



CIB
3R

R3
FU
G10

CIB

3R

R3

FU

G10

R3R-R3FUG10

R3
FU
G10



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

GRADO EN BELLAS ARTES

Trabajo Fin de Grado

C1B3R-R3FUG10

Intervención feminista en el espacio virtual.

Belén Cortés Rodríguez

Tutor: Jorge Martín de
Francisco

Departamento de Escultura

Junio 2021

RESUMEN

El presente TFG aborda la virtualidad como un espacio de resistencia, utilizando esta como objeto de estudio y lugar de actuación política. Mi propuesta de proyecto multidisciplinar consiste en generar un espacio de realidad virtual donde demostrar su potencialidad para generar cambios en la realidad material. Entendemos la realidad y la virtualidad como lugares atravesados por las mismas problemáticas, y proponemos crear líneas de fuga desde la teoría ciberfeminista y xenofeminista.

La investigación presente en este documento esboza las definiciones de los conceptos paisaje y virtual. Hemos estudiado como estos conceptos se hibridan, convirtiéndose en elementos extremadamente relevantes para la construcción del sujeto posmoderno. A esto se le suma una propuesta práctica de desterritorialización en el ciberespacio como entorno 3D, que a su vez funciona como espacio de resistencia, aprendizaje, creación y empoderamiento. Un refugio donde celebrar el afecto, la otredad y la diferencia; y donde resignificar las relaciones que construimos en la red.

A partir de este proyecto se abren distintas líneas de investigación. En primer lugar, estudiar las problemáticas vinculadas al surgimiento de nuevas comunidades virtuales. Y en segundo lugar, reflexionar sobre la potencialidad de la dimensión estética para reconfigurar nuestro imaginario, transformando símbolos y conceptos, desde la cibercultura.

Palabras clave: ciberfeminismo, virtualidad, resistencia, paisaje, desterritorialización.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1 REFLEXIONES PRECURSORAS	6
1.2 OBJETIVOS	6
1.3 PUNTOS DE PARTIDA	7
1.4 INFLUENCIAS Y REFERENTES	8
2. METODOLOGÍA	9
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
3.1 LA HIBRIDEZ DEL PAISAJE	10
3.2 DE LO VIRTUAL A LO REAL	12
3.3 MUJERES EN EL CIBERESPACIO	14
4. MARCO PRÁCTICO	15
4.1 CORRESPONDENCIA ENTRE LOS ASPECTOS FORMALES Y CONCEPTUALES	15
4.2 DESARROLLO DEL PROYECTO	16
5. CONCLUSIONES	18
5.1 FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	20
BIBLIOGRAFÍA	21
GLOSARIO DE IMÁGENES	23
ANEXO: IMÁGENES DEL PROYECTO	24

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia se ha interpretado la experiencia universal del ser humano desde una lente cis-heteropatriarcal, invisibilizando las experiencias de vida que no encajan con el relato del sujeto universal: masculino, blanco y cis-heterosexual. Este sujeto ya ha dominado la historia, el discurso, el lenguaje e incluso nuestros pensamientos e imaginarios. *C1B3R-R3FUG10* parte de la idea de generar una realidad virtual donde toda aquella individuo disidente encuentre una red de apoyo y afectos.

Actualmente nos situamos en una época geológica denominada Antropoceno, en la que la Tierra está cambiando aceleradamente debido a la actividad humana (Hester, 2018). La tecnología ha pasado a formar parte de la vida diaria del ser humano, y esto ha afectado a las relaciones entre humana y humana, humana y paisaje, y humana consigo misma. Este trabajo de investigación y creación artística parte de teoría ciberfeminista, que reflexiona sobre la tecnología como medio emancipador y aboga por la producción de relatos y futuros *queer*, diversos e interseccionales. En este trabajo ponemos en cuestión la tecnología como lugar de intervención filosófica y artística.

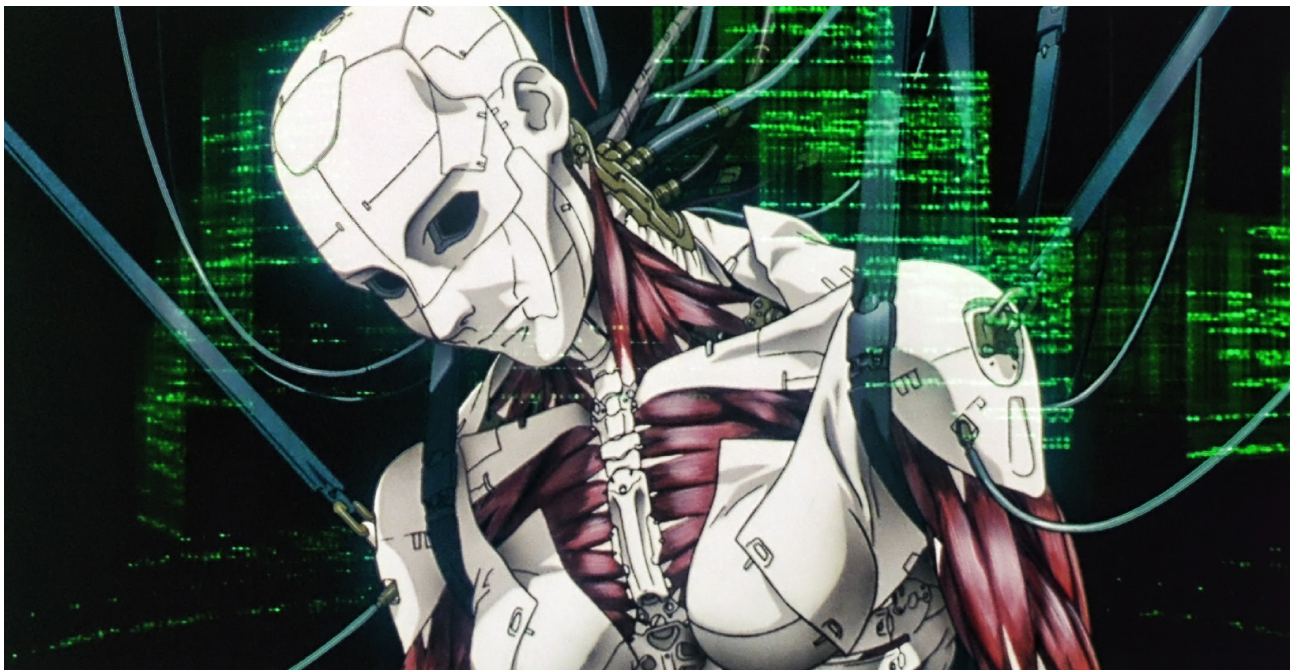


Fig. 1.

1. 1. REFLEXIONES PRECURSORAS

Este proyecto investiga desde la tecnología, explorando las capacidades de internet dentro y fuera de su uso cotidiano, y más concretamente las posibilidades de crear un refugio en la realidad virtual. En este proyecto confluyen arte, tecnología y feminismo, buscando diseñar una serie de espacios virtuales donde todas aquellas personas que sufren opresión o que han sido violentadas, encuentren un lugar seguro. Hester (2018) argumenta que ciertas categorías identitarias como el género, la raza, la sexualidad, la clase y la capacidad física han sido cargadas de estigmas sociales que contribuyen a sostener culturas de la desigualdad. Por lo tanto, en *C1B3R-R3FUG10* reflexionamos sobre la solidaridad desde lo tecnológico, lo cultural y lo político, como áreas que se influyen entre sí.

1. 2. OBJETIVOS

1. Estudiar los conceptos *virtual* y *paisaje*, y sus implicaciones en la contemporaneidad.
2. Intervenir y reflexionar sobre la tecnología desde el feminismo.
3. Dialogar con las distintas corrientes ciberfeministas de épocas anteriores y partir de su trabajo filosófico, artístico y político.
4. Investigar sobre las capacidades filosóficas, sociales y artísticas del espacio virtual.
5. Crear un lugar de experiencia y aprendizaje digital, como lugar de resistencia queer, híbrido y diverso, desde el ciberarte.
6. Abordar la capacidad de crear *afectos virtuales* e investigar formas de generar redes de solidaridad a través de la tecnología.
7. Estudiar la imagen y estética post-internet.
8. Aprender a utilizar herramientas de creación digital, implementando el uso y divulgación de diferentes softwares.
9. Generar un trabajo artístico con una red de imágenes y sonidos que dialoguen entre sí, partiendo de la construcción y deconstrucción de las problemáticas abordadas.

