elemento constitutivo, la esencia del medio, la conexión a la Web. Los ficheros de las obras seleccionadas estaban descargados en el servidor del museo.

"Female extension" fue considerado como un ejemplo del incipiente cyberfeminismo. El término cyberfeminismo tiene su origen en un grupo de artistas y teóricas que comenzaron a enfrentar la dominación y el privilegio masculino en el ciberespacio. Sollfrank defiende, como se puso de manifiesto en el "Primer Congreso Internacional Cyberfeminista" en la Documenta X de Kassel en 1997, la naturaleza indefinida del término. Todos los acercamientos diversos al feminismo y a lo cyber son necesarios e importantes y crean una tensión productiva -contradicción inherente que sólo la ironía puede relacionar-. "El CYBERFEMINISMO -escribe- no es una estrategia retórica, es ante todo un método político. Un nuevo concepto de política es necesario. (...) Un concepto ampliado de política tiene que tener la capacidad para contener la paradoja y la ironía al mismo tiempo. Tiene que estar en la oposición, mientras es políticamente efectivo. Con este concepto de política, una vez más, nos acercamos al arte".

<

Sollfrank inicia aquí una larga trayectoria en la que trabajará en el potencial subversivo del nuevo medio. Asume así una transformación del papel del artista en relación a los temas de género en la era de la información, desarrollado a partir de la creación de redes de comunicación concebidas en sí mismas como arte. **A.M-C.**

Cornelia Sollfrank, artista y cyberactivista, vive y trabaja en Hamburgo y Berlín. Estudió Fine Arts en Munich y en Hamburgo. Miembro fundador del grupo de mujeres artistas como Frauen und Technik, -INNEN-, y de la pionera organización cyberfeminista Old Boys Network (OBN). El desarrollo de su trabajo de carácter conceptual y performativo, gira sobre las relaciones entre el arte y el artista en la era de la información. Interesada especialmente en abordar las cuestiones de género en el nuevo contexto de comunicación tecnológico. Algunos de sus trabajos más destacados han sido: el pionero "Female Extensión" (1997) y "Net. Art. Generator" -un generador automático de arte por encargo. Escritora independiente -destaca su trabajo en net. cultura para Telepolis. Autora entre otros de los textos "First Cyberfeminist International" (1998) y el "Next Cyberfeminist International" (1999). Recientemente desarrollo el proyecto "Women Hackers" (1999-2000). Ha impartido innumerables conferencias y cursos en diversos lugares de Europa.

■ ■ ■

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Eva Wohlgemuth

"Bodyscan - Instandstillness" (2006) Instalación / Net
<http://nr00226.vhost2.sil.at/CASTELLO/index.html>

Web: <http://www.evawohlgemuth.com/>

"Bodyscan - Instandstillness", instalación multimedia que investiga sobre la representación del cuerpo, las posibilidades de la clonación y la cirugía estética a través de diversos Software producidos por diversos formatos (textos, código HTML, vídeos, esculturas estereolitográficas y réplicas construidas...). Proyecto basado en la captura digital de la superficie del cuerpo realizado en 1997, en Monterrey (California) a partir del cual ha ido evolucionando en distintas propuestas. Su intención no es crear nuevos cyborgs perfectos, sino introducir las huellas de la historia, su memoria emocional, en los nuevos cuerpos cyborgs clonados. "Mi interés artístico -escribe Eva Wohlgemuth- en el cuerpo no se basa sobre el deseo para desarrollar el cyborg perfecto con una nueva mirada extravagante o una funcionalidad aumentada, sino la investigación psicológica de las mismas imágenes externas e internas de las nuevas representaciones del cuerpo (...). Podríamos fijar otras definiciones y encontrar nuevas historias sobre nosotros mismos. La historia se construye anticuada, obsoleta y cuestionable, puede producirse un cambio hacia nuevos códigos emocionales. Los bodyclones nos pueden contar otra historia sobre nosotros mismos. ¿Qué quieren las vidas de estos dobles y que nos demuestra su reproducción?".



