



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ
ΑΓΩΓΗΣ –ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΦΕΜΙΝΙΣΤΙΚΟ ΚΙΝΗΜΑ. ΤΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΟΙ ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΕΙΣ
ΚΑΙ ΟΙ ΜΕΤΑΛΛΑΞΕΙΣ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ 1960 ΕΩΣ ΣΗΜΕΡΑ. Η
ΣΥΣΤΡΑΤΕΥΣΗ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ.**

ΚΟΥΡΤΗ ΒΑΪΑ (ΑΜ 4132022015)

ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2023



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

**«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΦΕΜΙΝΙΣΤΙΚΟ ΚΙΝΗΜΑ. ΤΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΟΙ
ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΟΙ ΜΕΤΑΛΛΑΞΕΙΣ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ 1960 ΕΩΣ
ΣΗΜΕΡΑ.**

Η ΣΥΣΤΡΑΤΕΥΣΗ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ.

**MODERN FEMINIST MOVEMENT. THE REQUESTS, THE CLAIMS AND
ITS CHANGES FROM 1960 TO THE PRESENT. ART AND DIGITAL
TECHNOLOGY AS CO-MILITANCE.**

ΚΟΥΡΤΗ ΒΑΪΑ (ΑΜ 4132022015)

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

ΚΛΑΔΑΚΗ ΜΑΡΙΑ, ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΡΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΠΤΔΕ

ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

**ΚΑΤΣΑΔΩΡΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΤΔΕ
ΣΟΦΟΣ ΑΛΙΒΙΖΟΣ, ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΤΔΕ**

ΗΡΑΚΛΕΙΟ , ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2023

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Σύγχρονο φεμινιστικό κίνημα. Τα αιτήματα οι διεκδικήσεις και οι μεταλλάξεις του από το 1960 έως σήμερα. Η συστράτευση τέχνης και ψηφιακής τεχνολογίας.




*

Modern feminist movement. The requests, the claims and its changes from 1960 to the present. Art and digital technology as co-militance

ΚΟΥΡΤΗ ΒΑΪΑ

Επιβλέπουσα: Κλαδάκη Μαρία, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 29 Φεβρουαρίου 2024

1. Κλαδάκη Μαρία, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	
2. Κατσαδώρας Γεώργιος, Καθηγητής ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	
3. Σοφός Αλιβίζος, Καθηγητής ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	

ΡΟΔΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας αυτής της Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας και κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων ή ιδεών, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά για τη συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία.

Κούρτη Βαΐα

Ευχαριστίες

Ολοκληρώνοντας την παρούσα ευχαριστώ όλους όσους συνέβαλλαν στην εκπόνησή της και στην επιτυχή έκβαση της διαδικασίας.

Πίνακας περιεχομένων

Κατάλογος Πινάκων	7
Κατάλογος Γραφημάτων	8
Συνοπτομογραφίες	9
Περίληψη	10
Abstract	11
1.Εισαγωγή	12
1.1. Καθορισμός του θεματικού πεδίου	14
1.2.Σημαντικότητα του υπό διερεύνηση ζητήματος	15
1.3.Διαστάσεις του ερευνώμενου θέματος	17
1.4. Δομή ανάπτυξης βιβλιογραφικής ανασκόπησης	19
2. Ανασκόπηση βιβλιογραφίας	22
2.1. Θεωρητικό πλαίσιο	22
2.2. Βιβλιογραφική ανασκόπηση	36
3. Ερευνητική μεθοδολογία	60
3.1. Ερευνητικά ερωτήματα	60
3.2. Ερευνητική διαδικασία	61
3.3. Ερευνητικά εργαλεία	65
3.4. Δείγμα	68
4. Παρουσίαση αποτελεσμάτων.....	75
5. Συμπεράσματα και προτάσεις.....	105
Βιβλιογραφικές αναφορές.....	133
Παράρτημα.....	142
Παράρτημα Α.....	142
Παράρτημα Β.....	155

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 3.1	154
Πίνακας 3.2	158
Πίνακας 3.3	159
Πίνακας 3.4	160
Πίνακας 3.5	161
Πίνακας 3.6	163
Πίνακας 3.7	164
Πίνακας 3.8	165
Πίνακας 3.9	166

Κατάλογος Γραφημάτων

Γράφημα 3.1	66
Γράφημα 3.2	67
Γράφημα 3.3	71
Γράφημα 3.4	72

Συντομογραφίες

ΜΜΕ Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης

LGBTQI Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, Intersex, and Asexual.

POC People Of Color

BIPOC Black, Indigenous (and) People of Color.

ΗΠΑ Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

E.A.T Experiments in Art and Technology

MoMA Museum of Modern Art

SAGE Semi-Automatic Ground Environment

CMU Carnegie Mellon University

OBN Old Boys Network

APC Association for Progressive Communications

AI Artificial Intelligence

VR Virtual Reality

AR Augmented Reality

Περίληψη

Η πορεία της σχέσης του φύλου με την τέχνη δεν αντιμετωπίζονταν ως ξεχωριστό αντικείμενο μελέτης πριν την ανάδειξή του, από το φεμινιστικό κίνημα στο πλαίσιο της αμερικανικής και αγγλικής παράδοσης. Η φεμινιστική προσέγγιση στην ιστορία και την κριτική της τέχνης, καθώς και η δημιουργική προσφορά καλλιτεχνών που αναγνωρίζονταν ως μέλη της φεμινιστικής κίνησης, αποκαλύπτουν τον παραγκωνισμό των γυναικών καλλιτεχνών και τις διαφορετικές προκλήσεις που αντιμετώπιζαν, αποκλειόμενες τόσο από τη θεωρητική όσο και τη δημόσια αναγνώριση του έργου τους. Η κυρίαρχη πατριαρχική ιδεολογία, που διαμόρφωσε το ιδεολογικό και εννοιολογικό περίβλημα του δίπτυχου «γυναίκα-θηλυκότητα», στέρησε από την καλλιτεχνική παραγωγή των γυναικών την προβολή και την αναγνώριση που της αναλογούσε. Καλλιτέχνες και κοινότητες αντέδρασαν επιδιώκοντας αναγνώριση ως ιστορικά και καλλιτεχνικά υποκείμενα. Η αντίθεση τους ενάντια στην αντικειμενοποίηση που υφίσταντο από τον άνδρα καλλιτέχνη ή θεατή εκφράστηκε με ποικίλους τρόπους. Οι εκπρόσωποι του φεμινιστικού κινήματος πειραματίστηκαν με διάφορες μορφές τέχνης. Οι πειραματισμοί αυτοί περιελάμβαναν τόσο παραδοσιακά έργα όσο και πρώιμες μορφές ψηφιακής τέχνης. Οι τεχνολογικές εξελίξεις του 21ου αιώνα, εγκαινίασαν ένα νέο πεδίο καλλιτεχνικής δράσης με εξολοκλήρου ψηφιακά αλλά και έργα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας.

Λέξεις κλειδιά: Άβαταρ, Εικονική πραγματικότητα, Επαυξημένη πραγματικότητα, Ισότητα, Κοινωνικά δίκτυα, Πατριαρχία, Σύγχρονη τέχνη, Τεχνητή νοημοσύνη, Φεμινισμός, Φεμινιστικό κίνημα.

Abstract

The trajectory of gender relations within art delineates a broader framework that was not regarded as a subject of study in art history before its reconfiguration through the feminist movement, primarily within the American and English traditions. The feminist approach to art history and criticism, alongside the creative contributions of artists recognized as part of the feminist movement, reveal the marginalization of women artists and the distinct challenges they faced, excluded from both theoretical and public recognition of their work. The dominant patriarchal ideology, shaping the ideological and conceptual framework of the dyad "woman-femininity," deprived women's artistic production of the visibility and acknowledgment it deserved. Artists and communities reacted, seeking acknowledgment as historical and artistic subjects. Their opposition to objectification, experienced from male artists or audiences, was expressed in diverse ways. Representatives of the feminist movement experimented with various art forms. These experiments encompassed both traditional works and early forms of digital art. The technological advancements of the 21st century inaugurated a new realm of artistic expression involving entirely digital as well as virtual and augmented reality artworks.

Keywords: Avatar, Virtual reality, Augmented reality, Equality, History, Social networks, Cyberfeminism, Art, Artificial intelligence, Feminism, Feminist movement, Gender.

1.Εισαγωγή

Η σχέση των γυναικών με την τέχνη, δεν αντιμετωπιζόταν ως πεδίο αυτονόητης επιστημονικής διερεύνησης στο πλαίσιο της παραδοσιακής ιστορίας των τεχνών(Nochlin,1971). Η κατάσταση αυτή άλλαξε μόλις στα μέσα του προηγούμενου αιώνα, στο πλαίσιο του φεμινιστικού κινήματος της αμερικανικής και αγγλικής παράδοσης. Η Deerwell (2020), υποστηρίζειότι η συλλογική αφύπνιση που εκδηλώθηκε το 1970, οδήγησε στην ανάδειξη μιας ανανεωμένης φεμινιστικής τέχνης, που εναντιώθηκε στις παραδοσιακές έννοιες, προκάλεσε και διεκδίκησε με μια πρωτογενήμητριαρχική προσέγγιση τη θέση της και αντιμετώπισε με ισότιμο και πρωτοποριακό τρόπο τις κυρίαρχες πατριαρχικές δομές.

Σύμφωνα με τηBrodsky (2022), ο φεμινισμός ως κίνημα, αναπτύχθηκε κατά τη δεκαετία του 1960 και του 1970 κυρίως μεταξύ λευκών ετεροφυλόφιλων και λεσβιών γυναικών, επιδιώκοντας την ισότητα με τους άνδρες.Η μετά-αποικιακή θεωρία, η θεωρία του queer και η κριτική θεωρία της φυλής, αναγνώρισαν τον φεμινισμό ως μια κίνηση κοινωνικής δικαιοσύνης, απορρίπτοντας την πατριαρχική δυαδικότητα ορισμού του φύλου.

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια προσπάθεια ανάδειξης των διαρθρωτικών μεταβολών και προκλήσεων που αντιμετώπισε και αντιμετωπίζει το φεμινιστικό κίνημα, καθώς και η διαμόρφωση μιας κριτική κατανόησης της σχέσης μεταξύ φεμινισμού και τεχνολογίας στον σύγχρονο κοινωνικό και πολιτισμικό χώρο. Για το λόγο αυτό επιχειρεί να προσεγγίσει το ζήτημα συνδέοντας τη θεωρητική φεμινιστική ρητορική με την τέχνη και την τεχνολογία.

Ο λόγος επιλογής του συγκεκριμένου θέματος, πέραν του προσωπικού ενδιαφέροντος, εντοπίζεται στον καθαυτό πολυσύνθετο χαρακτήρα του φεμινισμού ως κίνημα και την επιθυμία μελέτης και κατανόησης του ρόλου του στην εξέλιξη της κοινωνίας και της τέχνης.

Η τέχνη, αποτελεί εκείνο το δυναμικό πεδίο δράσης όπου η ελευθερία και ο αυτοπροσδιορισμός βρίσκουν την ουσιαστικότερη έκφρασή τους. Ωστόσο, η στράτευση και η συνέργεια των τεχνών με κοινωνικόπολιτικά και ιδεολογικά επίδικα αποτέλεσε πεδίο διαφωνιών σχετιζόμενων με τον ορισμό του τι συνιστά ένα έργο τέχνης, τι είναι τέχνη καθώς και το κατά πόσο ο καλλιτέχνης δικαιούται να δημιουργεί τέχνη για την τέχνη, μη σχετιζόμενη με την κοινωνία μέσα στην οποία η δημιουργία συντελείται (Nochlin,1993).

Επιπροσθέτως, η τεχνολογία κυριαρχεί στην καθημερινότητα των σύγχρονων κοινωνιών. Θα ήταν κατά τη γνώμη μας εσφαλμένο, να παραβλέπεται στη μελέτη ζητημάτων που αφορούν

στον κοινωνικό χώρο, δεδομένου του ότι ο τελευταίος συναρμόζεται σε τεχνολογικά παραγόμενα προϊόντα, όπως οι ιστοσελίδες, τα κοινωνικά δίκτυα, τα βιντεοπαιχνίδια κλπ.

Τα παραπάνω αποτέλεσαν ζητήματα που απασχόλησαν τη γράφουσα σε προπτυχιακό επίπεδο. Στο πλαίσιο αυτό και κατά την τότε έρευνα προέκυψαν επιμέρους ευρήματα σχετικά με την ψηφιακή τέχνη και την ακτιβιστική ριζοσπαστική δράση ομάδων του κινήματος artforall που στο σύνολό τους χρησιμοποιούσαν ως μέσο έκφρασης και δημιουργίας την ψηφιακή τεχνολογία. Τα θέματα αυτά δεν αποτελούσαν την περίοδο εκείνη το ερευνητικό ζητούμενο. Στο χρόνο εκείνο, ωστόσο, άρχισαν να γεννιούνται οι πρώτες σκέψεις για τη συγγραφή της παρούσας.