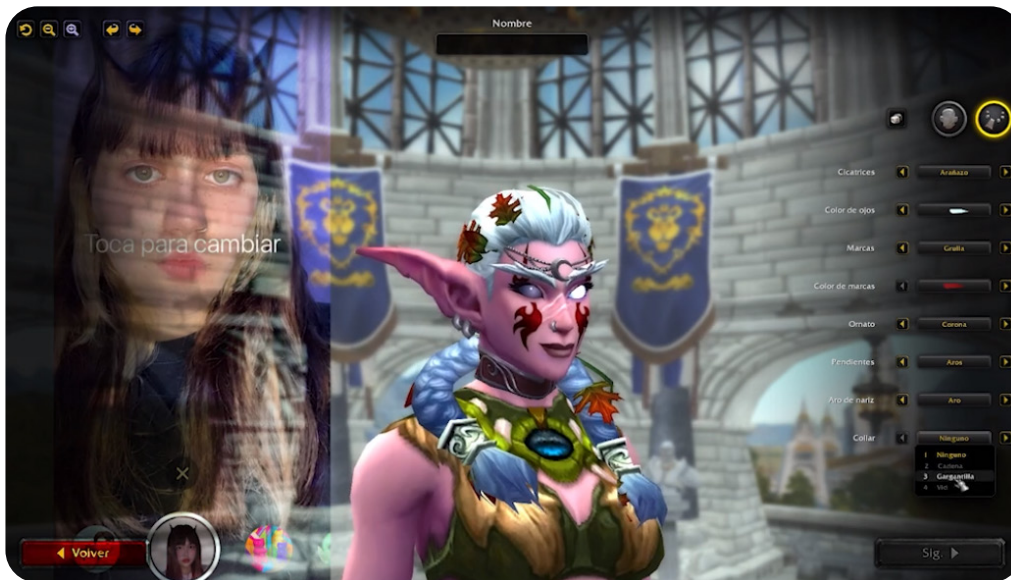


Fig. 2.

1. 3. PUNTOS DE PARTIDA

El ciberespacio es el punto de partida de este proyecto, en este surgen las preocupaciones que se abordarán desde la teoría, y las soluciones que se materializarán desde la práctica. La creación de *C1B3R-R3FUG10* se propone en base a la deconstrucción de lo *virtual* entendido como *irreal*.

Anteriormente hemos trabajado sobre la identidad virtual a partir de la creación audiovisual, donde reflexionamos sobre internet y los videojuegos como vía de escape de la realidad material. Otro motivo para investigar sobre nuestras nuevas relaciones con la virtualidad a raíz del aislamiento domiciliario producido durante la crisis del COVID-19. Este ha provocado una mayor hibridación con las tecnologías de la información. Consideramos crucial entender los espacios que nos ofrece internet como lugares que investigar, y donde intervenir artística, teórica y personalmente.

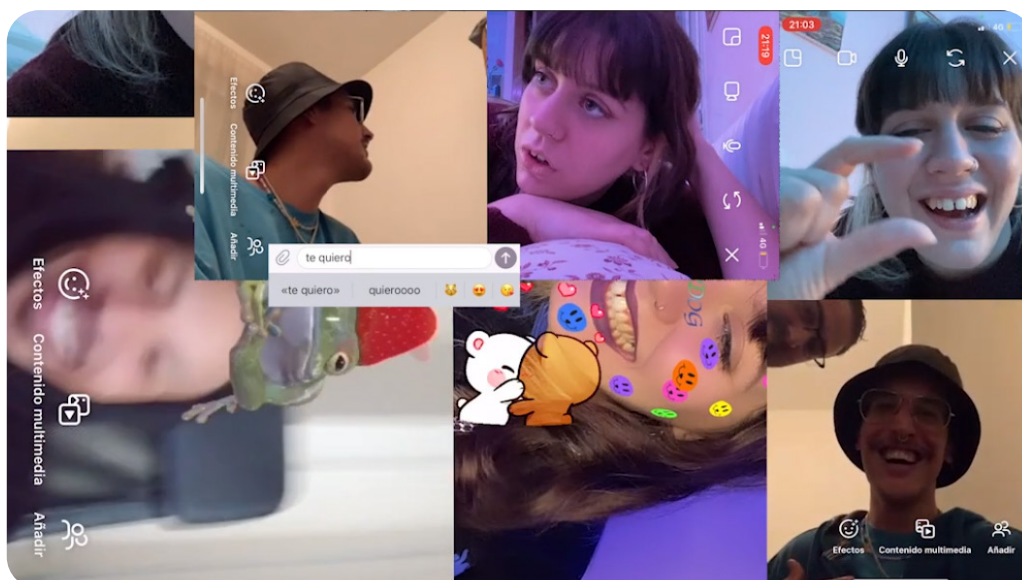


Fig. 3.

1. 4. INFLUENCIAS Y REFERENTES

Consideramos como influencias esenciales al movimiento ciberfeminista y el xenofeminista, destacando el trabajo de los colectivos OBN (Old Boys Network) y Laboria Cuboniks. Estos dos grupos integran teoría feminista en prácticas de activismo y arte relacionadas con la tecnología. Ambos buscan la emancipación de la mujer mediante la tecnología, pero el *xf* integra una pieza crucial: la interseccionalidad (Hester, 2018). Este es considerado un movimiento heredero del ciberfeminismo.

Dentro de nuestras influencias artísticas cabe destacar la obra *Umbral* (fig. 3 y 4) de Serafín Álvarez. En esta obra instalativa el espectador se introduce en la cueva en la que se autoejecuta un videojuego, en él se descubren los diferentes entornos basados en paisajes de ciencia ficción, procedentes de la cultura popular. La obra reflexiona sobre la deriva, la deslocalización, y la relación actual humano-paisaje, desde una mirada en primera persona *tecno-animista* e incorpórea (Mendes, 2018).



Fig. 4.



Fig. 5.

Otra de nuestras influencias es claramente la ciencia ficción. Los mundos de fantasía concebidos en novelas, filmes y videojuegos, nos han acompañado desde la infancia. Estos han posibilitado la proliferación de ideas en torno a construir un presente, y un futuro, atravesados por la tecnología, donde las mujeres nos convertimos en sujetos empoderados. Nos inspiran mundos que fusionan tecnología y naturaleza, lugares híbridos donde nada puede ser considerado antinatural, porque la naturaleza incluye la diferencia. Lugares donde lo extraño no resulta problemático, sino parte de la totalidad.

2. METODOLOGÍA

Los procedimientos que se han llevado a cabo para realizar la investigación en este trabajo se dividen en estrategias dentro del marco teórico y práctico. Las estrategias artísticas las comprenderemos dentro del marco práctico.

MARCO TEÓRICO

El marco teórico se desarrolla a partir de un método de investigación analítico, en base a libros y ensayos académicos que aborden los múltiples temas que conforman el objeto de estudio. Se realizará un estudio en torno al vínculo entre lo virtual y lo real, en base a lo que entendemos como natural. Investigaremos la construcción de los conceptos *paisaje* y *virtual*, y su relación. Entendiendo que estos conceptos dan forma a la identidad del sujeto posmoderno, se reflexionará sobre su lugar en el ciberespacio, y la implicación del género. Finalmente, se abordará como hipótesis la posibilidad de generar cambios en la realidad material desde la realidad virtual.

MARCO PRÁCTICO

Las estrategias artísticas que hemos implementado a la hora de pensar en la producción de *C1B3R-R3FUG10* nacen del concepto *Gesamtkunstwerk*. Este concepto se traduce como *obra de arte total*, fue acuñado por Richard Wagner a finales del siglo XIX; y se entiende como una obra que integra distintas disciplinas, como la pintura, la música, la escultura, la danza, y la arquitectura (Gil, 2016). A partir de esta idea de *obra de arte total*, decidimos trabajar con las estrategias del arte procesual, que a su vez se vincula al arte pluridisciplinar, entendiendo la evolución de la obra como núcleo del proyecto, más allá de sus resultados.

Dentro del marco práctico y artístico, se producirá obra audiovisual mediante el uso de herramientas que permitan la creación digital. Además se realizarán entrevistas que funcionarán como material sonoro que podremos incorporar a la obra total. Finalmente, se experimentará con interfaces que permitan agrupar todo el contenido del proyecto en un espacio virtual, y que posibiliten al espectador implicarse en la obra. La performatividad del espectador dentro de la obra se incluye como parte del proyecto.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. HIBRIDAR EL PAISAJE

A la hora de realizar un análisis sobre el paisaje, es esencial interpretarlo desde el inicio como híbrido; pues este ya se concibe como ambiguo al estudiarse desde las ciencias sociales y la historia del arte. De acuerdo con Zusman (2008), resulta inevitable producir un paisaje, gráfica o materialmente, sin remitir a los significados dados por la representación pictórica del *paisaje*.

El concepto *paisaje* no puede ser desvinculado de su representación, ya que su concepción parte de los símbolos asociados a este; y estos a su vez son creados y transformados en base a unos ideales políticos. No es posible construir un paisaje sin rememorar unas ideas previas establecidas a partir de problemáticas históricas que se han representado mediante símbolos para contribuir a procesos históricos consecuentes. No existe construcción del paisaje sin una significación que se vea retroalimentada por una serie de estrategias políticas, que a su vez sean legitimadas por su representación visual. Como la asociación de ciertos paisajes a ideas de orden, armonía, pureza, nuevo mundo por conquistar, etc (Minca, 2008).

Zusman (2008) deduce que lo problemático de este concepto se debe a que los significados asociados al paisaje son entendidos como *naturales en sí mismos*. Por ejemplo, las connotaciones de pureza se entienden como dadas por la naturaleza, y no como una construcción cultural, generada por mitos o procesos históricos. Este fenómeno se debe a que el paisaje suscita una serie de emociones en el sujeto que son llevadas a la dimensión estética (Minca, 2008). Este asume que sus emociones no se ven influidas culturalmente, sino que parten de la *belleza* del paisaje. Por lo tanto, debemos deducir que la dimensión estética es un elemento extremadamente necesario a la hora de entender cómo se construye este concepto. A su vez, este estudio del paisaje nos lleva a reflexionar sobre los procesos de construcción de la cultura en base a sí misma, un ciclo de retroalimentación en el que el sujeto participa desde la pasividad.