Inicio

■ ■ ■ Eva Wohlgemuth

"Bodyscan - Instandstillness" (2006) Instalación / Net
<http://nr00226.vhost2.sil.at/CASTELLO/index.html>

Web: <http://www.evawohlgemuth.com/>

"Bodyscan - Instandstillness", instalación multimedia que investiga sobre la representación del cuerpo, las posibilidades de la clonación y la cirugía estética a través de diversos Software producidos por diversos formatos (textos, código HTML, vídeos, esculturas estereolitográficas y réplicas construidas...) Proyecto basado en la captura digital de la superficie del cuerpo realizado en 1997, en Monterrey (California) a partir del cual ha ido evolucionando en distintas propuestas. Su intención no es crear nuevos cyborgs perfectos, sino introducir las huellas de la historia, su memoria emocional, en los nuevos cuerpos cyborgs clonados. "Mi interés artístico –escribe Eva Wohlgemuth– en el cuerpo no se basa sobre el deseo para desarrollar el cyborg perfecto con una nueva mirada extravagante o una funcionalidad aumentada, sino la investigación psicológica de las mismas imágenes externas e internas de las nuevas representaciones del cuerpo (...) Podríamos fijar otras definiciones y encontrar nuevas historias sobre nosotros mismos. La historia se construye anticuada, obsoleta y cuestionable, puede producirse un cambio hacia nuevos códigos emocionales. Los bodyclones nos pueden contar otra historia sobre nosotros mismos. ¿Qué quieren las vidas de estos dobles y que nos demuestra su reproducción?".



>

■ ■ ■ Eva Wohlgemuth

Para Kathy Rae Huffman la clave del trabajo de Wohlgemuth está en el deseo de trasladar el cuerpo al espacio digital construyendo identidad. Ella es realmente la primera artista que hizo un escaneado completo de su cuerpo. Un cuerpo que nos habla de la paradoja de la construcción de su experiencia. Su identidad, su existir, se da al tiempo que los usuarios acceden a él –y la pérdida e indefinición forma parte de nosotros-. También percibimos una continuación con su origen biológico. En sus proyectos podemos fluir por el cuerpo, aproximamos a una superficie digital que vibra y late como la piel. En algunas ocasiones, como en el vídeo "In /Out" podemos discurrir por su interior. Y en la Web "Modulas" accedemos a su estructura de código, a sus parámetros en HTML.

Una y otra vez nos encontramos con aquel "cuerpo sin órganos" deleuziano, superficie donde se inscriben todas las disyunciones, todas las posibilidades. Celebración de una futura identidad múltiple y ambigua. Como la misma Wohlgemuth escribe: "Deseo hacer un punto de partida para la investigación sobre los diversos aspectos de mi cuerpo. Deseo hacer que el trabajo se desarrolle y crezca intuitivamente. Pienso que las mujeres se ocupan más "ligeramente" de su propia imagen, y no se sienten atrapadas en su definición de su personalidad única". A.M.-C.



Eva Wohlgemuth, vive y trabaja en Viena, artista que desarrolla sus proyectos a través de distintos medios, desde las instalaciones a Internet. Desde 1977 enseña en la Academy of Visual Arts en Viena. Participó en la Documenta X (1997) con el proyecto "Siberian Deal" (1995), junto con Kathy Rae Kauffman. Un proyecto a partir del cual se propusieron crear "Face Settings" (1995), una importante plataforma Web para las artistas y teóricas mujeres que trabajan en los nuevos medios. La intención de este proyecto será "demostrar cómo los grupos de mujeres pueden compartir sus experiencias y sus memorias personales. Haciendo esto, ellas aprenderán nuevos caminos para expandir sus prácticas tradicionales". A través de la Web, diferentes "dinner performances" y eventos de internautas, se dió a conocer la amplia red de redes de mujeres que se ha ido trazando en Internet, tanto en encuentros reales como en el espacio de Internet. En 1997 con su trabajo en "Bodyscan" comenzó el proyecto "EvaSys" del que han surgido complejas instalaciones. Ha recibido distintos premios entre ellos el Mediaprize 9th Videofest Berlin en 1996. Su trabajo ha sido exhibido en museos y en diversos eventos colectivos como Ars Electrónica.

cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

| abstract | artistas | programa | vídeos | créditos | contacto

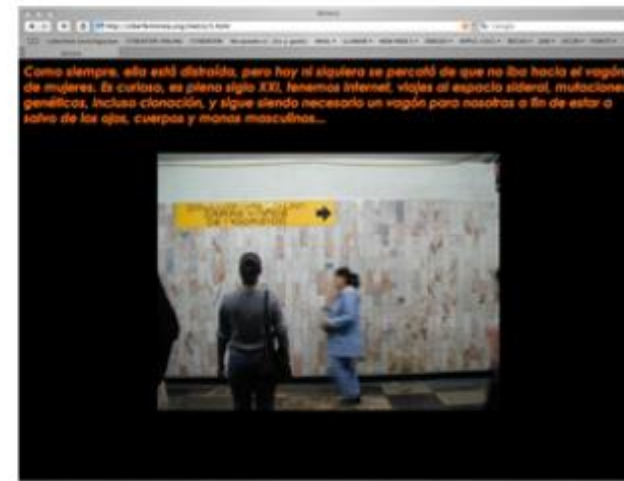
Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabriela Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margo Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgenuth

■ ■ ■ Cindy Gabriela Flores

"El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México. La historia de una barrera de género obligatoria" (2001) Net
<http://ciberfeminista.org/metro/>

Web: <http://ciberfeminista.org/>

"El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México. La historia de una barrera de género obligatoria", proyecto presentado en el 2001 en "Very Cyberfeminist International" (Hamburgo, Alemania), organizado por OBN. El objetivo de este congreso era el de discutir sobre las estrategias y tácticas para la colaboración feminista y cyberfeminista en el contexto de la economía globalizada. ¿Cómo es posible intervenir a través de prácticas colectivas y activistas construyendo espacios en Internet para la solidaridad y la acción? En este contexto, la propuesta de Cindy Gabriela Flores se constituye al mismo tiempo en un trabajo creativo y en elaboración de una reflexión crítica sobre los espacios dedicados a mujeres. En el metro de México hay dos vagones adjudicados exclusivamente a las mujeres como consecuencia del alto nivel de acoso sexual y de violencia de género que se produce cotidianamente en la ciudad. Se establece así un paralelismo entre el metro de la ciudad e Internet –ambos son y actúan como un "sistema subterráneo que conecta y mantiene productiva a la ciudad".



>

■ ■ ■ Cindy Gabriela Flores

"El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México. La historia de una barrera de género obligatoria" (2001) Net
<http://ciberfeminista.org/metro/>

Web: <http://ciberfeminista.org/>

"El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México. La historia de una barrera de género obligatoria", proyecto presentado en el 2001 en "Very Cyberfeminist International" (Hamburgo, Alemania), organizado por OBN. El objetivo de este congreso era el de discutir sobre las estrategias y tácticas para la colaboración feminista y cyberfeminista en el contexto de la economía globalizada. ¿Cómo es posible intervenir a través de prácticas colectivas y activistas construyendo espacios en Internet para la solidaridad y la acción? En este contexto, la propuesta de Cindy Gabriela Flores se constituye al mismo tiempo en un trabajo creativo y en elaboración de una reflexión crítica sobre los espacios dedicados a mujeres. En el metro de México hay dos vagones adjudicados exclusivamente a las mujeres como consecuencia del alto nivel de acoso sexual y de violencia de género que se produce cotidianamente en la ciudad. Se establece así un paralelismo entre el metro de la ciudad e Internet –ambos son y actúan como un "sistema subterráneo que conecta y mantiene productiva a la ciudad"-.



>

■ ■ ■ Cindy Gabriela Flores

Ciertamente, estos “espacios exclusivos” corren el riesgo de constituirse en nuevos guetos. Es imprescindible lograr el respeto y el desarrollo de la otredad femenina. Trabajamos para deconstruir las imágenes estereotipadas de identidad. Y sin embargo, ¿cómo evitar la objetualización de la identidad al construir espacios propios? “Espacios exclusivos” sí –en algunos casos espacios de discriminación defensiva-, pero sobre todo “habitaciones propias”, desde las cuales –como propone Flores- “reflexionar sobre cómo deconstruirnos a nosotras mismas, día a día”. “Espacios para aprender sobre la cybercultura y el cyberfeminismo”. A.M.-C.