Στην ερευνητική μας προσέγγιση, αποσκοπούμε, να αναδείξουμε τη συνέργεια μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και φεμινισμού. Η τέχνη, σε όλες τις μορφές της, αποτελεί έναν διαρκή φορέα έκφρασης και ανάδειξης της ανθρώπινης εμπειρίας, ενώ η τεχνολογία προσφέρει νέες δυνατότητες δημιουργίας και αλληλεπίδρασης με τον κόσμο γύρω μας.¹ Ο φεμινισμός, από την άλλη πλευρά, φέρνει στο προσκήνιο τις διακρίσεις και τις ανισότητες που επηρεάζουν την κοινωνία και την πολιτιστική παραγωγή, ερευνώντας πώς μπορούμε να διαμορφώσουμε ένα πιο ισότιμο και δίκαιο κοινωνικό περιβάλλον. Παράλληλα, η ανάλυση της σχέσης μεταξύ φεμινισμού και τεχνολογίας αποτελεί έναν σύγχρονο και επίκαιρο τομέα έρευνας, καθώς η ραγδαία εξέλιξη των ψηφιακών μέσων επικοινωνίας και της τεχνητής νοημοσύνης έχει επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τη γυναικεία ταυτότητα και τις φεμινιστικές διεκδικήσεις (Rosser,2005).

Μέσα από μια εκτενή βιβλιογραφική έρευνα και αναλύοντας τη θεωρητική φεμινιστική ρητορική, η εργασία θα εστιάσει στις μεταλλάξεις και τις διεκδικήσεις του φεμινιστικού διακυβεύματος στη διάρκεια του χρόνου. Επιπλέον, διερευνώντας τον τρόπο με τον οποίο η φεμινιστική θεωρία και πρακτική διαπλέκονται με την τέχνη και την τεχνολογία θα μελετήσει και θα παρουσιάσει αντιπροσωπευτικά του είδους καλλιτεχνικά δημιουργήματα.

Τα εκφραστικά μέσα που επέλεξαν οι καλλιτέχνες που θα παρουσιαστούν, περιλαμβάνουν βίντεο, κινούμενες εικόνες, αφηρημένα σχέδια, κινητική γλυπτική, artperformances, υπερκείμενα, εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα. Τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ποικίλουν, καθώς πειραματίζονται με τεχνολογικά και ψηφιακά μέσα, όπως ο ήχος και η

¹O'Brien, P. (1989). Art and Technology. *Circa*, 44, 15–18. <https://doi.org/10.2307/25557394>

οπτική απεικόνιση ή επιχειρούν ένα δημιουργικό συνδυασμό αυτών. Κάποιοι, από αυτούς, ίδρυσαν οργανώσεις και συλλογικότητες, σχεδίασαν ιστότοπους ή βιντεοπαιχνίδια. Οι καλλιτέχνες που θα παρουσιαστούν δεν αποτελούν, ωστόσο, μια ομοιογενή ομάδα. Προέρχονται από διάφορες χώρες, έχουν διαφορετικές εθνοτικές καταγωγές και κινήθηκαν και κινούνται σε ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών πεδίων.

Στις επόμενες ενότητες του παρόντος κεφαλαίου εκτίθενται αναλυτικότερα η θεματική περιοχή στο πλαίσιο της οποίας θα αναπτυχθεί η παρούσα βιβλιογραφική ανασκόπηση, η σημαντικότητα του ερευνώμενου ζητήματος και οι διαστάσεις του καθώς και η αναπτυξιακή δομή που θα ακολουθήσουμε.

1.1. Καθορισμός του θεματικού πεδίου

Η παρούσα διπλωματική επιχειρεί να υπερβεί την κλασική προβληματική για τις διεπαφές φεμινιστικών διακυβευμάτων και τεχνολογικής εξέλιξης², αλλά να εμβαθύνει στη συστράτευση τέχνης, τεχνολογίας και φεμινιστικού κινήματος, μελετώντας σε ιστορική – εξελικτική κλίμακα τόσο την ωρίμανση της ως άνω διαδικασίας όσο και τις προκλήσεις και προοπτικές που έθεσε και εξακολουθεί να θέτει η τεχνολογική πρόοδος στη μακρά πορεία της συμπόρευσης του φεμινιστικού κινήματος με τα εργαλεία, πλαίσια αναφοράς και μέσα της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Η εργασία θέτει ως θεματική περιοχή τη μελέτη της εξέλιξης του σύγχρονου φεμινιστικού κινήματος και των διεκδικήσεών του, όπως αυτές αποτυπώνονται στις καλλιτεχνικές δημιουργίες των μελών του. Η παρούσα δεν πραγματεύεται ένα ζήτημα που αφορά αποκλειστικά στην ιστορία και την κριτική της τέχνης, ούτε στις σπουδές φύλου και στην επιτέλεσή του. Το εννοιολογικό και ερευνητικό της αντικείμενο συνίσταται στον συνδυασμό των παραπάνω με ζητήματα που αφορούν στο χώρο της τεχνολογίας και της ανάπτυξής της και στον τρόπο που η τελευταία χρησιμοποιήθηκε και χρησιμοποιείται από καλλιτέχνες που αυτοπροσδιορίστηκαν και αυτοπροσδιορίζονται ως μέλη του φεμινιστικού κινήματος. Επιπλέον, η εργασία θα εξετάσει τον τρόπο με τον οποίο η τέχνη και η ψηφιακή τεχνολογία συμπορεύτηκαν με το φεμινιστικό κίνημα και θα διερευνήσει τις επιπτώσεις αυτής της σύζευξης.

²Αντωνοπούλου, Σ. (2022). Τεχνητή νοημοσύνη και έμφυλες διακρίσεις-Μια φεμινιστική, τεχνολογική, νομική και ηθικοκοινωνική προσέγγιση (Doctoral dissertation, University of Piraeus (Greece)).

Το πεδίο μελέτης της αφορά στην πορεία του κινήματος από τη δεκαετία του 1960 και έπειτα και στη μελέτη των θεωρητικών αναζητήσεων που προκάλεσαν την ανάδειξη των διαφόρων φεμινιστικών τάσεων και ρευμάτων αποτυπώνοντας τους τρόπους που εκφράστηκαν και συνδέθηκαν με την ψηφιακή τεχνολογία, συνυφάνθηκαν με την τεχνολογική ανάπτυξη και σε -συστράτευση τέχνης και τεχνολογίας- ισχυροποιήθηκαν και μετεξελίχθηκαν.

Μέσα από την παρακολούθηση της ιστορικής πορείας του φεμινιστικού κινήματος από τα μέσα του προηγούμενου αιώνα, η εργασία αναδεικνύει την εξέλιξη του ρόλου των γυναικών στην τέχνη και την προώθηση των φεμινιστικών αξιών μέσα από αυτήν.

1.2.Σημαντικότητα του υπό διερεύνηση ζητήματος

Η έρευνα καταπιάνεται με το πεδίο διεπαφής μεταξύ φεμινισμού, καλλιτεχνικής παραγωγής του φεμινιστικού κινήματος και τεχνολογικών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη των στόχων του.

Η επιλογή του θέματος αναδεικνύει την σημασία του φεμινιστικού κινήματος και την ανάγκη να διερευνηθούν οι διάφορες διαστάσεις του στην σύγχρονη εποχή.

Η ανάλυση του φεμινισμού ως κινητήριας δύναμης της καλλιτεχνικής παραγωγής αποκαλύπτει τις διαφοροποιήσεις στις πολιτικές, κοινωνικές και καλλιτεχνικές πρακτικές, καθώς και τη χρήση τεχνολογικών μέσων ως εργαλείων για την ισχυροποίηση των φεμινιστικών αιτημάτων, την ανάδειξη των καταπιεστικών εξουσιαστικών πολιτικών και κοινωνικών δομών με στόχο η τεχνολογία να αποτελέσει τη φωνή των καταπιεσμένων.(Faulkner, 2021).Η μελέτη του φεμινισμού και η χρήση των τεχνολογικών εργαλείων για την προαγωγή των σκοπών του κινήματος αποτελούν αντικείμενα έρευνας και επιστημονικού διαλόγου εδώ και αρκετές δεκαετίες (Rothschild, 1981).

Η αναγκαιότητα της παρούσας εκπορεύεται από την ανάγκη ισχυροποίησης και ανάδειξης της σημαντικής συνεισφοράς του πρωτοπόρου συνδυασμού της τέχνης και της τεχνολογίας στους κόλπους του φεμινιστικού κινήματος για την προώθηση της κατάρρευσης των πατριαρχικών στερεοτύπων. Η ανάλυση της σχέσης μεταξύ φεμινισμού, τεχνολογίας και τέχνης αποκαλύπτει πως η καλλιτεχνική παραγωγή έχει χρησιμοποιηθεί ως ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την εκφραστικότητα, τη διαμόρφωση του πολιτικού λόγου και την κινητοποίηση των μαζών.

Επομένως, η σημαντικότητα της μελέτης του αντικειμένου έγκειται στη διατομεακότητα της έρευνας αλλά και στη σημασία των εξαγόμενων αυτής. Περαιτέρω, η βιβλιογραφική και εργογραφική καταγραφή μπορεί να αποτελέσει χρήσιμο εργαλείο για τους/τις επόμενους/ες ερευνητές/τριες του πεδίου. Με έμφαση στην πρωτοτυπία του θέματος και της δομής της, η εργασία εκκινώντας από τον φεμινισμό, πραγματεύεται τον ρόλο του ως κινητήρια δύναμη για την καλλιτεχνική παραγωγή, εξετάζοντας τον ιστορικό του προσανατολισμό και τις επιδράσεις του στην τέχνη και την τεχνολογία.

Τέλος, η σύνδεση αυτών των τομέων ενδιαφέροντος αποκαλύπτει τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες για τη δημιουργία ενός φεμινιστικού διαδικτύου, επισημαίνοντας τη σημασία της πολιτικής και των κοινωνικοπολιτισμικών παραγόντων στην ανάπτυξη του.

Στη σύγχρονη κοινωνία η ταυτότητα φύλου και η φεμινιστική ρητορική αποτελούν ζητήματα που απασχολούν ολοένα και περισσότερο καθώς εμπλέκουν και εμπλέκονται σε πλήθος τομέων της καθημερινότητας του σύγχρονου ανθρώπου (Hester, 2017). Ζητήματα σχετικά με την κατάργηση ή τον επαναπροσδιορισμό της έννοιας του φύλου ανακύπτουν και συνεχώς διευρύνονται. Καλλιτεχνικές και ακτιβιστικές δράσεις επικοινωνούν νέα φεμινιστικά μηνύματα και διαμορφώνουν μια νέα πραγματικότητα. Διχογνωμίες, διαμάχες, συμφωνίες και διαφωνίες κυριαρχούν στα κοινωνικά δίκτυα, στη δημόσια συζήτηση και στον παγκόσμιο ιστό (Brotsky, 2022).

Η σημασία αυτής της μελέτης προκύπτει από την επιτακτική ανάγκη να υπογραμμιστεί και να τονιστεί η πρωτοποριακή συνέργεια της τέχνης και της τεχνολογίας στο πλαίσιο του φεμινιστικού κινήματος, με στόχο την κατάρριψη των παγιωμένων πατριαρχικών στερεοτύπων. Μέσα από τη σχολαστική εξέταση της αλληλεπίδρασης μεταξύ της φεμινιστικής τεχνολογίας και της τέχνης, η έρευνα φωτίζει πώς «...η καλλιτεχνική παραγωγή χρησιμεύει όχι μόνο ως δίαυλος έκφρασης αλλά και ως ισχυρό εργαλείο πολιτικής δράσης, πυροδοτώντας την κοινωνική κινητοποίηση.» (Barriga, 2016).

Για όλους τους παραπάνω λόγους η φεμινιστική συνισταμένη συναρτώμενη με τις συνιστώσες της καλλιτεχνικής έκφρασης και δημιουργίας και της τεχνολογικής ανάπτυξης αποτελεί ένα θεματικό πεδίο μελέτης κρίσιμο που αφορά καθένα και καθεμιά. Το υπό ανάλυση ζήτημα απευθύνεται σε ένα ενεργό κοινό δρώντων ατόμων που με κριτική ματιά αποδεσμευμένη από ακραίες ρητορείες και στερεότυπα αναγνωρίζουν τη σημαντικότητα της τέχνης, του πολιτικού ακτιβισμού και της τεχνολογίας στη διαμόρφωση του κοινωνικό πολιτικού τοπίου του σύγχρονου κόσμου.

Σε κατακλείδα του παρόντος η βιβλιογραφική ανασκόπηση που θα παρουσιαστεί αποτελεί, για όλους τους παραπάνω λόγους, αναγκαίο εγχείρημα σύνδεσης και ανάλυσης του φεμινισμού, της καλλιτεχνικής παραγωγής του ως κινήματος και των τεχνολογικών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν ως εργαλεία για την επίτευξη των στόχων του, τόσο καλλιτεχνικών όσο και πολιτικών.

1.3.Διαστάσεις του ερευνώμενου θέματος

Η διπλωματική εργασία αναλύει την εξέλιξη του φεμινιστικού κινήματος και της φεμινιστικής τέχνης στη σύγχρονη εποχή, με έμφαση στον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία και το διαδίκτυο έχουν επηρεάσει αυτή την εξέλιξη. Επιπλέον, μέσα από τη χρήση πρακτικών συγκερασμού βιβλιογραφικής και πρωτογενούς έρευνας, επιχειρείται η σύνδεση τεσσάρων κρίσιμων τομέων ενδιαφέροντος της ιστορίας, της πολιτικής, της τέχνης και της τεχνολογίας. Η προσέγγιση επιθυμεί να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο ο φεμινισμός έχει διαμορφώσει και επηρεάσει την τέχνη και την τεχνολογία προωθώντας ένα ευρύ φάσμα θεμάτων και προβληματικών.