El geógrafo Minca (2008) elabora un análisis del paisaje a partir de la modernidad y del sujeto moderno, y deduce que el sujeto moderno se construye en relación a los paisajes que le rodean; además viéndose estos condicionados por las políticas

que los atraviesan. El plano estético participa en procesos políticos construyendo relaciones de poder, y estos procesos a su vez transforman al plano estético y al sujeto.

El paisaje abordado desde la posmodernidad implica replantearnos su deconstrucción más allá de su construcción. Como afirma Asensi (2008), el elemento fundamental del paisaje en la posmodernidad es el límite; elemento que ya estaba implícito etimológicamente: *pagus*, territorio agrícola delimitado en latín. El paisaje, estudiado desde la filosofía posmodernista, reflexiona sobre la deconstrucción de estos límites. Asensi cita a Derrida, 1997, a la hora de definir la deconstrucción como “una estrategia sin finalidad que hace saltar los límites y las (o)posiciones a los sistemas binarios y jerárquicos” (2008, p. 201). *Sin finalidad* pasa a entenderse como *sin rumbo* y en consecuencia esta idea se asocia al *nomadismo*, que a su vez se vincula a los procesos de *desterritorialización*. En este proyecto trabajaremos en base al bosque como paisaje, partiendo de sus significados históricos y culturales, y reconfigurando estos para generar una relación entre sujetos, y sujeto-paisaje, menos distante y jerárquica. Santamaría (2013) señala que los bosques han sido entendidos, a lo largo de la historia y en diferentes culturas, como fuentes de obtención de recursos naturales y de espiritualidad. La autora destaca que el paisaje reapareció como género pictórico a través del *land art* a partir de 1960, estableciendo una dicotomía entre bosque y desierto. Mientras que el desierto se relacionaba con el cubo blanco y la galería moderna, como un lugar superficial y aislado, el bosque, en contraposición, era entendido como un regreso a la sacralidad y a los orígenes del ser humano (2013).

La reconstrucción de un paisaje que realizaremos en este proyecto como ejercicio práctico será abordada desde la creación digital. Por lo tanto, en el siguiente apartado estudiaremos el concepto *virtual*, y si este guarda relación con el concepto *paisaje*.

3.2. DE LO VIRTUAL A LO REAL

Lo virtual es un concepto que implica una contraposición con lo real. El término ciberespacio aparece por primera vez en la novela *Neuromancer* escrita por William Gibson en 1984. El escritor define el ciberespacio como un lugar en el que almacenar todos los medios digitalizados, creando una memoria colectiva inconmensurable; concretando que la realidad virtual funciona como la representación visual de este (citado por Gil Carrasco, 2016).

Gil describe la realidad virtual como un proceso por el cual se configuran una serie de datos que se vinculan con lo *real*, simulando una experiencia que suplanta la *realidad*. En la realidad virtual, es común la utilización de tecnologías 3D o de realidad aumentada, a la par que instrumentos que interactúan con el entorno material. Pero, ¿cómo se relaciona este proceso a las experiencias de personas reales y virtuales? La realidad virtual ha dado comienzo de nuevas formas de comunicación y sociabilidad, en este trabajo nos ha interesado en concreto el fenómeno de las comunidades virtuales.

Los mundos virtuales han evolucionado de tal forma que las usuarias ya no sólo se limitan a chatear de manera casual. A juicio de Aceros y Domènech (2006), las nuevas dinámicas de relación que han surgido en el ciberespacio problematizan lo que hemos entendido a lo largo de la historia como comunidad. Jones reflexiona sobre las comunidades virtuales creadas a partir de interacciones entre usuarias, definiéndolas como *narrativas*, y plantea lo siguiente:

Aunque hasta cierto punto estas narrativas puedan sentirse como una comunidad, son lo contrario, al menos en la medida en que las hemos entendido hasta ahora en nuestra historia, ya que la comunidad se basa en lo que antes llamé “habitabilidad”, como estar no sólo en el mismo lugar al mismo tiempo e interactuando con otros, sino como estar formando parte de ese lugar, como si fuéramos parte del paisaje. Sin embargo en lugar de habitabilidad hay reconocimiento, la comprensión de que, primero, hay otras como nosotras y, segundo, otras saben que existimos. En consecuencia, si queremos crear un sentido de comunidad más allá del mero reconocimiento, requerimos mucho más que su construcción,

física o virtual— también requerimos ocupación humana, compromiso, interacción y convivencia entre y con otras. (1997, p. 26).

Aceros y Domènech (2006) sugieren que la virtualización no debe ser considerada como desrealización o ficción. De hecho, definen la virtualidad como concepto ligado al proceso de desterritorialización, definiendo este como proceso de devenir de otro, transformado lo *dado*. Un ejercicio de resignificar lo que entendemos como real o natural. Lo virtual implica recrear la supuesta *base original*, que ha sido legitimada por diferentes procesos políticos, sociales y culturales. Este ejercicio nos permitirá encontrar líneas de fuga dentro del sistema en el que nos desarrollamos; que perpetúa, mediante estructuras e instituciones que lo sostienen, la violencia que se ejerce hacia distintos colectivos. Es en el proceso de desterritorialización donde se unen los dos conceptos estudiados en este TFG: paisaje y virtualidad.

Además, es un punto donde convergen el marco teórico y el práctico, ya que la propuesta práctica implica crear una realidad virtual como paisaje desterritorializado y lugar de refugio/resistencia. En base al análisis realizado, proponemos el ciberespacio como lugar en el que el pensamiento posmodernista tiene la potencia de volverse real. Puesto que el factor espacio-tiempo no está presente en la virtualidad, y nos relacionamos desde el anonimato, podemos deducir que no necesitamos estar cerca, ni relacionarnos con otras físicamente, para ser solidarias con ellas.

3.3. MUJERES EN EL CIBERESPACIO

Uno de los objetivos de este proyecto es explorar si la realidad virtual puede funcionar como medio para la emancipación de las mujeres, las personas queer y disidentes de género; y llevar este ejercicio a una práctica real-material. La influencia del ciberfeminismo ha sido esencial a la hora de imaginar líneas de investigación y acción desde el arte. El ciberfeminismo explora las posibilidades que ofrecen las tecnologías para la deconstrucción del género (Reverter, 2013), entendiendo la red como instrumento de movilización social que puede ser utilizado desde distintas estrategias.

Teniendo en cuenta la investigación realizada en este trabajo, argumentamos que el concepto natural ha sido construido social y culturalmente. Lo natural no debe ser entendido como la base esencial del cuerpo y el planeta, sino como un espacio atravesado por la tecnología; además de la cultura y los distintos procesos sociales (Hester, 2016). La naturaleza debe ser rediseñada para ampliar la libertad humana, ya que la tecnología es capaz de condicionar nuestras experiencias vitales. Al fin y al cabo, que el género haya sido entendido como algo dado naturalmente ha permitido sostener culturas de la desigualdad a lo largo de la historia. El concepto natural justifica la asociación de características y símbolos a categorías identitarias, como dados por estas mismas desde un estado inicial, fomentando la evolución de estos mitos a estigmas sociales. Ya hemos reflexionado anteriormente sobre la creación del concepto de paisaje en base a las connotaciones dadas como naturales. Este objeto de estudio nos ha permitido abordar las problemáticas de lo *natural* en el mundo material.

En este proyecto abordamos la importancia del plano simbólico en el mundo material, y los modos de resignificar desde la dimensión tecnológica y artística. Zafra (2019) expone que es en los territorios de lo ficticio donde podemos visibilizar las contradicciones de la construcción identitaria, al ser el lugar donde lo simbólico e imaginario convergen. Si el arte es un territorio de lo ficticio, también puede serlo la tecnología. Es en internet donde las ciberfeministas encontramos un campo de acción artística y política, como lugar de resistencia frente a la masculinidad hegemónica.

4. MARCO PRÁCTICO

4.1. CORRESPONDENCIA ENTRE LOS ASPECTOS FORMALES Y CONCEPTUALES

En este TFG nos centraremos en las estrategias artísticas, teniendo en cuenta la potencia de acción política y resignificación que posee la dimensión estética. La práctica se formalizará construyendo un ciberespacio desterritorializado en base a las ideas abordadas en el marco teórico. Entrelazaremos los conceptos de paisaje y virtualidad a través de la práctica partiendo de la idea posmoderna de *nomadismo*, trabajando mediante procesos de desterritorialización. Esto implicará romper desde el inicio con límites y jerarquías, no establecidos sólo por la naturaleza, sino por la cultura y la política; tres elementos que hemos definido en el marco teórico como *retroalimentados* a lo largo de la historia.

El estudio del concepto *paisaje* nos ha permitido optar por una visión optimista sobre la creación de realidades materiales y reconfiguración de estas mediante la cibercultura. Trabajaremos en la creación de un espacio a favor de la ruptura con lo dado o entendido como natural, un refugio para la otredad y la diferencia, como práctica para la igualación; entendiendo la construcción de paisajes en el ciberespacio como un acto de resistencia.