Cindy Gabriela Flores (1975), artista y promotora del Website Cyberfeminista.org. Nació en Ciudad de México. Licenciada en Periodismo y especializada en estudios feministas. Implicada en la red y en el cyberfeminismo. “Primero me descubrí feminista, más tarde, me encontré en la red. Hoy, ambas son parte fundamental de mi existencia y de mi objetivo: el cyberfeminismo”. Ha sido moderadora de un panel sobre Cyberfeminismo en Borderhack! 2.0 en el que participaron: Diane Ludin, Jenny Marketou, Cristine Wang y Tania Aedo. Colabora en el “Especial sobre cyberfeminismo” de Artwomen.org coordinado por Helene Von Oldenburg y Claudia Reiche. Participa en el Weblog colectivo Big [B]other, coordinado por Fran Illich en el Walter Art Center.

<



cyberfem

feminismos en el
escenario electrónico
20OCT06///21ENE07

[abstract](#) | [artistas](#) | [programa](#) | [vídeos](#) | [créditos](#) | [contacto](#)

Annie Abrahams Natalie Bookchin & Alexei Shulguin Critical Art Ensemble Salomé Cuesta Cindy Gabrila Flores
Coco Fusco Dora García Marina Grzinic & Aina Smid Lynn Herschman Deb King Shu Lea Cheang
Olia Lialina Jess Loseby Margot Lovejoy
Kristin Lucas Prema Murthy Ana Navarrete OBN (Old Boys Network) Identity_Runners
Julia Scher Anne Marie Schleiner & Talice Lee Elisabeth Smolarz Cornelia Sollfrank
Evelin Stermitz SubRosa Victoria Vesna Linda Wallace Eva Wohlgemuth

■ ■ ■ Shu Lea Cheang

"I.K.U." (2000) Vídeo
<http://www.i-k-u.com/index.html>

I.K.U. escrita y dirigida por: Shu Lea Cheang; filmada por: Tetsuya Kamoto;
editada por: Kazuhiro Shirao; música de: Hoppy Kamiyama; con: Ayumu
Tokitou, Zachery Nataf...
Japan, 2000, Betacam SP, color, 74'.

"I.K.U.", film futurista de la sexualidad japonesa, es una cinta transgresora sobre fantasías cyberporno. El final de "Blade Runner" es el comienzo de "I.K.U.". Mientras en la primera no hay sexo, sólo amor, en I.K.U. hay un sexo intenso. Destaca el estilo visual en el que está filmada: cámaras digitales que crean increíbles colores y llamativos efectos de luz. En el año 2018 la multinacional GENOM envía mujeres replicantes a los alrededores de Tokio para recoger información de sus aventuras sexuales. Los datos de los encuentros sexuales se almacenan en un ordenador central. Esta información se pasa a chips IKU que pueden ser vendidos en máquinas expendedoras (vending machines), y usadas en móviles u ordenadores. Los clientes tienen una extensa base de datos I.K.U. con todo tipo de propuestas sexuales. Los I.K.U. son tremendamente atractivos y tiene un desbordante apetito sexual. La acción comienza cuando la empresa considera que hay que coleccionar los datos de todos los tipos de orgasmo. Entonces, GENOM envía fuera de Tokyo a siete sexis replicantes Reiko en las que puede transformarse ella misma, dependiendo de los deseos de las personas.

"I.K.U." es una película de sexo a la caza del orgasmo por las siete Reiko".



Inicio

■ ■ ■ Shu Lea Cheang

"I.K.U." (2000) Vídeo
<http://www.i-k-u.com/index.html>

I.K.U. escrita y dirigida por: Shu Lea Cheang; filmada por: Tetsuya Kamoto;
editada por: Kazuhiro Shirao; música de: Hoppy Kamiyama; con: Ayumu
Tokitou, Zachery Nataf...
Japan, 2000, Betacam SP, color, 74'.