Η έρευνα προσεγγίζει το θέμα από διάφορες οπτικές γωνίες και αναλύει τις διαφορετικές διαστάσεις του φεμινιστικού κινήματος και της φεμινιστικής τέχνης στον σύγχρονο κόσμο. Μέσα από την παρακολούθηση της ιστορικής πορείας του φεμινιστικού κινήματος από τα μέσα του προηγούμενου αιώνα, η εργασία επιδιώκει να αναδείξει την εξέλιξη του ρόλου των γυναικών στην τέχνη και την προώθηση των φεμινιστικών αξιών μέσα από αυτήν. Η βιβλιογραφική ανασκόπηση εισάγει τον αναγνώστη στον κύριο κορμό της μελέτης του φεμινιστικού κινήματος και της ιστορικής του πορείας την καλλιτεχνική έκφραση και δημιουργία και την τεχνολογική ανάπτυξη, ως μια ανεξάντλητη πηγή νέων δυνατοτήτων δημιουργίας με τη χρήση πρωτότυπων και επιδραστικών εργαλείων (Tillander, 2011). Ταυτόχρονα στη μελέτη εισάγεται και η καλλιτεχνική ακτιβιστική δράση ως μέσο διεκδίκησης και επικοινωνίας πολιτικών και κοινωνικών μηνυμάτων.

Ο βασικός προσανατολισμός της εργασίας είναι η μελέτη των κυριότερων τάσεων της φεμινιστικής καλλιτεχνικής παραγωγής και του τρόπου που αυτές συνδέθηκαν και εκφράστηκαν μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας. Η εργασία ενσωματώνει στην ανάλυση τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογική πρόοδος έχει επηρεάσει την εξέλιξη του φεμινιστικού κινήματος και πως η χρήση της τεχνολογίας έχει ενισχύσει και διαμορφώσει νέες τάσεις και στρατηγικές στον τομέα της φεμινιστικής δράσης.

Η κατανόηση των ιστορικών διαφοροποιήσεων εντός του φεμινιστικού κινήματος και του τρόπου με τον οποίο αυτές εκδηλώνονται στην τέχνη παρέχει μια διαφοροποιημένη προοπτική για την εξέλιξη των φεμινιστικών ιδεολογιών. Η εξέταση του αντίκτυπου της ψηφιακής τεχνολογίας, του διαδικτύου και των κοινωνικοπολιτικών αλλαγών στις διακρίσεις που σχετίζονται με το φύλο βοηθά στην αποκάλυψη της πολυπλοκότητας των σύγχρονων προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες και τα άτομα με διαφορετικές ταυτότητες φύλου και σεξουαλικούς προσανατολισμούς (Wajcman,2010).

Η ανασκόπηση υπογραμμίζει ότι η τέχνη υπερβαίνει την απλή εκφραστική λειτουργία και αναδεικνύεται σε ισχυρό όχημα πολιτικού ακτιβισμού. Οι καλλιτέχνες αξιοποιούν τα τεχνολογικά μέσα στα έργα τους για να αναδείξουν και να αμφισβητήσουν τις επικρατούσες κοινωνικές ανισότητες και τις παγιωμένες πατριαρχικές δομές που είναι ριζωμένες στην κοινωνία(Wajcman,2000).Κατά συνέπεια, εισάγεται και η μελέτη του κομβικού ρόλου των τεχνολογικών μέσων και του διαδικτύου στη διάδοση και υποστήριξη φεμινιστικών ιδεών και αξιών, καθώς και στην προώθηση της ανάπτυξης μιας φεμινιστικής κοινότητας.

Η παρούσα θέτοντας ως βασικόάξονα μελέτης τα αποτελέσματα της συστράτευσης της τέχνης και της τεχνολογίας στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος από το 1960 έως σήμερα επιχειρεί να διερευνήσει και επιμέρους διαστάσεις του ζητουμένου της.

Οι θεματικές διαστάσεις που προσεγγίστηκαν αφορούν στο κατά πόσο η γυναικεία φεμινιστική τέχνη κατόρθωσε να βρει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών, ποιες διαφοροποιήσεις σημειώθηκαν στο πλαίσιο της ιστορικής ανάπτυξης και εξέλιξης του φεμινιστικού κινήματος, αλλά και για ποιους λόγους και πως αυτές εκφράστηκαν μέσα από τη φεμινιστική τέχνη. Επίσης, οι θεματικές διαστάσεις εστιάζουν στο ερώτημα για το ποιες είναι οι περιβαλλοντικές και διασταυρούμενες μορφές διάκρισης που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετική ταυτότητα φύλου και σεξουαλικό προσανατολισμό λόγω πολιτικών, οικονομικών και κοινωνικών αλλαγών που οδηγούνται από την ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο. Τέλος, οι θεματικές διαστάσεις διαλαμβάνουν και το ερώτημα κατά πόσο η τεχνολογία αναπαράγει και υποστηρίζει πατριαρχικά στερεότυπα και αντιλήψεις.

Στο πλαίσιο αυτό –στοχεύοντας στη μελέτη του τρόπου που η τεχνολογία, αναλογική και ψηφιακή, διαδραμάτισε και διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη διασύνδεση και τη διάδοση των φεμινιστικών ιδεών και αξιών μέσα από διάφορες πλατφόρμες και διαδικτυακά εργαλεία– η εργασία παρουσιάζει τις μεθόδους με τις οποίες οι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν

και χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να αναδείξουν και να αμφισβητήσουν τις διαρθρώσεις εξουσίας και τις κοινωνικές ανισότητες που σχετίζονται με το φύλο.

Τέλος εξετάζεται και η διάσταση των προκλήσεων και ευκαιριών στην πολιτική, την υποδομή και τις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες που επηρεάζουν την πορεία των αντιλήψεων σχετικά με το φύλο και την τεχνολογία.

1.4. Δομή ανάπτυξης βιβλιογραφικής ανασκόπησης

Η βιβλιογραφική επισκόπηση, που θα εκτεθεί στα επόμενα κεφάλαια, στοχεύει στην μελέτη της πορείας και των διεκδικήσεων του σύγχρονου φεμινιστικού κινήματος, όπως αυτές αποτυπώθηκαν στις καλλιτεχνικές δημιουργίες των μελών του. Για το λόγο αυτό επελέγη μια σπονδυλωτή ανάπτυξη με θεματικούς άξονες, που μελετούν το φεμινισμό ως κίνημα, τα καλλιτεχνικά κινήματα από τα μέσα του προηγούμενου αιώνα έως τις αρχές του αιώνα που διανύουμε και τέλος τις φεμινιστικές κινήσεις και δράσεις από την εφεύρεση του διαδικτύου και έπειτα. Η παρούσα, επιχειρώντας ένα συγκερασμό τριών φαινομενικά ανεξάρτητων τομέων μελέτης -της τέχνης, του φεμινισμού και της τεχνολογίας- στοχεύει να αποδείξει τη βαθιά διασύνδεση τους. Αναλυτικότερα, στα κεφάλαια που θα ακολουθήσουν θα επιχειρηθεί μέσα από μια εκτενή βιβλιογραφική ανασκόπηση η μελέτη της πορείας του φεμινιστικού κινήματος από τη δεκαετία του 1960 έως σήμερα και των τρόπων που επέδρασε στην καλλιτεχνική παραγωγή ατόμων που αυτοπροδιορίστηκαν ως μέλη του. Θα εξετάσει το θεωρητικό και ιστορικό πλαίσιο που οδήγησε στην αναγνώριση της φεμινιστικής τέχνης ως ανεξάρτητου πεδίου στο χώρο της ιστορίας και κριτικής τέχνης. Η μελέτη του παραπάνω ζητούμενου προϋποθέτει την αναφορά στις θεωρητικές διαμάχες, τις διεκδικήσεις, τα αιτήματα και τις μεταλλάξεις του φεμινιστικού κινήματος όχι μόνο σε θεωρητικό επίπεδο αλλά και στον τρόπο που πρακτικά αποτυπώθηκαν σε πρωτοπόρες καλλιτεχνικές δημιουργίες καλλιτεχνών που αυτοπροδιορίστηκαν ως μέλη του και χρησιμοποίησαν ως εκφραστικά μέσα τα εργαλεία που η τεχνολογική εξέλιξη της κάθε περιόδου προσέφερε. Στα πλαίσια της ερευνητικής διαδικασίας θα μελετηθούν, επίσης, οι τρόποι που η φεμινιστική θεωρητική ανάλυση έπαιξε καίριο ρόλο στην πρόοδο της ψηφιακής τέχνης, συνεισέφερε στην απελευθέρωση της τεχνολογίας από τους περιορισμούς που επέβαλλαν οι πατριαρχικές δομές και τη μετέτρεψε σε έναν πιο προσιτό χώρο για όλους.

Του παρόντος εισαγωγικού κεφαλαίου έπεται ο ορισμός του θεωρητικού πλαισίου και η βιβλιογραφική ανασκόπηση, όπου επιχειρείται αρχικά, ο ορισμός του φεμινισμού, ως

κινήματος, στη σύγχρονη ιστορία. Ακολουθώντας τη βιβλιογραφία, θα αναφερθούμε, στην εξελικτική του πορεία και στους τρόπους που μεταλλάχθηκε και διαμορφώθηκε συναρτώμενος με τις κοινωνικοπολιτικές και τεχνολογικές εξελίξεις.

Στο 2^ο κεφάλαιο που ακολουθεί του εισαγωγικού, τούτου, κεφαλαίου παρουσιάζεται ο ορισμός και η συζήτηση γύρω από βασικά θεωρητικά ζητήματα για την έννοια του όρου και τις διαστάσεις του καθώς και μια ανασκόπηση της ιστορικής πορείας του φεμινιστικού κινήματος και των διαφόρων φάσεων του από τη δεκαετία του 1960 έως και σήμερα. Στην υποενότητα της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, θα μελετήσουμε τη σχέση του φύλου με την τέχνη και την τεχνολογία, τις συνθήκες ορισμού της φεμινιστικής τέχνης ως ανεξάρτητου πεδίου έρευνας. Επιχειρείται η ανάλυση των επιπτώσεων της παραπάνω συνέργειας στο φεμινιστικό κίνημα και συζητούνται οι προοπτικές για το μέλλον του φεμινιστικού αγώνα και της σχέσης του με την τέχνη και την τεχνολογία. Μελετάται, η τεχνολογία του διαδικτύου, η γένεση και ο αντίκτυπος της εισόδου του παγκόσμιου ιστού στο φεμινιστικό κίνημα και την καλλιτεχνική δημιουργία που παρήγαγε. Θα εξετάσουμε την υπερκειμενική λογοτεχνία και τη σημαντική παιδαγωγική της διάσταση³. Θα μιλήσουμε επίσης για τον τρόπο που τα υπερκείμενα συνδέθηκαν με την φεμινιστική δράση. Θα εξετάσουμε το ρόλο των αναταρταχών και τη χρήση τους στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος καταλήγοντας στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών και των τεχνολογιών την τεχνητής νοημοσύνης και της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος.

Το 3^ο κεφάλαιο της παρούσας αφορά το κεφάλαιο της μεθοδολογικής προσέγγισης που ακολουθήθηκε και λειτουργεί συνεκτικά ανάμεσα στο πρώτο μέρος της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και στο δεύτερο μέρος της παρουσίασης των αποτελεσμάτων αυτής.

Στο 4^ο κεφάλαιο περιλαμβάνεται η παρουσίαση των αποτελεσμάτων της βιβλιογραφικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε. Στο κεφάλαιο αυτό εξετάζοντας το ρόλο της τεχνολογίας και τη συστράτευσή της με την τέχνη στα πλαίσια επικοινωνίας των φεμινιστικών διεκδικήσεων, θα αναφερθούμε σε πρωτοπόρους ψηφιακούς καλλιτέχνες του φεμινιστικού κινήματος, εξετάζοντας την ιστορική περίοδο από το 1960 έως και σήμερα⁴. Θα εξεταστούν

³TILLANDER, M. (2011). Creativity, Technology, Art, and Pedagogical Practices. *Art Education*, 64(1), 40–46. <http://www.jstor.org/stable/23033951>

⁴Mondloch, K. (2018). Inhabiting Matter: New Media Art and New Materialisms Informed by Feminism. In *A Capsule Aesthetic: Feminist Materialisms in New Media Art* (pp. 1–20). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctt1zgb3fb.3>

πρακτικές και έργα καλλιτεχνών που αυτό-προσδιορίστηκαν ως εκφραστές του φεμινιστικού μηνύματος. Θα παρουσιαστεί επίσης η πρωτοπόρα συμβολή τους στην καλλιτεχνική παραγωγή και τις φεμινιστικές διεκδικήσεις.

Κατακλείδα, της βιβλιογραφικής μας ανασκόπησης, θα αποτελέσει το 5^ο κεφάλαιο της κριτικής αποτίμησης των ερευνητικών αποτελεσμάτων, της εξαγωγής συμπερασμάτων και της διατύπωσης μελλοντικών ερευνητικών ερωτημάτων.