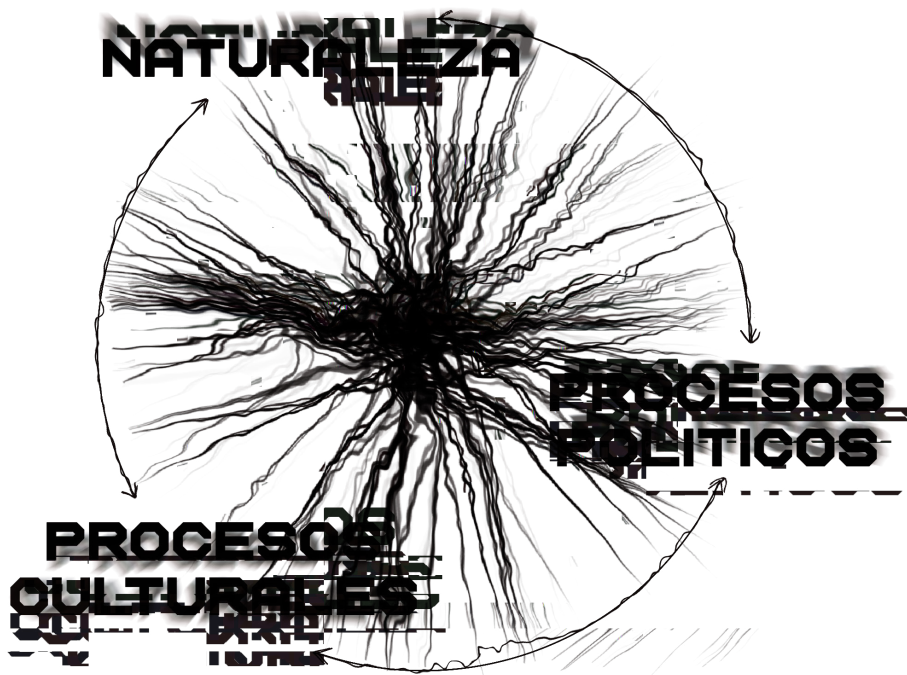


Fig. 6.

4.2. DESARROLLO DEL PROYECTO

En base las ideas abordadas en el marco teórico planteamos construir un entorno 3d como espacio inmersivo y expositivo. *C1B3R-R3FUG10* se construye como una red de redes, que facilite la comunicación y expresión de las usuarias ,como espacio de interacción, reflexión y aprendizaje. Este proyecto está vinculado a la acción política, pero se realiza desde la creación artística. Hemos creado un lugar donde reconfigurar lo simbólico como estrategia de desterritorialización en el ciberespacio.

Este proyecto multidisciplinar está compuesto por elementos audiovisuales a los que se accede digitalmente. Estos son composiciones digitales, ilustraciones, una banda sonora para el proyecto, un entorno 3D y una serie de entrevistas grabadas en audio. Además, hemos creado una página web en la que se recogen estos elementos, y desde la que se accede a la sala de realidad virtual. Hemos añadido un formulario para recoger datos sobre la relación de las usuarias con el ciberespacio, y con el proyecto.



[Link: Web](#)

El entorno 3D se configura como sala de realidad virtual, donde es posible interactuar mediante chat de voz y/o textual. Además, la sala puede ser navegada y modificada libremente, las usuarias pueden añadir a esta elementos propios o de la biblioteca de la interfaz. Dentro de la sala podemos encontrar expuesta la obra artística desarrollada para el proyecto, y las entrevistas que hemos realizado a usuarias de internet sobre su relación con el ciberespacio.



[Link: Sala C1B3R-R3FUG10](#)

Comenzamos trabajando a partir de bocetos en 2D, escaneados y redibujados con el programa Procreate, para establecer las bases estéticas del proyecto. A continuación trabajamos en los bocetos en 3D, realizados con el software Blender y con la app Forger. De hecho, la portada de este TFG surge de uno de estos bocetos.

La banda sonora del proyecto fue creada como paisaje sonoro con el programa Garage Band, y las entrevistas fueron editadas con el programa Premiere del paquete Adobe. Estos archivos de audio han sido subidos a la página web, creada con Wix, y además se compartieron en la plataforma de distribución de audio en línea Soundcloud.

Finalmente el entorno 3D definitivo, fue creado en el editor de escenas Spoke y publicado en Hubs, dos interfaces desarrolladas por Mozilla Labs. El avatar de las usuarias al ingresar en el espacio podrá ser creado por una misma o elegido entre los disponibles en la plataforma. Animamos a las usuarias a experimentar con la creación de su propio ciber-cuerpo.

Este proyecto no parte de la idea de crear una utopía como guía para un mundo mejor, sino como parte del mundo actual, como salvavidas o refugio para personas afectadas por las problemáticas actuales. Una zona programada para ser segura. Un espacio de inmersión y conexión, donde poder disfrutar del pasear virtual o de entablar conversaciones con el resto de participantes, si una lo desea.

No buscamos una comunidad homogénea, abrazamos la multiculturalidad, el aprendizaje e intercambio de relatos y discursos. En este proyecto entendemos la virtualidad como herramienta para producir y disfrutar de estas experiencias más allá de las prácticas de exclusión que se practican en el mundo material. Este entorno está pensado como un escenario ciborg, donde cuerpo, género, raza, clase y capacidad física queden aplazados.

En este espacio nos permitiremos borrar las dicotomías entre lo natural y la máquina, los géneros femenino y masculino, y entre ciencia y tecnología; al igual que hizo el cyborg de Donna Haraway (Gil, 2016). Al fin y al cabo, "la cibercultura establece una nueva relación híbrida entre arte, tecnología y política" (p. 129).

5. CONCLUSIONES

De acuerdo con los objetivos propuestos en el inicio del proyecto, creemos haber completado una línea de investigación y de experimentación creativa satisfactoriamente. *C1B3R-R3FUG10* nos ha brindado la oportunidad de explorar nuevas formas de crear, estudiar y relacionar conceptos. Nos ha empujado a aprender arte 3D, a formalizar un proyecto al completo, y a mirar hacia nosotras mismas y a nuestras experiencias como parte de una red de relatos colectivos.

En el ejercicio práctico nos hemos encontrado con obstáculos, como puede ser el tamaño del entorno virtual. El archivo ha resultado ser bastante pesado, a pesar de haberse modificado en numerosas ocasiones; esto dificulta su acceso desde algunos dispositivos y navegadores web. Considerando que este proyecto no está cerrado, predecimos que podrá ser perfectamente modificado en un futuro, dadas las circunstancias. Al fin y al cabo, este TFG ha funcionado como punto de partida para el proyecto, lo verdaderamente interesante comienza con la interacción de las espectadoras-usuarias con el entorno.

Además hemos creado un formulario sobre la relación de las usuarias con internet, 16 de ellas ya lo han rellenado. De momento, el 50% de participantes se identifican como mujeres, un 18, 75% como personas no binarias, y un 31,25% como hombres (Cortés, B., comunicación personal, 29 de mayo de 2021). El 81% considera que tiene una relación muy cercana con internet, y el porcentaje restante considera que tiene una relación cercana, aunque la virtualidad no está presente en todos los ámbitos de su vida. A la pregunta: *¿Cómo de seguras te resultan tus interacciones sociales en internet?* Un 37,5 % responde que estas son seguras. Sin embargo, el resto de participantes nos ofrece una serie de respuestas personales y variadas. De estas concluimos que su relación con internet es compleja y parcialmente segura. Consideran que toman las precauciones necesarias para no estar en peligro, pero no sienten que internet sea un lugar seguro a la hora de relacionarse.

Nos gustaría que *C1B3R-R3FUG10* se convirtiese en ese lugar en el ciberespacio donde aprender las unas de las otras, compartir y crear sin miedo. El formulario permanecerá abierto, y será accesible desde la página web del proyecto. Esperamos que gracias a las respuestas podamos sentar las bases para generar entornos más seguros e inclusivos en

la red; y así ayudar en todo lo posible a superar la brecha digital. El resultado óptimo del proyecto sería que se produjesen vínculos entre las usuarias, lo que llamamos *afectos virtuales*; y demostrar que las acciones virtuales tienen impacto en la realidad material.

Como conclusión final, añadiremos que este proyecto ha resultado muy enriquecedor y nos ha aportado muchas herramientas, no sólo digitales y artísticas, sino también conceptuales. Nuestras identidades virtuales y materiales se fusionan, y la posibilidad de construir un presente y un futuro mejor cada vez está más cerca.

Fig. 7.

5. 1. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURAS

Un eje fundamental de la investigación ha sido disponer de obra que pueda ser vista, o visitada, virtualmente y de material académico disponible digitalmente. Esto ha resultado de extrema utilidad, y funciona como argumento a favor de una de las ideas que ponemos en cuestión en este trabajo: la importancia de la disponibilidad digital de la cultura y del acceso libre a internet en la actualidad.

También consideramos necesario tener en cuenta que este proyecto ha sido planteado para personas en una situación de privilegio socio-económico en comparación a personas que no podrían participar, por la falta de recursos y acceso a la tecnología como usuarias; algo que es una realidad actualmente, y que no puede ser ignorada. A pesar de que el acceso a la cultura sea más libre que en el pasado, sigue siendo un lujo para muchas personas, al igual que ocurre con la tecnología. En un futuro nos gustaría replantearnos nuevas formas de crear y de facilitar el acceso a personas que no han sido educadas culturalmente ni tecnológicamente, fomentando la realización de talleres o moviendo el proyecto de forma física por distintos lugares. En palabras de Zusman (2008), quienes construyen y dan significados al paisaje son sólo aquellos sectores de la sociedad que pueden resolver sus necesidades vitales y pueden dedicarse a "producir y disfrutar experiencias estéticas" (p. 290). Nos gustaría romper con esta limitación, y nos proponemos estudiar el plano material más allá de las categorías identitarias en investigaciones futuras.