"I.K.U.", film futurista de la sexualidad japonesa, es una cinta transgresora sobre fantasías cyberporno. El final de "Blade Runner" es el comienzo de "I.K.U.". Mientras en la primera no hay sexo, sólo amor, en I.K.U. hay un sexo intenso. Destaca el estilo visual en el que está filmada: cámaras digitales que crean increíbles colores y llamativos efectos de luz. En el año 2018 la multinacional GENOM envía mujeres replicantes a los alrededores de Tokio para recoger información de sus aventuras sexuales. Los datos de los encuentros sexuales se almacenan en un ordenador central. Esta información se pasa a chips IKU que pueden ser vendidos en máquinas expendedoras (vending machines), y usadas en móviles u ordenadores. Los clientes tienen una extensa base de datos I.K.U. con todo tipo de propuestas sexuales. Los I.K.U. son tremendamente atractivos y tiene un desbordante apetito sexual. La acción comienza cuando la empresa considera que hay que coleccionar los datos de todos los tipos de orgasmo. Entonces, GENOM envía fuera de Tokyo a siete sexis replicantes Reiko en las que puede transformarse ella misma, dependiendo de los deseos de las personas.

"I.K.U." es una película de sexo a la caza del orgasmo por las siete Reiko".



>

■ ■ ■ Shu Lea Cheang

Multinacionales, industrias robóticas, cyborgs, sexo, desarrollo económico, construcción de identidad, toda una serie de ingredientes que visibilizan un futuro que ya es presente. Shu Lea Cheang nos presenta a identidades cybors con apariencia de mujer controlada, dirigida, manipulada, por las necesidades de expansión de las multinacionales de las nuevas tecnologías. El sexo como mercancía para el consumo humano. Sujetos producidos para ceñirse a una misión. Recordemos que Shu Lea Cheang comienza su trabajo en 1981 implicándose con el colectivo activista Paper Tiger TV. Sus primeros trabajos son unos vídeos experimentales en los cuales celebra una sexualidad lesbiana desde el ángulo de una agresiva y humorística actitud radical punk.

El primer trabajo de net art, "Brandon" (1997-1999), fue una de las piezas que se hacía eco de las posibilidades de cambio y transformación de la identidad y la sexualidad en el territorio virtual. Basada en la vida de Brandon Teena -el protagonista del film Boys Don't Cry- desarrollaba la vida de una mujer biológica que vivía y amaba como un hombre, y que fue brutalmente asesinada. Desde entonces Cheang ha concebido las nuevas tecnologías como una forma de activismo, y el espacio cibernético como un lugar privilegiado para explorar nuevas formas de sexualidad, de género e identidad.

<

En una interesante entrevista Geert Lovink le pregunta si al mismo tiempo esa nueva polimorfia sexual no implica también una nueva industria pornográfica. La productora de I.K.U. no ha conseguido los beneficios que esperaba. Y como una alusión profundamente feminista Cheang apunta que hace una década las VNS Matrix escribieron: "El clítoris es una línea directa a la matrix". Ella afirma que "El coño es matrix". **A.M-C.**

Shu Lea Cheang, taiwanesa, artista multimedia y directora de Cine, afirma llevar un "estilo de vida digital" en sintonía con su propio trabajo como artista electrónica. Los trabajos en net art han sido financiados y están en la colección permanente del Walker Art Center "Bowling Alley" (1995) en el NTT (ICC), Tokyo "Buy One Get One" (1997), y en el Guggenheim Museum -Brandon (1998-1999)-. El primer trabajo como realizadora fue "Fresh Kill" (35 mm), premiado en el Berlín Film Festival en 1994. "I.K.U." fue producido por Uplink.Co de Tokio premiado en el Sundance Film Festival en el 2000. Ese mismo año realiza diversas exposiciones en Ota Fine Arts en Tokio y en Nueva York. Y forma parte del Taipei Fine Art Museum Biennale en el 2000. Actualmente, está trabajando en la net instalación "Baby Play" con InterCommunication Center) en Tokyo. El próximo film de ciencia ficción porno, "Fluid", en el que está trabajando, lo está desarrollando con Innocent Pictures/Zentropa (Dinamarca) y la cuestión principal será la del sida. Tal y como la describe Verena Kuni, Shu Lea Cheang se considera así misma una "cybernómada". Ella vive y trabaja en diferentes partes de América, Europa y Asia, dependiendo de sus proyectos.

■ ■ ■