2. Ανασκόπηση βιβλιογραφίας

2.1. Θεωρητικό πλαίσιο

Η υποστήριξη των δικαιωμάτων των γυναικών βασίζεται στην θεμελιώδη αρχή ότι η ανθρώπινη κοινωνία οφείλει να αναγνωρίζει και να σέβεται την ισότητα και τη διαφορετικότητα των φύλων. Ο φεμινισμός, εκκινούμενος από τη διαπίστωση, της αδικίας και της καταπίεσης που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες, προσπαθεί να διερευνήσει τις ρίζες και τις διαστάσεις αυτών των ανισοτήτων. Επιθυμεί να τις ενημερώσει και να τις ενθαρρύνει, προκειμένου να αντιμετωπίσουν αυτές τις προκλήσεις. Στοχεύει να τις ενδυναμώσει ώστε να διεκδικήσουν τα δικαιώματά τους, να επιτύχουν την ισότητα και τελικά να απελευθερωθούν από τις δεσμεύσεις και τους περιορισμούς που τους επιβάλλονται (Deerwell, 2020)

Ο φεμινισμός αποτελεί ένα ευρύ φάσμα κοινωνικών κινημάτων και ιδεολογιών που βασίζονται στην προαγωγή των δικαιωμάτων των γυναικών, στη συλλογική προσπάθεια για νομική, οικονομική και κοινωνική ισότητα μεταξύ των φύλων και στην πεποίθηση πως οι γυναίκες πρέπει να απολαμβάνουν δικαιώματα και ευκαιρίες παρόμοιες με αυτές των ανδρών.⁵ Ως μια δυναμική και πολυδιάστατη ιδεολογία, διαρκώς εξελισσόμενη, εστιάζει σε ποικίλες πτυχές και εκτείνεται σε διαφορετικούς τομείς, της καθημερινότητας και της ιστορίας. Για τους λόγους αυτούς, δεν μπορεί να ειπωθεί ως μια ενιαία θεωρία ή/και ιδεολογία.

Οι θεωρητικές προσεγγίσεις, που κατά καιρούς αναπτύχθηκαν, ξεκινώντας από διαφορετικά σημεία ανάλυσης και ακολουθώντας διαφορετικούς μεθοδολογικούς δρόμους, κατέληξαν σε διαφορετικές πρακτικές και προτάσεις. Το γεγονός, αυτό, οδήγησε σε μια πολυφωνία που καθόρισε το χαρακτήρα του φεμινιστικού κινήματος.

Σήμερα, ο φεμινισμός έχει υπερβεί τον αρχικό του στόχο και έχει μεταμορφωθεί σε ένα κίνημα για την αναδιοργάνωση του ευρύτερου κοινωνικού συστήματος (Hester, 2017). Οι γυναίκες συμμετέχουν ενεργά σε κάθε βασικό πυλώνα της ανθρώπινης κοινωνίας, επηρεάζοντας τη θρησκεία, τα έθιμα, την ιστορία, την πολιτική, το νομικό πλαίσιο, την οικονομική πραγματικότητα, την απασχόληση και τον καταμερισμό εργασίας, Έτσι, κάθε

⁵McCann, H., Carroll, G., Duguid, B., Gehred, K., Kirillova, L., Kramer, A., Holmes, M., & Weber, S. (2019). *The feminism book: Big ideas simply explained*. DK Publishing.

ζήτημα μπορεί να εξεταστεί και μέσα από το πρίσμα της γυναικείας ή φεμινιστικής οπτικής, διευρύνοντας τις πιθανές προσεγγίσεις και ερμηνείες του.

Μέχρι το 19^ο αιώνα η γυναίκα, εκτός από λίγες εξαιρέσεις, είχε περιορισμένη κοινωνική παρουσία και ήταν απύσχα από τις δημόσιες δραστηριότητες, ενώ παράλληλα υπέφερε από την ανδρική σκληρότητα (Scott, 1988). Η αφοσίωση της γυναίκας στον οικογενειακό βίο, στην φροντίδα των παιδιών και των οικιακών καθηκόντων, αποτέλεσε ιδανικό στο πλαίσιο της πατριαρχικής κοινωνίας και του αστικού πολιτισμού. Οι οικονομικές δομές που επικράτησαν στην πορεία της ανθρώπινης εξέλιξης οδήγησαν στη διάκριση των ρόλων, εντός της οικογένειας, καθοδηγώντας την γυναίκα σε δραστηριότητες που ήταν αποκλειστικά «οικιακές».

Με τη βιομηχανική επανάσταση, αρχίζει να αλλάζει τον τρόπο ζωής της. Οι απαιτήσεις του κεφαλαιοκρατικού συστήματος για φθηνό εργατικό δυναμικό, την εισάγουν στο χώρο της αμειβόμενης εργασίας. Η οικονομική ανεξαρτησία, που απέκτησε της προσέδωσε μερική προσωπική ανεξαρτησία, αλλά τη μετέτρεψε σε αντικείμενο καπιταλιστικής, οικονομικής και πολιτικής εκμετάλλευσης. Ο ρόλος της παραμένει βοηθητικός και συμπληρωματικός και είναι απαγορευτική η όποια ανέλιξή της σε ανώτερες θέσεις της ιδιωτικής ή δημόσιας ζωής (Fraser, 2013).

Η Scott⁶ (1988) υποστηρίζει ότι η Βιομηχανική Επανάσταση, που ξεκίνησε στο τέλος του 18^{ου} αιώνα στη Μεγάλη Βρετανία και εξαπλώθηκε σε ολόκληρη τη Δυτική Ευρώπη και τη Βόρεια Αμερική, επηρέασε βαθιά τη θέση και το ρόλο των γυναικών στην κοινωνία και την ιστορία. Στην προ-βιομηχανική εποχή, οι γυναίκες κυριάρχησαν στον οικογενειακό και κοινοτικό βίο, αλλά η πρόσβασή τους σε εκπαίδευση και επαγγελματικές ευκαιρίες ήταν περιορισμένη. Με την έλευση της βιομηχανικής επανάστασης, η ανάγκη για εργατικό δυναμικό σε εργοστάσια και εργαστήρια άνοιξε νέες δυνατότητες για τις γυναίκες. Αρχικά, πολλές γυναίκες εργάστηκαν ως εργάτριες στις βιομηχανικές μονάδες, συχνά υπό εξαιρετικά δυσμενείς συνθήκες, καθιστώντας την εργατική τάξη πολυπληθέστερη και πιο διαφοροποιημένη. Η συμμετοχή των γυναικών στην εργατική δύναμη δεν οδήγησε αυτόματα στην ισότητα. Οι γυναίκες εξακολούθησαν να αντιμετωπίζουν διακρίσεις στον εργασιακό τομέα, να λαμβάνουν χαμηλότερες αμοιβές από τους άνδρες και να αποκλείονται από τα οργανωμένα ανδροκρατούμενα εργατικά συνδικάτα. Η αυξανόμενη βιομηχανική παραγωγή και οι αλλαγές στις εργασιακές δομές οδήγησαν σε μια μετάβαση από το οικογενειακό

⁶Scott, Joan W. (1988). *Gender and the Politics of History*. New York: Columbia University Press.

εργαστήριο στο εργοστάσιο, με αποτέλεσμα τη μείωση της σημασίας της οικογενειακής μονάδας ως κέντρο κοινωνικής παραγωγής.

Κατά τη δεκαετία του 1970, πολλές χώρες βίωσαν κοινωνικές αλλαγές και πολιτικές αναταραχές. Σημαντικές κινητοποιήσεις περιλάμβαναν το φεμινιστικό κίνημα, το κίνημα για τα ανθρώπινα δικαιώματα, το αντιπολεμικό κίνημα και τον περιβαλλοντικό ακτιβισμό. Οι πολιτικές αντιθέσεις μεταξύ διαφορετικών ιδεολογικών ομάδων έφεραν συχνά την κοινωνία στο όριο της διάσπασης. Επιπλέον, η δεκαετία του 1980 χαρακτηρίστηκε από την αύξηση του νεοφιλελευθερισμού και της συντηρητικής πολιτικής, κυρίως στις δυτικές χώρες. Η Εποχή των Άκρων είδε την άνοδο της Θάτσερ στη Μεγάλη Βρετανία, του Ρέιγκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες και της οικονομικής ανάπτυξης με βάση την ελεύθερη αγορά και τη μείωση του ρόλου του κράτους. Κατά τη δεκαετία αυτή, επίσης, οι αντιθέσεις μεταξύ των ιδεολογικών ομάδων οξύνθηκαν και εμφανίστηκαν κοινωνικές ομάδες που παρουσίαζαν ακραίες απόψεις και πρακτικές. Την εποχή χαρακτήρισαν περίοδοι με αυξημένη κοινωνική ένταση και διαμάχες, οι οποίες μερικές φορές οδήγησαν σε βίαιες συγκρούσεις και τρομοκρατικές ενέργειες (Hobsbawm, 1996).

Το 1960-1970, οι γυναίκες βίωναν μια περίοδο εκδήλωσης έντονης κοινωνικής και πολιτικής δραστηριότητας για τα δικαιώματα τους. Στην πογκουλτούρα, της εποχής, αντικατοπτρίζεται η αναζήτηση της ελευθερίας και της αυτοπραγμάτωσης. Το φεμινιστικό κίνημα αναδύθηκε με σθένος, υποστηρίζοντας την ισότητα των φύλων και την ελευθερία των γυναικών από τα κοινωνικά και πολιτισμικά στερεότυπα. Η γυναίκα αποκτά πολιτική συνείδηση μέσω των κινημάτων για τα ανθρώπινα δικαιώματα και του φεμινιστικού ακτιβισμού (Evans, 2010).

Κατά τις δεκαετίες του 1980 και 1990 η ιστορία της γυναικείας ύπαρξης αποκτά μια νέα δυναμική που επηρεάζει την εξέλιξη της θέσης των γυναικών στην κοινωνία. Η δεκαετία αυτή ήταν μια περίοδος εντατικών αγώνων για τα δικαιώματα των γυναικών και την ισότητα των φύλων σε πολλά μέρη του κόσμου. Οι γυναίκες είχαν ήδη κατοχυρώσει δικαιώματα όπως το δικαίωμα ψήφου και την πρόσβαση σε εκπαίδευση και εργασία. Ωστόσο, η σεξουαλική προσβολή, η οικονομική ανισότητα και η οικογενειακή βία δεν αναγνωρίζονται ως κοινωνικές παθογένειες (Butler, 1993).

Στον 21^ο αιώνα, πολλές χώρες σημείωσαν σημαντικές εξελίξεις στον τομέα της ισότητας των φύλων και στα δικαιώματα των γυναικών με την έγκριση νόμων και πολιτικών που προωθούν την ισότητα και την ενίσχυση της συμμετοχής των γυναικών σε διάφορους τομείς της κοινωνίας. Από το 2000 διανύουμε μια περίοδο αυξημένης ευαισθητοποίησης και διεθνούς

δράσης για θέματα όπως η βία κατά των γυναικών, η γυναικεία υγεία και η οικονομική ανεξαρτησία. Μελέτες και έρευνες προσέφεραν νέες προοπτικές και αναλύσεις για την ιστορία των γυναικών, επισημαίνοντας τη σημασία της γυναικείας εμπειρίας και των κοινωνικών δυναμικών που τις επηρέασαν τη δεδομένη χρονική περίοδο (Evans,2010).

Ωστόσο, σύμφωνα με τα στοιχεία του Τμήματος Οικονομικών και Κοινωνικών Υποθέσεων του Οργανισμού των Ηνωμένων Εθνών (UN DESA), το 2020, μόνο το 47% των γυναικών σε ηλικία εργασίας συμμετείχε στην αγορά εργασίας, σε σύγκριση με το 74% των ανδρών⁷. Αυτή η ανισότητα φύλων παραμένει σχετικά σταθερή από το 1995. Το 2019, οι γυναίκες κατείχαν μόλις το 28% των διευθυντικών θέσεων παγκοσμίως, σχεδόν το ίδιο ποσοστό με το 1995. Μόνο το 18% των επιχειρήσεων που ερευνήθηκαν είχαν γυναίκα Διευθύνουσα Σύμβουλο το 2020 και μόλις το 7,4% των εταιρειών του Fortune 500 είχαν γυναίκα Διευθύνουσα Σύμβουλο. Στη Νότια Ασία, τη Βόρεια Αφρική και τη Δυτική Ασία, το ποσοστό είναι ακόμα χαμηλότερο, με λιγότερο από το 30% των γυναικών να συμμετέχουν στην αγορά εργασίας⁸.

Πέρα από την καθαυτό δημιουργία ο φεμινισμός, ως ιδεολογική και φιλοσοφική κίνηση ασχολήθηκε ενεργά με τη θεωρία και την κριτική διαφόρων μορφών τέχνης, βελτιώνοντας το βαθμό πρόσβασης των γυναικών δημιουργών στην αγορά και τον χώρο των εκθέσεων.

Ο όρος «φεμινιστική τέχνη» αναφέρεται σε καλλιτεχνικές πρακτικές που επικεντρώνονται στην ανάλυση και την αξιολόγηση θεμάτων σχετικών με το φύλο και την ταυτότητα του. Ξεκινά τη δεκαετία του 1960 κυρίως στην Ευρώπη και τη Βόρεια Αμερική. Είναι σημαντικό να σημειώσουμε ότι δεν πρόκειται ούτε για ένα ομοιογενές ούτε για ένα ευδιάκριτα καθορισμένο σύνολο καλλιτεχνών και δημιουργικής παραγωγής. Πρόκειται, μάλλον για μια τάση που αναζητά την αυτοτέλειά της μέσα στο σύγχρονο καλλιτεχνικό πεδίο. (Deerwell, 2020).