No olvidemos seguir produciendo líneas de fuga, a pesar de que este sistema esté en constante aceleración y reestructuración. Como bien cita Asensi, referenciando a Boltanski y Chiapello, 2002, el capitalismo siempre intentará apropiarse del nomadismo (2008, p. 207). Con este proyecto, y con los que vendrán, no dejaremos de proponer realidades basadas en el empoderamiento y el afecto, más allá de los límites impuestos para obstaculizar nuestra emancipación. El arte es en sí mismo un ejercicio de resistencia.

BIBLIOGRAFÍA

- Aceros, J. C. & Dòmenech, M. (2006). Solidaridad virtualizada y virtualizante. El movimiento hacker y la sociedad de la información. En F. Tirado (Ed.). *Lo social y lo virtual: nuevas formas de control y transformación social* (pp. 94-113). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/universidadcomplutense/56369>
- Asensi, M. (2008). Paisajes Nómadas. En J. Nogué (Ed.). *El paisaje en la cultura contemporánea* (pp. 193-208). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/universidadcomplutense/105182>
- Gil, Carlos A. (2016). *El conflicto entre realidad y ficción: hibridaciones entre imagen, sonido y tecnología en el arte contemporáneo* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperada de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39148/>
- Hester, H. (2018). *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Jones, S. (1997). *Virtual culture : Identity and communication in cybersociety*. [Cultura Virtual: Identidad y comunicación en la cibersociedad]. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/universidadcomplutense-ebooks/detail.action?docID=1474806>
- Mendes, M. (2018). Umbral. En A. Alonso. Et al (Eds.). *Generación 2018* (pp. 26-43). Madrid: Fundación Montemadrid.
- Minca, C. (2008). El sujeto, el paisaje y el juego posmoderno. En J. Nogué (Ed.). *El paisaje en la cultura contemporánea* (pp. 209-231). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/universidadcomplutense/105182>
- Reverter, S. (2013). Ciberfeminismo: de virtual a político. *Teknokultura. Revista De Cultura Digital Y Movimientos Sociales*, 10(2), 451-461. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/51905>
- Santamaría, A. E. (2013). El bosque: cobijo del arte y metáfora de regreso desde 1968. *Anales De Historia Del Arte*, 23(Especial), 377-391. https://doi.org/10.5209/rev_ANHA.2013.v23.41922

Zafra, R. (2019). Prólogo. En R. Zafra & T. López-Pellisa (Eds.). *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks* (pp.11-40). Barcelona: Holobionte Ediciones.

Zusman, P. (2008). Perspectivas críticas del paisaje en la cultura contemporánea. En J. Nogué (Ed.). *El paisaje en la cultura contemporánea* (pp. 275-296). Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/universidadcomplutense/105182>

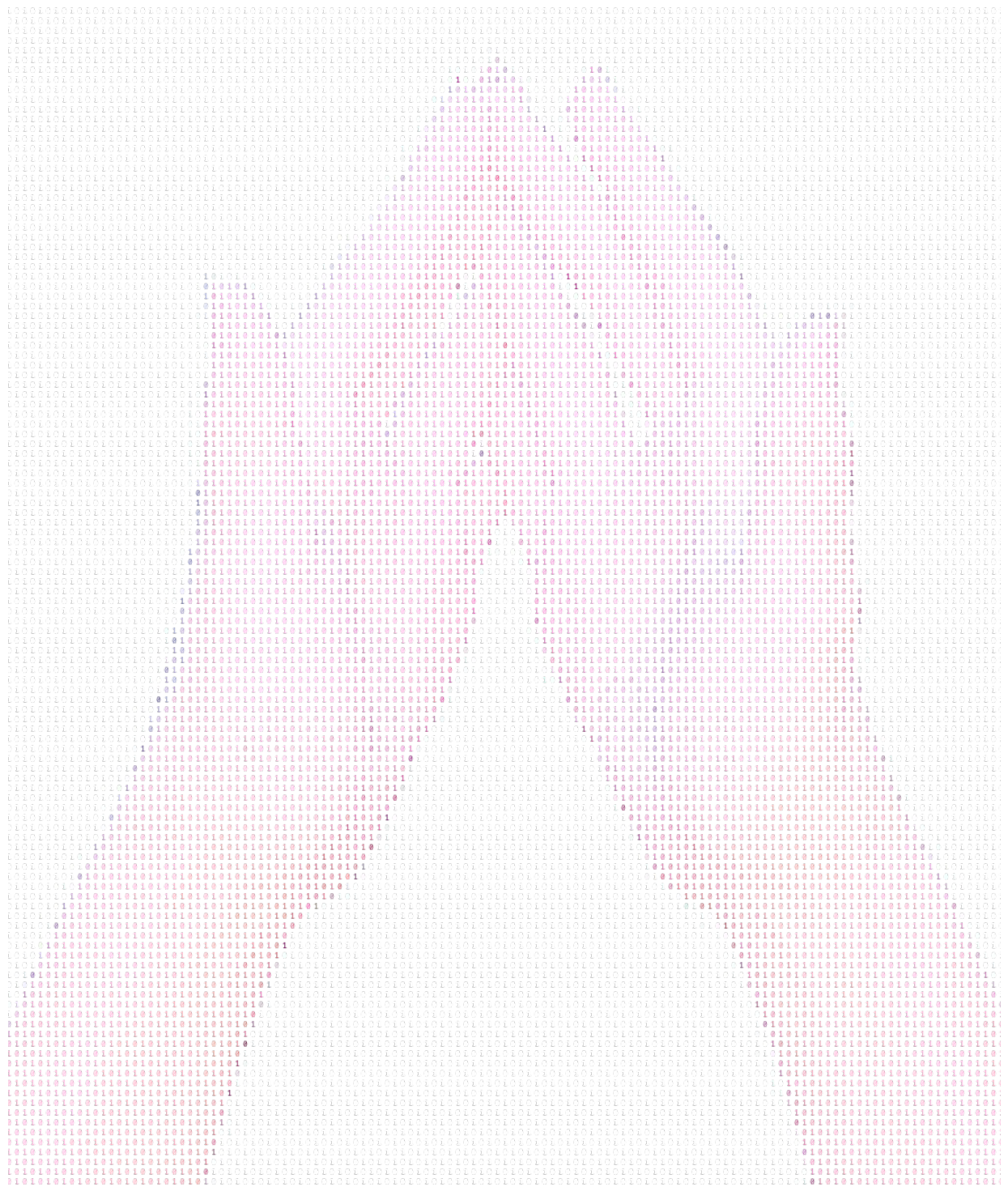


Fig. 8.

GLOSARIO DE IMÁGENES

Figura 1: Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell*. [Película]. Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt0113568/mediaviewer/rm3201019137/>

Figuras 2 y 3: Cortés, B. (11 de febrero de 2021). (CC BY-NC). [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/511335736>

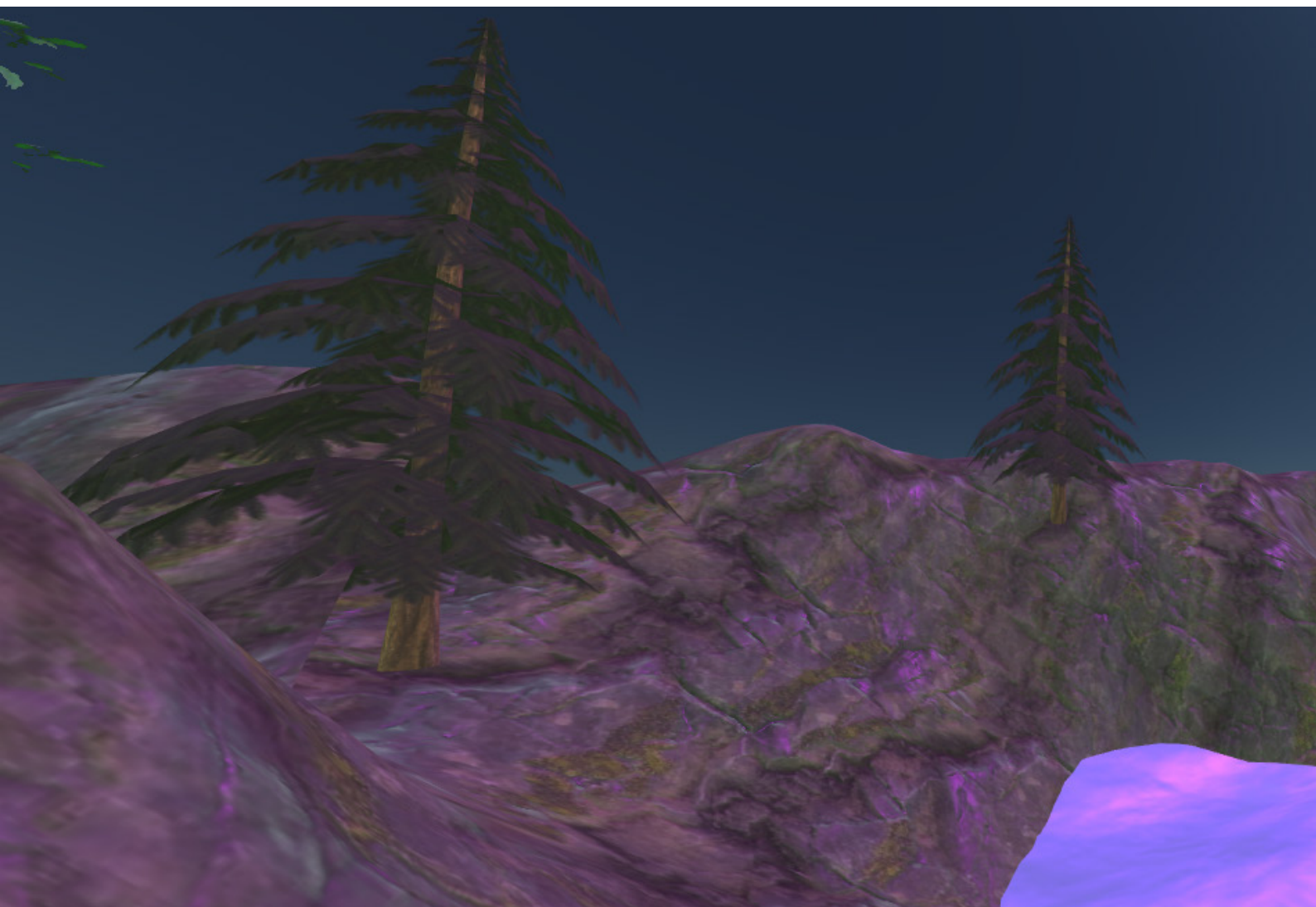
Figuras 4 y 5: Álvarez, S. (2018). *Umbral*. [Instalación 3D en tiempo real, espuma de poliuretano, hierro 280 x 280 x 220 cm]. Recuperado de: <http://serafinalvarez.net/>