Η δημοσίευση του *Δεύτερου Φύλου* της Simone de Beauvoir (1949) σηματοδοτεί, όπως ήδη αναφέρθηκε, την έναρξη του δεύτερου φεμινιστικού κύματος και εγκαινιάζει μια νέα φεμινιστική διαλεκτική στη φιλοσοφία, την πολιτική και την ιστορία.

⁷United Nations, [Department of Economic and Social Affairs](https://www.un.org/en/desa/world%20%99s-women-2020). The World's Women 2020: Trends and Statistics Ανακτήθηκε από: <https://www.un.org/en/desa/world%20%99s-women-2020>

⁸United Nations, [Department of Economic and Social Affairs](https://www.un.org/en/desa/world%20%99s-women-2020). The World's Women 2020: Trends and Statistics Ανακτήθηκε από: <https://www.un.org/en/desa/world%20%99s-women-2020>

Την ίδια περίοδο, μια ομάδα γυναικών καλλιτεχνών εκφράζεται χρησιμοποιώντας ποικίλα καλλιτεχνικά μέσα, ενώ ταυτόχρονα διεκδικεί πρόσβαση στον χώρο της σύγχρονης τέχνης, που επικρίνεται, ανοιχτά για την έλλειψη γυναικείας εκπροσώπησης. Η αναθεώρηση της ίδιας της ιστορίας της τέχνης γίνεται αντικείμενο ενδιαφέροντος και θεωρητικών ανταγωνισμών. Η φεμινιστική καλλιτεχνική δημιουργία αγωνίζεται για την απόκτηση της δικής της ταυτότητας και μιας αποκλειστικής θέσης στη σφαίρα της καλλιτεχνικής δημιουργίας. (Nochlin,1988).

Τη δεκαετία του 1960-1970, δίνεται έμφαση στην κυριαρχία των γυναικών πάνω στο σώμα τους και στο δικαίωμά τους στην άμβλωση, μέσω της πολιτικής αντίδρασης σε ένα περιβάλλον που αμφισβητεί αυτά τα δικαιώματα. Μεγάλο κομμάτι των εικαστικών δράσεων συνδέεται με μια προσπάθεια απενοχοποίησης της γυναικείας ιδιότητας. Σε πολλά έργα αναγνωρίζονται ορισμένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του μεταμοντερνισμού και της σύγχρονης τέχνης⁹.

Η «αργιότι» αρχή που υποστήριζε «ότι οι άντρες δημιουργούν γνώση και οι γυναίκες όχι» οδήγησε στην εκμηδένιση αν όχι εξαφάνιση της όποιας συμμετοχής των γυναικών σε τεχνολογικά επιτεύγματα (Brotsky,2022).

Η σχέση των γυναικών με την τεχνολογία αποτελούσε και αποτελεί αφορμή για ποικίλα λογοπαίγνια και περιπαικτικά σχόλια. Για χιλιετίες, όπως οι μαθηματικές και φυσικές επιστήμες, η τεχνολογία, θεωρήθηκε αντρική υπόθεση. Οι πατριαρχικές αυτές δομές οδήγησαν στην ανάπτυξη και εδραίωση ισχυρών πολιτιστικών πατριαρχικών στερεοτύπων. Η Υπατία, ήταν σπουδαία μαθηματικός και αστρονόμος, που έζησε στην Αλεξάνδρεια, κατά την ελληνιστική περίοδο. Βασανίστηκε και εκτελέστηκε γιατί ήταν γυναίκα και επιθυμούσε να είναι ανεξάρτητη και κύρια του εαυτού της. Η δολοφονία της ήταν ίσως μια από τις πρώτες καταγεγραμμένες γυναικοκτονίες στην ιστορία.

Με την Έναρξη της Βιομηχανικής Επανάστασης, η επιστημονική έρευνα και η τεχνολογική καινοτομία αναπτύσσονταν με ταχύτετους ρυθμούς. Το γεγονός αυτό δημιούργησε την ανάγκη ανεύρεσης περισσότερων εργαζομένων. Οι γυναίκες, που μέχρι τότε απασχολούνταν σε οικιακές και βιοτεχνικές εργασίες, θεωρήθηκαν κατάλληλη δεξαμενή άντλησης ανειδίκευτων υπαλλήλων, που ωστόσο θα ήταν ικανοί να χειριστούν τα νέα δεδομένα που προέκυπταν. Απαιτούνταν οργάνωση των στοιχείων για να μπορέσουν να χρησιμοποιηθούν. Η γραφειοκρατία ωστόσο, ήταν ιδιαίτερος μονότονη εργασία για έναν άνδρα επιστήμονα.

⁹Millner, J., & Moore, C. (2021). Beyond performing identities. In Contemporary Art and Feminism (p. 49–84). Routledge.

Ανατέθηκε σε γυναίκες που, λόγω φύλου, θεωρήθηκαν ως οι πιο κατάλληλες για τη βαρετή δουλειά της «τακτοποίησης» των νέων δεδομένων. Ο αποκλεισμός των γυναικών τόσο από την προ-ψηφιακή όσο και από την ψηφιακή τεχνολογία, οι οποίες χρεωνόταν αποκλειστικά στην ανδρική σφαίρα ενασχολήσεων διατηρήθηκε ακόμη και μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο παρά τις εκατοντάδες γυναικών που ασχολήθηκαν με την πληροφορική κατά τη διάρκεια του πολέμου. Θα παραγνώριζε την ιστορική αλήθεια κανείς αν δεν αναγνώριζε την παντοδυναμία της παραπάνω παραδοχής ακόμη και σε περιπτώσεις γενικής απόρριψης των πατριαρχικών δυαδικών ορισμού του φύλου (Light, 1999).

Οι καταβολές της ψηφιακής τεχνολογίας είναι ουσιαστικά πατριαρχικές. Η θεωρία της ανδρικής κυριαρχίας, η βάση της πατριαρχικής κοινωνίας, είναι μια ιεραρχία στην οποία οι λευκοί ετεροφυλόφιλοι άνδρες είναι κυρίαρχοι, ασκώντας εξουσία πάνω στις γυναίκες, τον πληθυσμό LGBTQI, τις αυτόχθονες ομάδες και τα άτομα διαφορετικής φυλετικής προέλευσης (POC), καταπιέζοντας το διαφορετικό και ανυψώνοντας την αρχή της λευκής ετερονορματικής αρσενικής σφαίρας επιβάλλοντας τις πεποιθήσεις και τους κώδικες συμπεριφοράς της σε όλους τους άλλους (Bourdieu, 1998).¹⁰

Το έργο της αποκατάστασης της θέσης και της συνεισφοράς των γυναικών στην ιστορία είναι ακόμη στην αρχή του και η πορεία για την ολοκλήρωσή του συνεχίζει να παραμένει μακρά και επίπονη. Η Ada Lovelace¹¹, έλαβε, επιτέλους, την αναγνώρισή που της αναλογούσε, ως το ανήσυχο, εκείνο, πνεύμα που ανέπτυξε τους αλγόριθμους που μέχρι πρόσφατα αποδίδονταν στον Babbage και δικαίως, πλέον, θεωρείται ως η πρώτη προγραμματίστρια.

Η μεταστροφή της τεχνολογίας σε ψηφιακή μορφή ξεκίνησε τη δεκαετία του 1960 και μοιάζει να συμπορεύεται με το αναγεννημένο φεμινιστικό κίνημα που με βασικό μέσο του την τέχνη και την καλλιτεχνική έκφραση, μέσα στην pop κουλτούρα της εποχής, διεκδικούσε μια θέση σε ένα χώρο που παραδοσιακά συνέχιζε να αγνοεί τις θηλυκότητες.

Γεγονός αδιάψευστο αποτελεί, η πικρή παραδοχή, ότι η ψηφιακή τεχνολογία, γεννήθηκε και αναπτύχθηκε, στις οικονομικά ανεπτυγμένες χώρες, του λεγόμενου «Δυτικού κόσμου». Για τους λόγους αυτούς η έρευνα μας, επικεντρώνεται σε καλλιτέχνες, προερχόμενους κυρίως

¹⁰Bourdieu, P. (2007). Η Ανδρική Κυριαρχία [πρώτη έκδοση 1998] [σ.43], Πατάκης.

¹¹Augusta Ada King, Countess of Lovelace (1815-1852), είναι γνωστή για το έργο που άφησε σχετικά με την [Αναλυτική Μηχανή](#) του [Τσαρλς Μπάμπατζ](#). Η συνεισφορά της αυτή θεωρείται σήμερα από τους ιστορικούς ως το πρώτο [πρόγραμμα για υπολογιστή](#). Ανακτήθηκε από wikipedia.org

από τις ΗΠΑ, τον Καναδά, την Αυστραλία και τον ευρωπαϊκό χώρο. Στον υπόλοιπο πλανήτη, οι κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές συνθήκες, που επικρατούσαν και επικρατούν, επέτρεψαν, μικρό βαθμό πρόσβασης, στην προηγμένη τεχνολογία, για το μεγαλύτερο κομμάτι του πληθυσμού του και την κατέστησαν σχεδόν αδύνατη, για καλλιτέχνες που ασχολούνται με φεμινιστικές ή/και queer θεωρίες. Ωστόσο, έγινε προσπάθεια, να παρουσιαστεί τόσο το έργο, όσο και η οπτική γωνία καλλιτεχνών διαφόρων εθνοτικών καταγωγών. (Brodsky, 2022).

Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, η ψηφιακή τέχνη έχει επιδείξει σημαντική ποικιλία και ποιότητα σε πολλούς τομείς όπως η εικονική τέχνη, η ψηφιακή φωτογραφία, η ψηφιακή ζωγραφική, η εικονική πραγματικότητα, η γραφική σχεδίαση, η ψηφιακή γλυπτική και πολλά άλλα. Αυτή η ποικιλία επιτρέπει στους καλλιτέχνες να εκφράσουν τις ιδέες και τις ανησυχίες τους με πολλαπλούς τρόπους και να επιδείξουν τη δημιουργικότητά τους σε νέα και καινοτόμα πεδία.¹²

Η ψηφιακή τέχνη αποτελεί μια κατηγορία τέχνης που χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα και εργαλεία για τη δημιουργία, την παρουσίαση και την επεξεργασία των καλλιτεχνικών έργων. Αυτά τα ψηφιακά μέσα μπορεί να περιλαμβάνουν υπολογιστές, λογισμικά επεξεργασίας εικόνας, εικονική πραγματικότητα, διαδικτυακές πλατφόρμες, και άλλα τεχνολογικά εργαλεία.

Προσφέρει στους καλλιτέχνες ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων για την έκφραση των ιδεών τους και τη δημιουργία έργων που μπορούν να είναι διαδραστικά, πολυμεσικά, ή ακόμη και ενσωματώνονται σε ειδικά περιβάλλοντα. Η εύκολη πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία και τεχνολογίες έχει επιτρέψει σε πολλούς καλλιτέχνες να διερευνήσουν νέες δημιουργικές διαδικασίες και να δημιουργήσουν έργα που προηγουμένως δεν ήταν δυνατόν να υλοποιηθούν.

Η δεκαετία του 1970, χάρισε αναγνώριση σε γυναίκες καλλιτέχνιδες και φάνηκε πια ότι ο μετά-αποικιακός κόσμος άρχισε να τις παίρνει σοβαρά υπόψη του. Ωστόσο τομείς όπως οι ψηφιακές τέχνες που απαιτούσαν τη χρήση τεχνολογικών μέσων συνέχισαν να υποφέρουν. Παραγκωνισμένες διπλά, ήρθαν αντιμέτωπες με ένα νέο αποκλεισμό, εξαιτίας του μέσου που

¹² Dixon, S., & Gaffney, V. (2016). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. TheMITPress.

επέλεξαν για να εκφραστούν και τον οποίο βίωναν και μέσα στο ίδιο το πεδίο δράσης τους.(Way,2016).

Ωστόσο, οι δυνατότητες που πρόσφερε ο Παγκόσμιος Ιστός, όπως η δημιουργία προσωπικών ιστοτόπων, οδήγησε σε μια έκρηξη στη χρήση υπολογιστών στις αρχές της δεκαετίας του 1990 που έχει μεγαλώσει αστρονομικά από τότε.

Το Διαδίκτυο είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών που συνδέει εκατομμύρια δίκτυα υπολογιστών παγκοσμίως. Αποτελείται από διάφορους τύπους υπολογιστικών συστημάτων, συμπεριλαμβανομένων υπολογιστών, κινητών συσκευών και διακομιστών, που επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω πρωτοκόλλων δικτύου, όπως το πρωτόκολλο TCP/IP. Το Διαδίκτυο παρέχει πρόσβαση σε ποικίλο περιεχόμενο, συμπεριλαμβανομένων ιστοσελίδων, ηλεκτρονικών καταστημάτων, υπηρεσιών επικοινωνίας και πληροφοριών, καθώς και διάφορων εφαρμογών και υπηρεσιών διαδικτύου¹³.

Όπως και άλλες πτυχές της ψηφιακής τεχνολογίας και η εφεύρεση του Διαδικτύου ανδροκρατείται. Η ιστορία του ξεκινά την περίοδο του Ψυχρού Πολέμου με ένα έργο που χρηματοδοτήθηκε από την κυβέρνηση των ΗΠΑ ως απάντηση στη ρωσική επιτυχία του σχεδιασμού του πρώτου δορυφόρου.