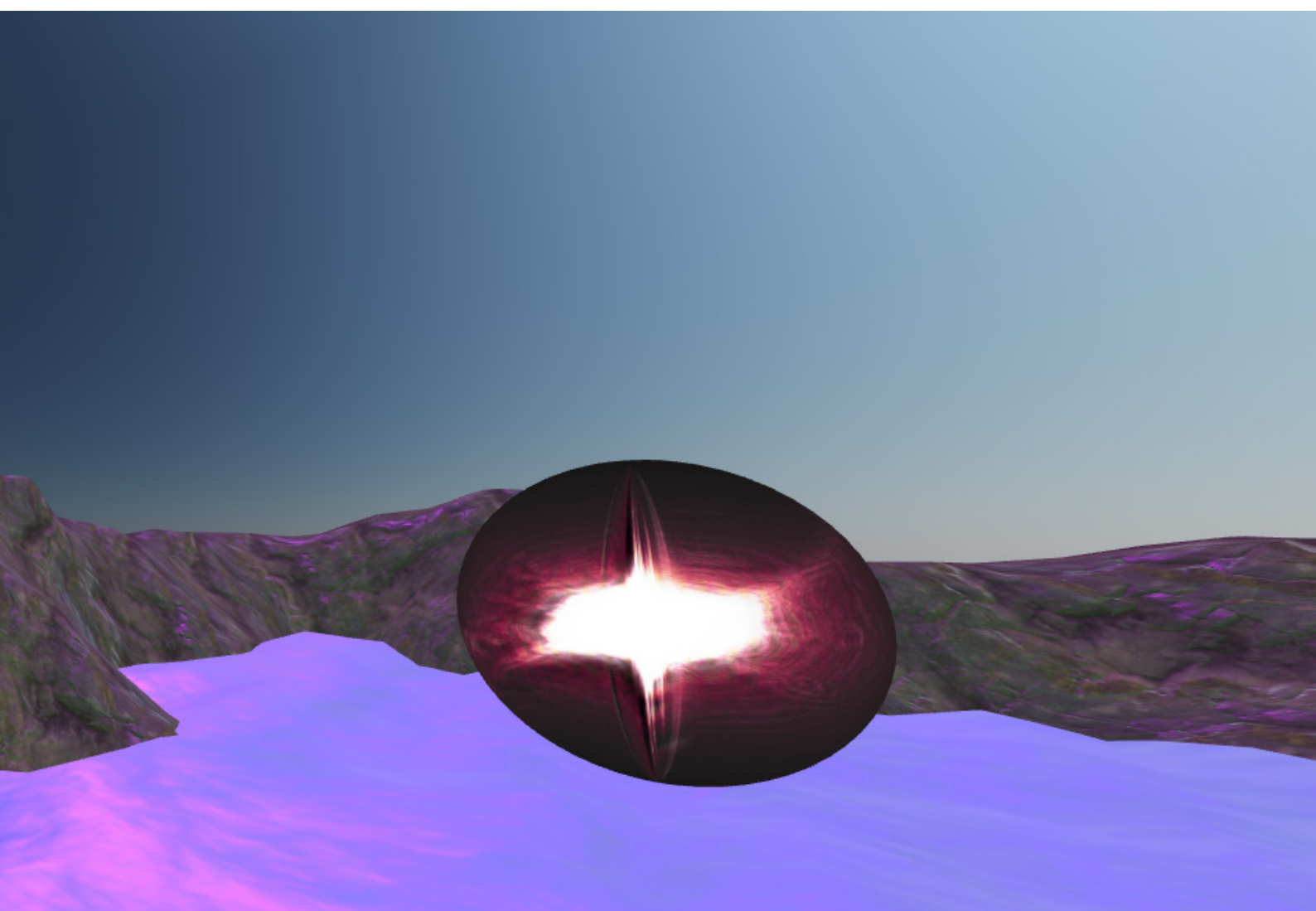
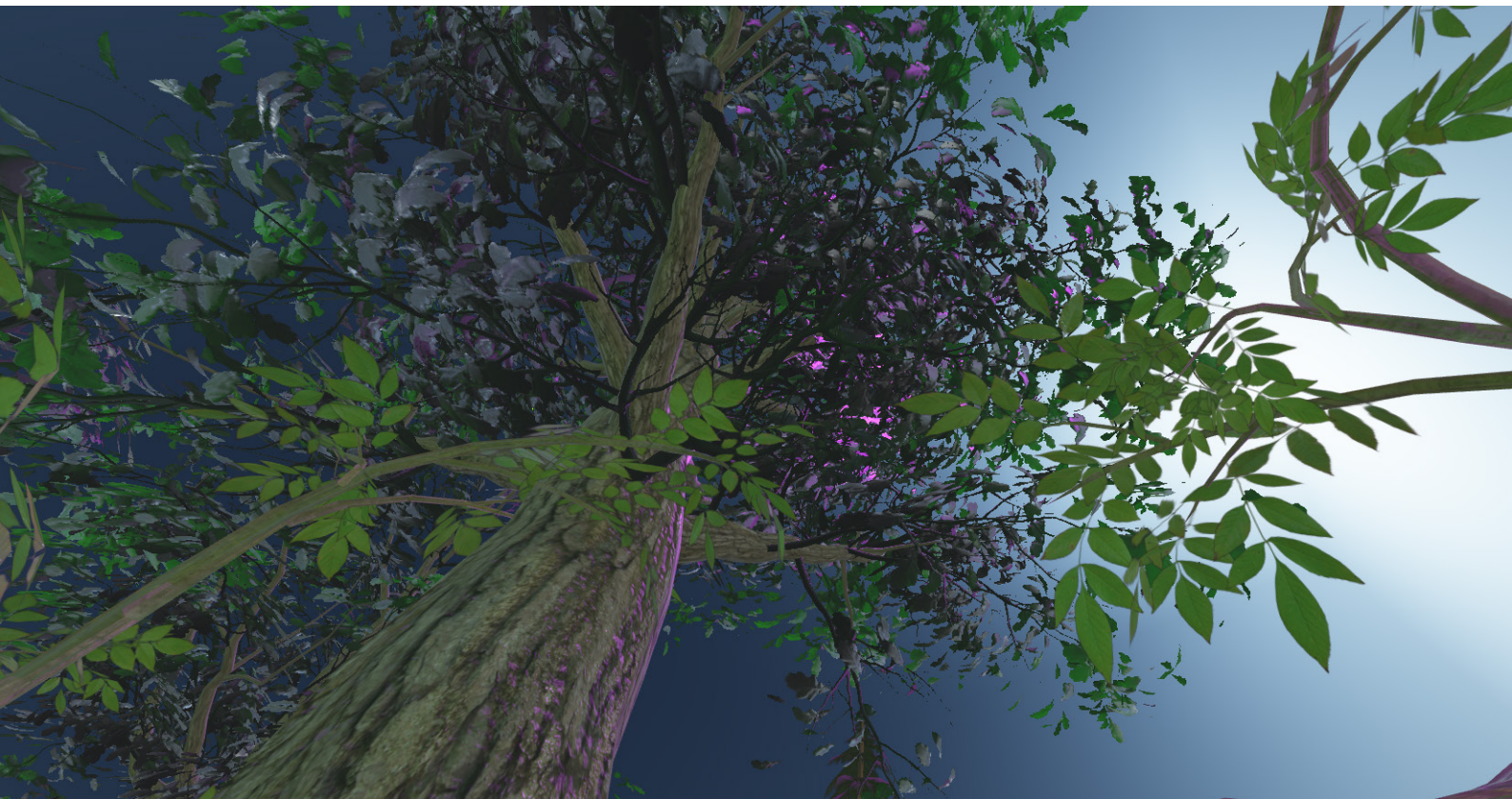
Figura 6: Cortés, B. (2021). *Sin título*. [Ilustración digital]. Recuperado de <https://belecort.wixsite.com/ciberrefugio>

Figuras 7 y 8: Cortés, B. (2021). *Contacto Virtual*. [Serie de composiciones digitales]. Recuperado de <https://belecort.wixsite.com/ciberrefugio>

ANEXO: IMÁGENES DEL PROYECTO

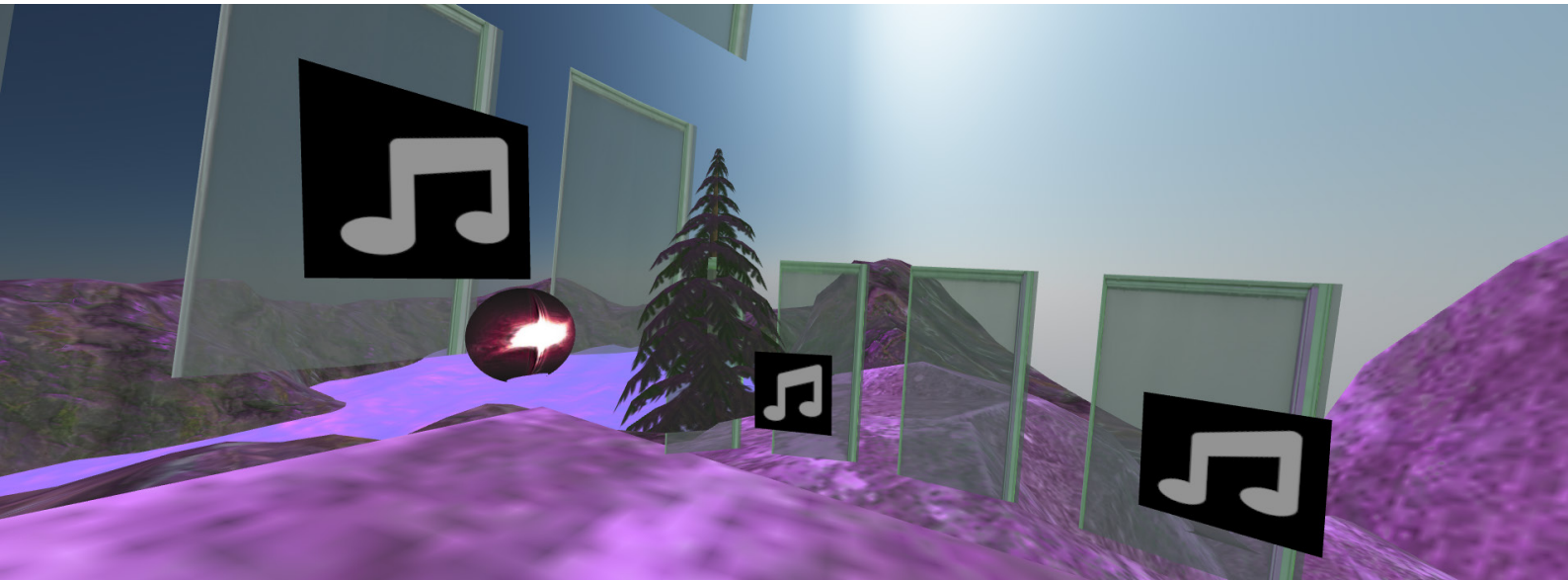
https://hubs.mozilla.com/Vvs89go?hub_invite_id=fTCpZFF