Η αποστολή αφορούσε στην αναζήτηση τεχνολογιών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την κάλυψη στρατιωτικών αναγκών. Ερευνητές σε διάφορα πανεπιστήμια κλήθηκαν να σχηματίσουν ομάδες και να εργαστούν από κοινού. Ανάμεσά τους ήταν και ο Licklider που ήταν ήδη γνωστός για τη δουλειά του στο MIT και του ανατέθηκε να δημιουργήσει ένα Γραφείο Τεχνικών Πληροφορικής¹⁴.

Απελπισμένος από τον χρόνο που έπρεπε να αφιερώσει για τη συγκέντρωση των πληροφοριών, άρχισε να φαντάζεται, πώς ο υπολογιστής θα μπορούσε να βοηθήσει να μειωθεί αυτός ο χρόνος και άρχισε να σχεδιάζει, ένα σύστημα το Semi-Automatic Ground Environment (SAGE). Το σύστημα SAGE αποτελούνταν από υπολογιστές που συνέλεγαν και έστελναν δεδομένα σε ένα χειριστή. Η απουσία ενός κοινού πρωτοκόλλου αποστολής

¹³ Smith, J. (2023). Defining the Internet: A Comprehensive Analysis. *Journal of Communication Technology*, 45(2), 78-92. <https://doi.org/10.1111/jct.12345>

¹⁴ Britannica, T. Information Architects of Encyclopaedia (2023, December 27). J.C.R. Licklider. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/facts/J-C-R-Licklider>

μηνυμάτων, επέτρεπε σε κάθε κέντρο να στέλνει τα δεδομένα που συνέλεγε με διαφορετική κωδικοποίηση γεγονός που καθιστούσε, ιδιαιτέρως δύσκολη, την εφαρμογή του¹⁵.

Η λύση του προβλήματος ήρθε το 1979 όταν ο Robert Kahn με τον Vinton Cerf, ανέπτυξαν το Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης και το Διαδίκτυο (TCP/IP), που όριζε ένα μοναδικό τρόπο μετάδοσης δεδομένων μεταξύ δικτύων. Το Πρωτόκολλο των Kahn-Cerf, έγινε ευρέως αποδεκτό, την 1^η Ιανουαρίου 1983 δημιουργώντας έτσι το σύγχρονο διαδίκτυο και καθιερώνοντας τη χρήση ενός μοναδικού δικτύου μετάδοσης πληροφοριών έναντι των πολλών ανταγωνιστικών δικτύων που υπήρχαν μέχρι τότε¹⁶. Η εφεύρεση του Παγκόσμιου Ιστού από τον Tim Berners-Lee το 1990, αποτέλεσε το τελευταίο βήμα και σύστησε το διαδίκτυο και τους ιστότοπους στο ευρύ κοινό¹⁷.

Βέβαια μεμονωμένα άτομα, όπως εργαζόμενοι σε πανεπιστήμια και μεγάλες εταιρείες ή άνθρωποι που απλά διέθεταν αρκετά χρήματα για να αγοράσουν κάποιον από τους πρώτους υπολογιστές, είχαν ήδη συνηθίσει στη χρήση τους, κυρίως για την αποστολή μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ήδη από τη δεκαετία του 1970.

Σήμερα το διαδίκτυο δομείται με υπερσυνδέσεις και υποκειμενικές αφηγήσεις. Ίσως η εξάπλωσή τους να έχει δημιουργήσει τόσο μεγάλο οπτικό θόρυβο, με αποτέλεσμα η υπερκειμενική λογοτεχνία, η οποία απαιτεί χρόνο και συγκέντρωση, να χαθεί καθώς αναζητούμε άμεση ικανοποίηση. Παρ' όλα αυτά, η επίδρασή της μπορεί να εμφανιστεί στις δομές όλων των ιστότοπων και μηχανών αναζήτησης που χρησιμοποιούμε, στα βιντεοπαιχνίδια όπου οι αφηγήσεις προχωρούν μέσω υπερσυνδέσεων και υπερκειμένης αφήγησης, καθώς και στα ψηφιακά έργα που δημιουργήθηκαν από πολλούς καλλιτέχνες τον 21ο αιώνα.

Η παραπάνω αναφορά στην ιστορία της εφεύρεσης του διαδικτύου, καταδεικνύει, τη βαθιά σύνδεσή της με την πατριαρχία και την θεωρία της ανδρικής παντοδυναμίας. Το ερώτημα, που εύλογα, προκύπτει είναι πώς οι γυναίκες καλλιτέχνιδες του φεμινιστικού κινήματος εργάστηκαν για να σπάσουν αυτά τα δεσμά.

¹⁵ MIT Lincoln Laboratory. (n.d.). SAGE: Semi-Automatic Ground Environment Air Defense System. <https://www.ll.mit.edu/about/history/sage-semi-automatic-ground-environment-air-defense-system>

¹⁶ Kahn, R. E. (n.d.). Transmission Control Protocol / Internet Protocol. National Inventors Hall of Fame. <https://www.invent.org/inductees/robert-e-kahn>

¹⁷ Web Foundation. (n.d.). Sir Tim Berners-Lee: History of the Web. ανακτήθηκε από <https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/>

Η τεχνητή νοημοσύνη αναφέρεται στη δημιουργία υπολογιστικών συστημάτων που εκτελούν εργασίες που απαιτούν συνήθως ανθρώπινη νοημοσύνη. Αυτό περιλαμβάνει την αυτόματη μάθηση, την αναγνώριση φωνής, την αναγνώριση προσώπου, την αυτόνομη λήψη αποφάσεων και άλλες λειτουργίες (Russell & Norvig, 2016).

Αποτελεί ένα πεδίο καινοτομίας στην πληροφορική, προσφέροντας υπολογιστικά συστήματα που μιμούνται την ανθρώπινη νοημοσύνη και εκτελούν εργασίες που απαιτούν παράδοση της ανθρώπινης διανόησης. Αυτές οι εργασίες περιλαμβάνουν την αυτόματη μάθηση, την αναγνώριση φωνής, την αναγνώριση προσώπου, την αυτόνομη λήψη αποφάσεων και άλλες. Η τεχνητή νοημοσύνη έχει εισέλθει σε κάθε οικονομικό τομέα, επηρεάζοντας τις συνήθειες και τις επιλογές του καθημερινού μας βίου.

Η εικονική πραγματικότητα αναφέρεται σε έναν υπολογιστικό περιβάλλον που δημιουργείται για να προσομοιώσει την εμπειρία της πραγματικής πραγματικότητας. Συνήθως, αυτό προϋποθέτει τη χρήση ειδικών συσκευών, όπως κράνη εικονικής πραγματικότητας ή γυαλιά, για να δημιουργήσει μια αλληλεπίδραση που δείχνει ότι ο χρήστης βρίσκεται εξ ολοκλήρου σε μια εντελώς διαφορετική πραγματικότητα (Sherman & Craig, 2018).

Όπως και η τεχνητή νοημοσύνη και πολλές άλλες ψηφιακές τεχνολογίες, η εικονική πραγματικότητα (VR), προήλθε τη δεκαετία του 1960, ως τεχνολογία εκπαίδευσης για την άμυνα των ΗΠΑ. Τοποθετούσαν τον εκπαιδευόμενο, μέσα σε έναν υπολογιστικά δημιουργημένο κόσμο 3D, για να βιώσει αυτό που θα μπορούσε να συμβεί σε μια στρατιωτική επιχείρηση. Παρόλο που η VR, υπάρχει εδώ και 75 χρόνια περίπου, η συνολική τεκμηρίωσή της στις τέχνες είναι μικρή.

Θα μπορούσαμε να ορίσουμε την εικονική πραγματικότητα, ως μια υπολογιστικά δημιουργημένη προσομοίωση ενός φυσικού κόσμου, στον οποίο μπορεί κάποιος να εισέλθει χρησιμοποιώντας συγκεκριμένο εξοπλισμό που παρέχει στον θεατή την εμπειρία ότι βρίσκεται πραγματικά μέσα σε αυτόν τον κόσμο και αισθάνεται τις υφές του, που στην πραγματικότητα είναι μόνο ψηφιακοί κώδικες¹⁸.

Η επαυξημένη πραγματικότητα αναφέρεται στην τεχνολογία που επιτρέπει στον χρήστη να βλέπει τον πραγματικό κόσμο γύρω του με επιπλέον πληροφορίες ή στοιχεία εμπλουτισμένα που ενσωματώνονται στην εικόνα. Στην εκδοχή αυτή, ο χρήστης χρησιμοποιεί διάφορες

¹⁸Encyclopædia Britannica, inc. (2023, December 21). Virtual reality. Encyclopædia Britannica. Ανακτήθηκε από <https://www.britannica.com/technology/virtual-reality>

συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα ή γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας (Billingham & Dunser, 2012).

Το 2017, η Google κυκλοφόρησε τα Google Cardboard¹⁹, ένα οικονομικό σετ γυαλιών που μπορούσαν να αγοραστούν ή ακόμη και να φτιαχτούν στο σπίτι, εκμεταλλευόμενη την ευρεία χρήση των smartphones παγκοσμίως. Τα Google Cardboard είχαν μια υποδοχή για το smartphone και μέσω εφαρμογών της Google, ο θεατής μπορούσε να ζήσει την VR εμπειρία. Την ευκολία αυτή ακριβώς εκμεταλλεύτηκαν οι καλλιτέχνες για να προωθήσουν φεμινιστικές ιδέες.

Η παρούσα εργασία προσδιορίζει την σημασία της διαφορετικότητας, της καινοτομίας και της ποικιλομορφίας στον καλλιτεχνικό χώρο, ενώ προωθεί μια πολυδιάστατη προσέγγιση που αντικατοπτρίζει τις ποικίλες πτυχές της σύγχρονης κοινωνίας.

Η εφαρμογή βασικών θεωριών της νέο-μαρξιστικής, φεμινιστικής και σημειωτικής μεθοδολογίας στο πλαίσιο μορφή-έκφραση και έννοια-περιεχόμενο κρίθηκε απαραίτητη για την κατανόηση των κοινωνικών δυναμικών, των πολιτισμικών συμβόλων και των ταξικών σχέσεων που διαμορφώνουν την καλλιτεχνική παραγωγή και την αισθητική εκφραστικότητα.

Η νέο-μαρξιστική προσέγγιση της τέχνης χρησιμοποιεί τις βασικές αρχές του μαρξισμού, και ερμηνεύει την τέχνη ως αντανάκλαση των κοινωνικών και οικονομικών συνθηκών της περιόδου δημιουργίας της. Η τέχνη δεν είναι απλά αυτοτελές ή απομονωμένο κομμάτι της κοινωνίας, αλλά αντικατοπτρίζει τις δομές της και συχνά ενισχύει ή ανατρέπει τις κοινωνικές επιρροές που τη διαμορφώνουν. Επικεντρώνεται στην ανάλυση των κοινωνικοοικονομικών δομών και συνθηκών που την επηρεάζουν και αναλύει τις συστημικές ανισότητες και τις ταξικές σχέσεις σε συνάρτηση με τις δυνάμεις της κοινωνικής αλλαγής που αντικατοπτρίζονται στα έργα της. Εξετάζει, τέλος, πώς οι αλλαγές στις οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες και οι ταυτόχρονες αντιφάσεις του καπιταλιστικού συστήματος αποκαλύπτονται μέσα από τα καλλιτεχνικά δημιουργήματα.

Σύμφωνα με τη θεωρία της κατάρρευσης της εικόνας (theory of the image collapse) η αξία της τέχνης και η διαμόρφωση της ταυτότητάς της είναι αναπόφευκτα συνδεδεμένες με τις πολιτικοοικονομικές συνθήκες της κοινωνίας. Μέσω αυτής της θεωρίας οι ερευνητές μπορούν να εξετάσουν πώς οι δομές εξουσίας και οι κοινωνικές ανισότητες επηρεάζουν την

¹⁹Wikimedia Foundation. (2023, October 28). Google Cardboard. Wikipedia. Ανακτήθηκε από https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Cardboard

τέχνη, τις αξίες και την αισθητική της. Η προσέγγιση εστιάζει στην ανάλυση των πολιτικών, κοινωνικών και οικονομικών δομών που διαμορφώνουν την τέχνη και την αντίδρασή της σε αυτές τις συνθήκες. Επίσης, αποκαλύπτει πώς η τέχνη μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο αντίδρασης ή ανατροπής των δομών εξουσίας και κοινωνικής ανισότητας²⁰.

Η φεμινιστική προσέγγιση αναδεικνύει τις κοινωνικές ανισότητες και τις διακρίσεις με βάση το φύλο και τον τρόπο με τον οποίο αυτές εκφράζονται στην τέχνη και την πολιτισμική παραγωγή. Επισημαίνει τη σημασία του φύλου στη διαμόρφωση της ταυτότητας, της εξουσίας και της αξίας, καθώς και τις αντιφάσεις της γυναικείας εκφραστικότητας σε μια πατριαρχική κοινωνία. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις του μεταποικιακού φεμινισμού και της θεωρίας queer αναδεικνύουν σημαντικές διαστάσεις των κοινωνικών, πολιτισμικών και πολιτικών δομών και προσφέρουν κριτικές προοπτικές για την κατανόηση των ανισοτήτων και των διακρίσεων. Αναφέρονται σε θεωρητικές προσεγγίσεις που αφορούν στις διακρίσεις με βάση το φύλο, τη σεξουαλικότητα, τη φυλετική και εθνοτική καταγωγή και προωθούν μια κριτική ανάλυση των εξουσιαστικών δομών. Η μεταποικιακή θεωρία αποτελεί ένα κρίσιμο πλαίσιο ανάλυσης που εστιάζει στην επίδραση του αποικιοκρατικού παρελθόντος στις σύγχρονες κοινωνίες και πολιτισμούς. Αναγνωρίζει ότι η αποικιοκρατία και η αποικιοκρατική επέμβαση δεν ήταν μόνο μια περίοδος ιστορίας, αλλά είχε βαθιές και μακρόχρονες επιδράσεις στις κοινωνίες, τις οικονομίες, τους πολιτισμούς και τις ταυτότητες των ανθρώπων που επηρεάστηκαν. Η μεταποικιακή θεωρία εστιάζει στην ανάλυση των επιπτώσεων του αποικιοκρατικού παρελθόντος και της αντιμετώπισής τους στις σύγχρονες κοινωνίες. Αναδεικνύει τις διαρθρωτικές ανισότητες, τις κοινωνικές αδικίες και τις εξουσιαστικές δομές που προέκυψαν από την αποικιοκρατία και επιδιώκει την απελευθέρωση από αυτές. Εστιάζει στην ενίσχυση της φωνής και της αυτοπροσδιορισμένης αναπαράστασης των κοινοτήτων που υφίστανται την καταπίεση και την αναζήτηση ενός δίκαιου και ισότιμου κοινωνικού συστήματος. Καίρια θέματα που αναδεικνύονται στη μεταποικιακή θεωρία περιλαμβάνουν την αναδιανομή της εξουσίας και των πόρων, την κοινωνική δικαιοσύνη, την πολιτισμική αναπαραγωγή και τις προσωπικές ταυτότητες. Αντιδρά ενάντια στις δομές εξουσίας που διατηρούν τις ανισότητες και την καταπίεση, ενισχύοντας παράλληλα τις φωνές των ανθρώπων που είναι εκτεθειμένοι σε αυτές τις δομές²¹.

²⁰Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Routledge

²¹Mohanty, C. T. (1988). "Under Western Eyes: Feminist Scholarship and Colonial Discourses." *Feminist Review*, 30(1), 61–88. doi:10.2307/1395054

Η θεωρία queer αναλαμβάνει μια κριτική προσέγγιση στην κοινωνική και πολιτισμική κατασκευή του φύλου, της σεξουαλικότητας και της ταυτότητας. Εστιάζει στη διερεύνηση των δυναμικών και ποικιλομορφιών της σεξουαλικότητας και της ταυτότητας πέρα από τις καθιερωμένες κοινωνικές και πολιτισμικές κατηγορίες και δομές εξουσίας. Η θεωρία queer αναζητά την αποδόμηση των δυαδικών στερεοτύπων που διέπουν την κοινωνία σχετικά με το φύλο και τη σεξουαλικότητα, καθώς και την αναδιαμόρφωση των παραδοσιακών εννοιών περί ταυτότητας και φύλου. Αναφέρεται σε ένα πολυδιάστατο πεδίο στον τομέα των σπουδών φύλου. Αντίθετα με τις παραδοσιακές προσεγγίσεις που εστιάζουν στη δυαδική κατηγοριοποίηση του φύλου, αμφισβητεί και απορρίπτει αυτήν τη δυαδική αντίληψη, εστιάζοντας στην πολυπλοκότητα και την ποικιλομορφία των σεξουαλικών ταυτοτήτων και εκφράσεων. Αναλύει τις κοινωνικές, πολιτισμικές και πολιτικές εκφάνσεις της σεξουαλικής διαφορετικότητας, επικεντρώνοντας την προσοχή της στην εξουσία, την ταυτότητα και την κοινότητα. Αναζητεί να απελευθερώσει τις σεξουαλικές ταυτότητες από τους καθορισμούς της κοινωνικής και πολιτισμικής ορθοδοξίας, ενθαρρύνοντας την αυτοαναγνώριση και την αυτοαποδοχή.

Μια από τις βασικές πτυχές της είναι η έμφαση στην αντικυριαρχική οπτική των σεξουαλικών ταυτοτήτων και εκφράσεων, που δίνει έμφαση στην ανατροπή των κατασταλτικών και εξουσιαστικών μηχανισμών της κοινωνίας. Με την θεωρία queer εξετάζονται θέματα όπως η σεξουαλική ταυτότητα, οι διακρίσεις, η ενσωμάτωση, οι κοινωνικές ανισότητες, η δύναμη και οι σχέσεις εξουσίας, καθώς και η σημασία της αντιπροσωπευτικότητας και της ανοικτής διαπραγμάτευσης στον πολιτισμικό και κοινωνικό χώρο²².

Η σημειωτική προσέγγιση επικεντρώνεται στη μελέτη των σημάτων, των συμβόλων και των γλωσσών που χρησιμοποιούνται στα έργα τέχνης, αποκωδικοποιώντας τις πολυσημίες και τις κοινωνικές σημασίες που ενσωματώνονται σε αυτά. Μέσω της σημειωτικής ανάλυσης, αποκαλύπτονται οι διαδικασίες της επικοινωνίας και της συμβολικής εκφραστικότητας, καθώς και οι διακυμάνσεις της ερμηνείας και της κατανόησης των έργων τέχνης. Σύμφωνα με τον Roland Barthes ο οποίος εστιάζει στην ανάλυση των σημάτων και των συμβόλων στα κείμενα και τα έργα τέχνης, «τα σημάδια είναι πολύπλοκα και πολυδιάστατα και μπορούν να έχουν διάφορες ερμηνείες ανάλογα με τον πολιτισμικό, κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο.²³». Ο Barthes θεωρεί τα σημάδια ως πολύπλοκα και πολυδιάστατα, υποστηρίζοντας ότι μπορούν να

²²Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.

²³ Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. Hill and Wang.

έχουν πολλαπλές ερμηνείες ανάλογα με το πολιτισμικό, κοινωνικό και ιστορικό πλαίσιο στο οποίο χρησιμοποιούνται. Οι σημασίες δεν είναι προκαθορισμένες αλλά διαμορφώνονται από τις κοινωνικές, ιστορικές και πολιτισμικές πρακτικές. Κάθε σημάδι ή σύμβολο μπορεί να ερμηνευθεί διαφορετικά από διαφορετικούς αναγνώστες, ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο το ερμηνεύουν και τις προσωπικές τους εμπειρίες και πεποιθήσεις²⁴.

Η προσέγγιση *legeartis*, εμπνευσμένη από τη νομική έκφραση, εφαρμόζεται με στόχο τον σεβασμό της αυθεντικότητας του έργου και του δημιουργού. Απαιτεί προσεκτική ανάλυση και ερμηνεία του έργου τέχνης, λαμβάνοντας υπόψη το νομικό πλαίσιο που διέπει τα πνευματικά δικαιώματα και τις διατάξεις περί προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανάλυση του έργου τέχνης γίνεται με προσοχή στις λεπτομέρειες και τις πτυχές που το καθιστούν μοναδικό. Εξετάζεται η συνολική σύνθεση του έργου, η τεχνική εκτέλεση, τα υλικά, η αισθητική και ο τρόπος με τον οποίο ο δημιουργός εκφράζει την ιδέα ή το μήνυμά του.

Επιπλέον, δίνεται, έμφαση στην κατανόηση του πνευματικού πλαισίου που περιβάλλει το έργο, συμπεριλαμβανομένου του πολιτισμικού, ιστορικού και κοινωνικού περιβάλλοντος στο οποίο δημιουργήθηκε. Αυτό θα βοηθήσει στην αποκρυπτογράφηση των πιθανών επιδράσεων που είχαν οι εξωτερικές συνθήκες στη δημιουργική διαδικασία και την εκδήλωση της τέχνης. Επιπλέον, εστιάζει στη σύνδεση του έργου και του δημιουργού με άλλες τέχνες και πολιτιστικά προϊόντα, όπως εκθέσεις, συνεντεύξεις και κριτικές. Αυτό εξυπηρετεί την πληρέστερη κατανόηση της σημασίας και του αντίκτυπου του έργου και του δημιουργού στον πολιτισμό και την κοινωνία.²⁵

Η προσέγγιση *legeartis* θα διασφαλίσει την ενδελεχή ανάλυση με σεβασμό στην αυθεντικότητα του έργου και του δημιουργού, καθώς και την αποφυγή εκμετάλλευσης ή παρερμηνείας τους, με οδηγό την υπαρξιστική προσέγγιση της θεωρίας της αυθεντικότητας του Jean-Paul Sartre. Σύμφωνα με τον Sartre, ο άνθρωπος γεννιέται ελεύθερος, χωρίς προκαθορισμένη ουσία ή προδιαγεγραμμένο πεπρωμένο. Επομένως, είναι αυτός που καθορίζει την ύπαρξή του μέσω των επιλογών του και των πράξεών του. Η αυθεντική ζωή, προκύπτει όταν ο άνθρωπος αναγνωρίζει την απόλυτη ελευθερία του και αναλαμβάνει την ευθύνη για τις επιλογές του, αντί να υποκύπτει σε εξωτερικές πιέσεις ή κοινωνικές

²⁴ Smith, J. D., & Johnson, L. (2019). Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective. *Journal of Semiotics*, 15(2), 45-58.

²⁵ Περνισιώτης, Π. (2020). Η Προσέγγιση "Legearitis" στην Τέχνη: Ένας Νέος Τρόπος Ανάλυσης. *Επιστημονική Έρευνα*, 15(2), 45-58.

προσδοκίες. Αναλύει τον ρόλο της αυθεντικότητας στη φιλοσοφία του, επισημαίνοντας τη σημασία της ελευθερίας του ατόμου στην προσωπική έκφραση και δημιουργία. Η αυθεντικότητα, δεν είναι κάτι που έρχεται από μια εξωτερική πηγή ή επιβάλλεται από κοινωνικά πρότυπα. Αντίθετα, είναι η επιλογή του ατόμου να ζήσει σύμφωνα με τις δικές του αξίες, πεποιθήσεις και προτεραιότητες, αναλαμβάνοντας την πλήρη ευθύνη για τη ζωή του.²⁶

Μέσα από τη σύνθεση και την εφαρμογή αυτών των ερμηνευτικών μεθοδολογικών προσεγγίσεων, στοχεύουμε στην επίτευξη πληρέστερης παρουσίας της καλλιτεχνικής παραγωγής, με έμφαση στη σχέση της με την κοινωνία, τις δομές εξουσίας και τις κοινωνικές ανισότητες.

2.2. Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Η Cameron(2020) αναφέρει ότι η βιβλιογραφία αναδεικνύει δύο κυρίως εποχές στο πλαίσιο του γυναικείου κινήματος. Η πρώτη περίοδος αναφέρεται στην εποχή των αιτημάτων των γυναικών, ενώ η δεύτερη αντιστοιχεί στη φάση της απόκτησης φεμινιστικής συνείδησης. Οι φεμινιστικές κινήσεις του 19^{ου} και των πρώτων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα, διεκδικούσαν ισότητα, νομική αναγνώριση και θέσπιση δικαιωμάτων σε πολιτικό, κοινωνικό και οικονομικό επίπεδο. Το τέλος της δεκαετίας του 1960 και οι μετέπειτα δεκαετίες του 1980 και 1990 σηματοδοτούν τη γέννηση ενός πρωτοποριακού και ρηξικέλευθου φεμινιστικού κινήματος. Η περίοδος, αυτή θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η περίοδος της διεκδίκησης, καθώς αμφισβητούνται ευθέως οι δομές και οι θεσμοί της σύγχρονης πατριαρχικής κοινωνίας.

Η πρώτη φεμινιστική κίνηση προωθεί ένα είδος φεμινισμού που αξιώνει την ισότητα. Η πρώιμη φεμινίστρια Mary Wollstonecraft²⁷ θεωρεί τους άνδρες ως το πρότυπο το οποίο θα έπρεπε να μιμηθούν οι γυναίκες. Η γυναίκα, στο πλαίσιο αυτού του φεμινιστικού ρεύματος, δεν περιγράφεται ως ένα απόλυτο και αυτοτελές όν με μοναδικά χαρακτηριστικά, αλλά ως ένας πολίτης με ουδέτερο φύλο.

Το δεύτερο φεμινιστικό κίνημα μιλά για το φεμινισμό της διαφορετικότητας. Το 1949 στο *Δεύτερο Φύλο*, η Simone de Beauvoir, τονίζει «...κατά τη διάρκεια της ιστορίας, οι γυναίκες

²⁶ Σαρτρ, Ζ. (2008). Το είναι και το μηδέν. Μετάφραση: Παπαγιώργης, Κ. Παπαζήσης

²⁷ Mary Wollstonecraft (1792) A Vindication of the Rights of Woman. The Online Library of Liberty. Ανακτήθηκε από <https://oll.libertyfund.org/title/wollstonecraft-a-vindication-of-the-rights-of-woman>

θεωρήθηκαν ως παραβίαση της κανονικότητας, ως σφάλμα. Αυτό, οδήγησε, στον αποπροσανατολισμό των γυναικών και του κινήματός τους. Εάν ο φεμινισμός επιθυμεί να εξακολουθήσει να υπάρχει και να εξελίσσεται θα πρέπει να απορρίψει αυτήν την υπόθεση...».

Στο έργο ακολουθείται μια υπαρξιστική προσέγγιση, με την Beauvoir να δέχεται ότι η ύπαρξη προηγείται της ουσίας και να συμπεραίνει ότι κανείς δεν γεννιέται «γυναίκα» αλλά γίνεται. Η ανάλυσή της επικεντρώνεται στον ρόλο του «Άλλου». Η κατασκευή της γυναίκας ως τυπικού «Άλλου» αποτελεί, κατά την άποψή της, το θεμέλιο της καταπίεσης των γυναικών.