<https://soundcloud.com/belencortes>



Banda sonora del proyecto. - Belén Cortés



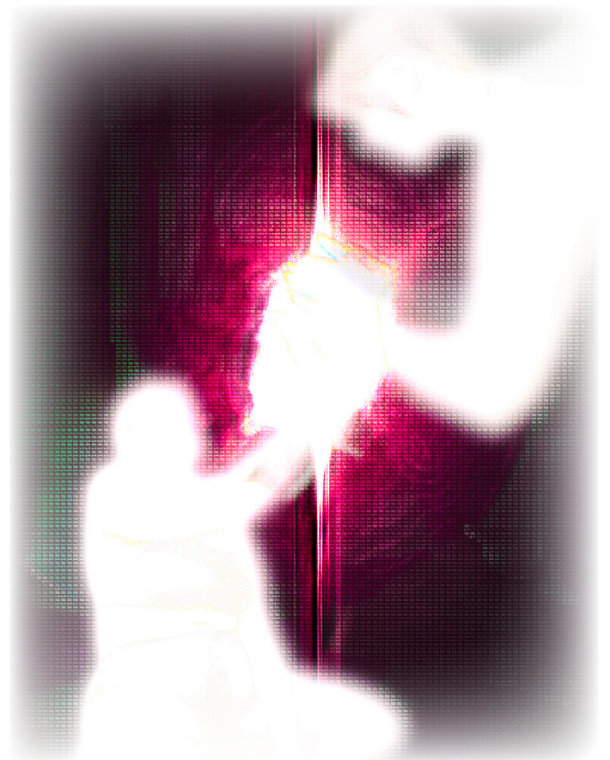
Entrevista a Feeri - Belén Cortés



Entrevista a Seli - Belén Cortés

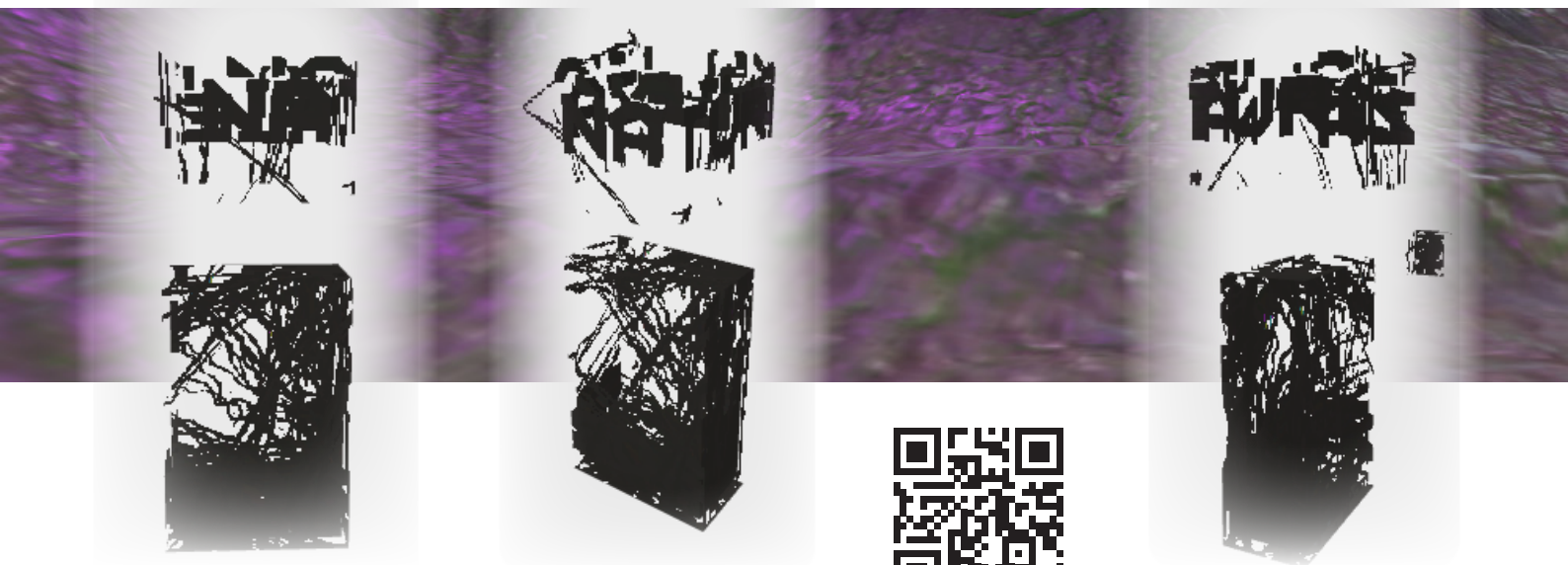


Entrevista a Carmen - Belén Cortés

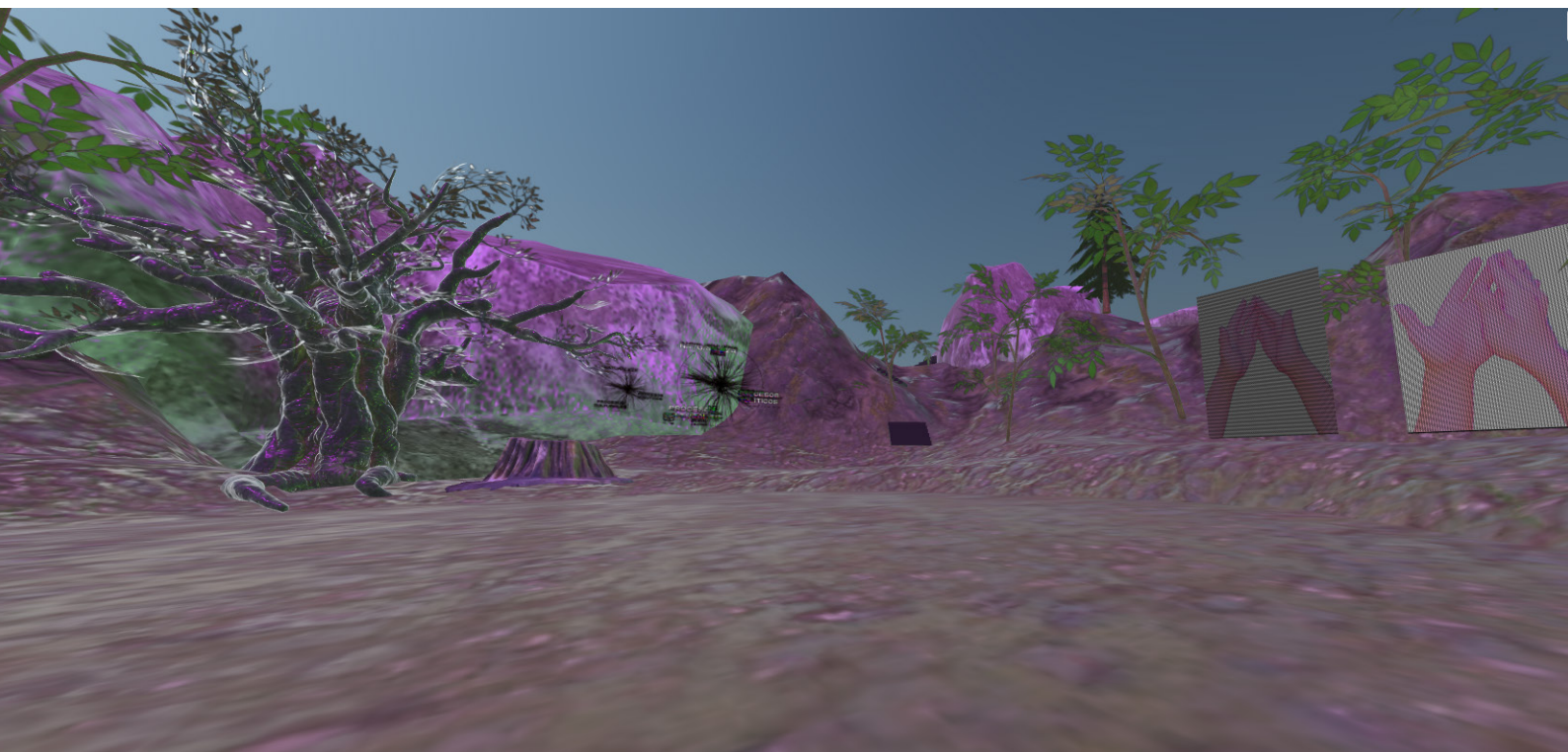
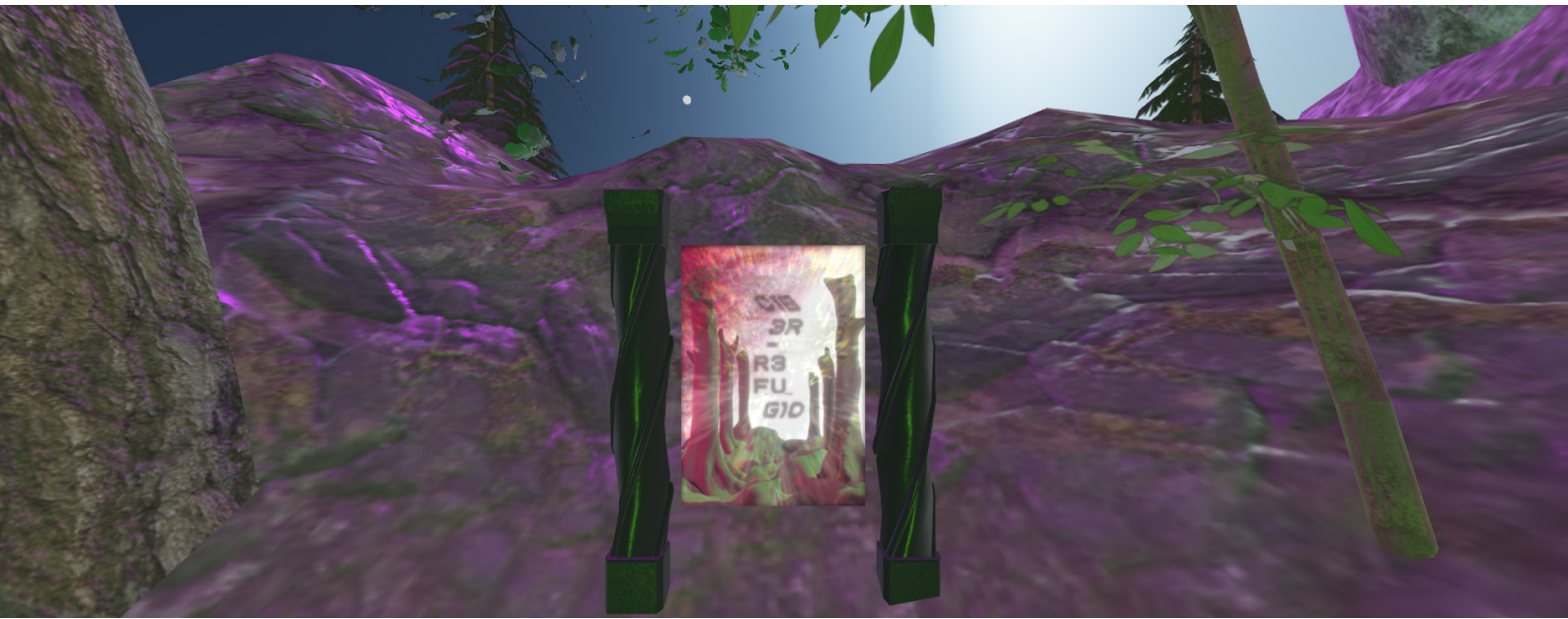
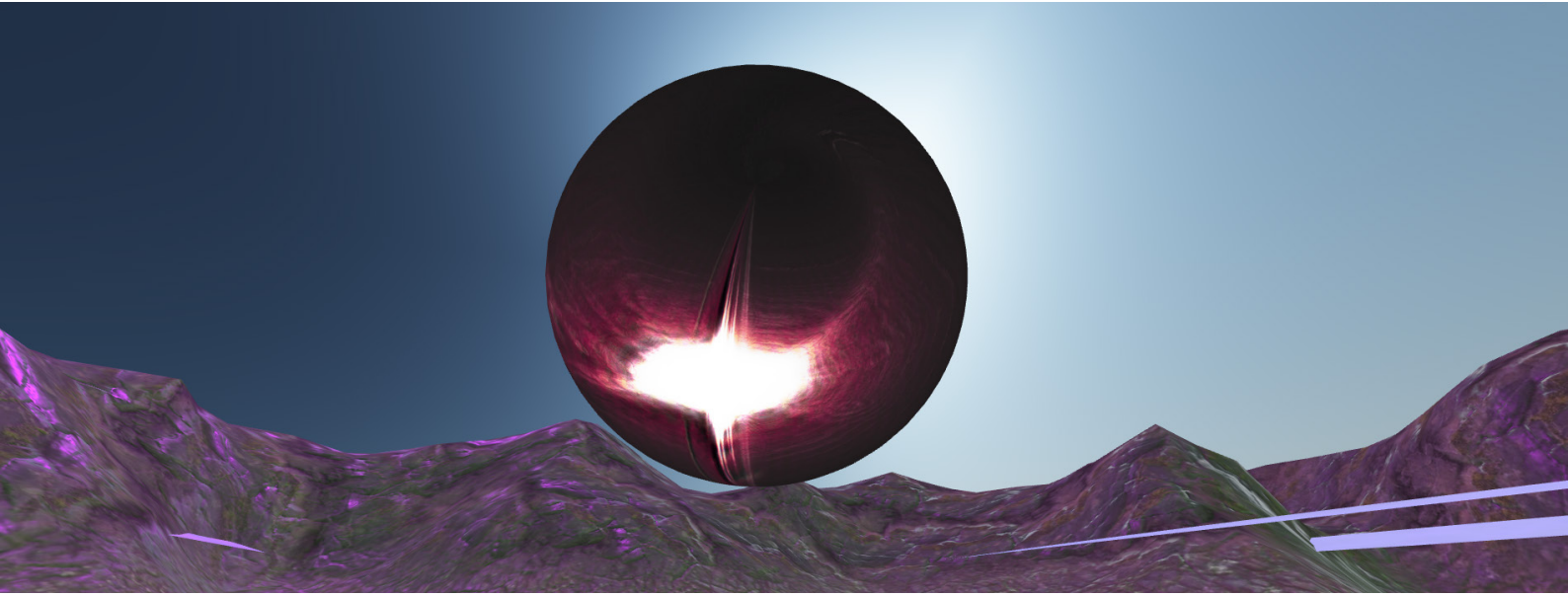




Avatar/ Cibercuerpo









<https://belecort.wixsite.com/ciberrefugio>