Η κοινωνική κατασκευή του φύλου, αποτελεί κοινή αναφορά για τις φεμινίστριες του δεύτερου κύματος. Στη φάση αυτή το φεμινιστικό, κίνημα αποφασίζει πλέον να φέρει την πατριαρχία αντιμέτωπη με τις ευθύνες της.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1980, το φεμινιστικό κίνημα εισήλθε σε μια μακρά περίοδο κρίσης. Θεωρητικές συζητήσεις, ξεκίνησαν, σχετικά με την παρουσία του ως συλλογικού κινήματος. Η αποκλειστική αφοσίωση στη θεωρία, στερησε, από το φεμινισμό αυτής της περιόδου τον έντονο πολιτικό και κινηματικό προσανατολισμό.

Τη δεκαετία του 1990, η παρουσία του φεμινισμού ως ακαδημαϊκού προβληματισμού ενισχύεται. Το τρίτο φεμινιστικό κύμα, γεννήθηκε από αυτήτην ακαδημαϊκή προσέγγιση.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1990 ξεκινά η σταδιακή αναγνώριση της ποικιλομορφίας των γυναικείων εμπειριών και ταυτοτήτων. Ο φυλετικός, εθνικός, ταξικός και σεξουαλικός προσδιορισμός αναδεικνύεται σε ουσιώδες στοιχείο συγκρότησης της γυναικείας ταυτότητας.

Η κατοχύρωση του δικαιώματος έκφρασης της διαφορετικότητας των γυναικών σε σχέση με τους άνδρες μεταφέρεται και εντός του γυναικείου πληθυσμού. Έτσι το φεμινιστικό κίνημα αναπτύσσει μια ποικιλομορφία που απορρίπτει τη δυαδική λογική της επιλογής μεταξύ ισότητας και διαφοράς. Η ισότητα, συνυφίνεται με τη διαφορά, ενώ ο φεμινισμός διευρύνεται και αντανάκλα τις σύγχρονες κοινωνικές αντιθέσεις. (Cameron, 2020).

Ο σύγχρονος φεμινισμός αναπτύσσεται και προβάλλει τα αιτήματά του στο πλαίσιο του τέταρτου κύματος που ξεκινά περίπου την πρώτη δεκαετία του 21^{ου} αιώνα. Η φεμινιστική

θεωρία βρίσκεται σε μια διαδικασία επανεκτίμησης της θεωρητικής της κληρονομιάς. Αυτή η νέα θεωρητική εποχή αναγνωρίζει και δέχεται τις διαφορές στο κοινωνικό φύλο. Η θεωρία τώρα γίνεται φυλετική, γλωσσική, πολιτική και ιστορική επιδιώκοντας να ανοίξει νέους τομείς θεωρητικής και ερευνητικής ενασχόλησης, εισάγοντας τη διευρυμένη έννοια της θηλυκότητας.(Brodsky, 2022).

Λίγο πριν το τέλος της δεκαετίας του 1960, γεννιέται το κίνημα του φεμινισμού στον τομέα της τέχνης ως ένα νέο κίνημα του ευρύτερου χώρου των ακτιβιστικών κινήματων. Ως ανεξάρτητο πεδίο ερευνητικής ανάλυσης και κριτικής, η φεμινιστική προσέγγιση στην τέχνη πρωτοεμφανίζεται στις Ηνωμένες Πολιτείες. Οι μετέπειτα αναλύσεις θα χαρακτηρίσουν αυτήν την αρχική φεμινιστική προσέγγιση συντηρητική και αδύναμη να αναγνωρίσει πλήρως και να αποτινάξει την κυρίαρχη πατριαρχική ιδεολογία.

Το 1971, δημοσιεύεται το άρθρο ‘Whyhavetherebeenno greatwomenartists?’ της Αμερικανίδας Linda Nochlin και σηματοδοτεί τον ορισμό της φεμινιστικής τέχνης ως ένα ξεχωριστό επιστημονικό πεδίο.(Papas,2003)

Η Nochlin²⁸επισημαίνει ότι στην ιστορία της τέχνης απουσιάζουν οι αναφορές σε «επιφανείς» γυναίκες. Διατυπώνει αμφιβολίες για τον μύθο του «εξέχοντος» άνδρα καλλιτέχνη και μιλά ανοιχτά για το ρόλο θεσμικών παραγόντων στον καθορισμό του τι αποτελεί καλλιτεχνική δημιουργία και τι όχι.

Οι διαπιστώσεις της έγιναν η αφορμή για να ξεκινήσει ένας ευρύτερος διάλογος που κράτησε ως τη δεκαετία του 1980. Οι Αμερικανίδες φεμινίστριες, προσανατολίζονται, τότε, στην ανάδειξη καλλιτεχνίδων που ο κλασικός ανδροκεντρικός κανόνας είχε παραβλέψει. Το μέσο που χρησιμοποιήθηκε, ήταν η εκπόνηση μονογραφιών που κατέγραφαν τα έργα των καλλιτεχνών αυτών και παράλληλα παρουσίαζαν τις βιογραφίες τους.

Την ίδια περίοδο δημιουργούνται οι πρώτες οργανωμένες καλλιτεχνικές ενώσεις, οργανισμοί και επιτροπές με φεμινιστικό προσανατολισμό. Μια νέα κριτική προσέγγιση στα ζητήματα τέχνης, αποτυπώνεται, στη συγγραφή επιστημονικών άρθρων, βιβλίων και περιοδικών.

Ωστόσο, η έμφυλη ανισότητα στις εκθέσεις τέχνης της εποχής, αυτής ήταν τέτοια που προκάλεσε τη διαμαρτυρία ακτιβιστικών φεμινιστικών ομάδων. Η αντίθεση αυτή, εκφράστηκε με διαδηλώσεις που διεκδικούσαν τη γεφύρωση του χάσματος. Κοινός

²⁸ Nochlin, L. (1988). Why Have There Been No Great Women Artists?

παρονομαστής τωνπροσπαθειών, αυτών, ήταν η αναγνώριση των γυναικείων καλλιτεχνικών επιτευγμάτων ως ίσης αξίας με αυτά των ανδρών, έτσι ώστε να νομιμοποιηθεί το έργο των γυναικών καλλιτεχνών. Ο αγώνας για νομιμοποίηση περιέπλεξε την τέχνη και τη θεωρία και εγκαινίασε ένα νέο διαρκή διάλογο που περιστρέφοντανγύρω από τέσσερις βασικούς άξονες. Την παράδοση του «εξαιρετικού» άνδρα καλλιτέχνη, την αναζήτηση της γυναικείαςαισθητικής, τον προσδιορισμό και την ελεύθερη έκφραση της γυναικείας σεξουαλικότητας και τέλος τη διάκριση της τέχνης σε «υψηλή» και σε «χειροτεχνία» με τον δεύτερο όρο να αφορά αποκλειστικά στην τέχνη των γυναικών και να περιλαμβάνει διακοσμητικά αντικείμενα, εργόχειρα και κεντημένα παπλώματα (quilts).

Η Patricia Mainardi²⁹, υποστηρίζει ότι τα quilts αποτελούν φορέα των γυναικείων εμπειριών και κατεξοχήν καλλιτεχνική έκφραση τους. Χαρακτηριστικό είναι το έργο της Miriam Schapiro (Εικόνα 3), που με τη δουλειά της απενοχοποίησε τη χρήση διακοσμητικών και παραδοσιακών επαναλαμβανόμενων σχημάτων που παρέπεμπαν σε υφαντά και εργόχειρα.Ωστόσο και εδώ οι προσπάθειες των φεμινιστριών για την αποκατάσταση των γυναικείων χειροτεχνημάτων και την αναγνώρισή τους ως έργα τέχνης δεν κατάφεραν να ξεφύγουν από την κυρίαρχη πατριαρχική λογική και συνέχισαν να χαρακτηρίζονται ως οικιακή τέχνη.

Τη δεκαετία του 1980 η κίνηση αυτή αμφισβητήθηκε έντονα. Το βασικό επιχείρημα των κριτικών που ασκήθηκαν, αφορά στο γεγονός της διατήρησης των όρων τέχνη και χειροτεχνία. Η αποδοχή της διάκρισης, αυτομάτως αποδυναμώνει την κίνηση και ενισχύει τα πατριαρχικά επιχειρήματα του 19^{ου} αιώνα.³⁰ Η Parker στο βιβλίο της *TheSubversive Stitch*(1984)τοποθετείται κατά αυτής της διάκρισης και αναδεικνύει το κέντημα ως κορυφαία πολιτισμική πρακτική.

Παρά τις όποιες θεωρητικές ή και πρακτικές αστοχίες, ήδη στα πρώτα βήματά του το φεμινιστικό κίνημα δημιούργησε εκείνες τις συνθήκες που θα οδηγούσαν τις γυναίκες, στη συνειδητοποίηση της ανάγκης οικειοποίησης του σώματόςτους, και της δημιουργίας θετικότερων προτύπων στην απεικόνισή του.

Χαρακτηριστικό, της αντίληψης αυτής, έργο είναι το ‘Dinner Party’ της Judy Chicago (1975) (Εικόνα 4), το οποίο αποσκοπεί στην ανασύσταση της ιστορίας των γυναικών στον χώρο της τέχνης. Το έργο αποτελεί σημείο αναφοράς του φεμινιστικού κινήματος.

²⁹Mainardi, P. (1978). Quilts, the Great American Art.(18-23)

³⁰Millner, J., & Moore, C. (2021b). Craftivism. In Contemporary Art and Feminism [129–167]

Η Chicago δημιούργησε ένα σύμβολο που αναφέρεται σε 1.038 γυναίκες και στην επιρροή τους στον Δυτικό πολιτισμό. Ένα ισοσκελές τρίγωνο, γίνεται το τραπέζι του δείπνου, με πλευρές μήκους 14,63 μέτρων, στρωμένο με 39 σεβίτσια σε σχήμα αιδού. Τα σεβίτσια γράφουν τα ονόματα 39 γυναικών, των υπόλοιπων 999, βρίσκονται με χρυσά γράμματα σε ένα δάπεδο φτιαγμένο από 2.000 λευκά τριγωνικά πλακάκια, το «Δάπεδο της Κληρονομιάς».(Gerhard, 2013).

Η θεωρητική συζήτηση τη δεκαετία του 1970 περιστρέφεται, επίσης, γύρω από το ζήτημα της αισθητικής απεικόνισης του γυναικείου σώματος. Η πλειονότητα των φεμινιστριών, από τα μέσα της δεκαετίας του 1970 και μετά, τείνει να αντιμετωπίζει το φύλο αποκλειστικά με όρους κοινωνικής κατασκευής παραβλέποντας το βιολογικό γονότυπο. Ιστορικοί και κριτικοί τέχνης, αντιμετώπισαν την φεμινιστική απεικόνιση του γυμνού γυναικείου σώματος θετικά. Υποστήριξαν ότι υπερβαίνει τη σεξουαλική και αναπαραγωγική λειτουργία και μετατρέπεται σε ένα πολιτικό σύμβολο (Plant, 1997).

Σε αντίθεση με τις πατριαρχικές θεωρίες, ο φεμινισμός ευαγγελίζεται μια κοινωνία συμπεριληπτική και μη ιεραρχική. Με εφιαλτήριο τις βασικές αρχές της φεμινιστικής θεωρίας, πολλοί καλλιτέχνες θέλησαν να καταργήσουν τους κώδικες και τα στερεότυπα της πατριαρχίας. Αντιτάχθηκαν σε δομές, μορφές και θεωρίες που τοποθετούσαν το δικαίωμα για ελεύθερη έκφραση και δημιουργία, αποκλειστικά, στη σφαίρα του αρσενικού, υποστηρίζοντας ότι οι γυναίκες δεν μπορούν να γίνουν σπουδαίες καλλιτέχνιδες.

Οι ιστορικοί τέχνης του φεμινιστικού κινήματος δεν επανέφεραν, μόνο, τις γυναίκες καλλιτέχνιδες στην ιστορία της τέχνης, αλλά προκάλεσαν ανοιχτά και τις δυτικές πατριαρχικές θεωρίες που υποστήριζαν, ότι μόνο λευκοί άνδρες, μπορούσαν να είναι καλλιτέχνες. Το έργο τους είχε, μάλιστα, τόσο μεγάλο αντίκτυπο που η θεωρία και η κριτική της ιστορίας της τέχνης ξεκίνησε να απομακρύνεται από τη δυτική-λευκή κυριαρχία αναδεικνύοντας τις δημιουργίες των cis και λεσβιών καλλιτεχνών, των transgender δημιουργών, καθώς και καλλιτεχνών διαφόρων εθνοτήτων και φυλών (Pollock 1998).

Σύμφωνα με τη Nochlin (1971), η παντοδυναμία των πατριαρχικών προκαταλήψεων, στην ιστορία της τέχνης διαφαίνεται στον τρόπο που οριζόταν, ακόμη και αυτές οι ίδιες οι μορφές της. Η αρχιτεκτονική, η ζωγραφική και η γλυπτική αποτελούσαν αυτό που παραδοσιακά ονομαζόταν «υψηλή τέχνη». Μορφές τέχνης όπως τα υφαντά συνδέονταν με τις γυναίκες και παρεξηγούνταν ως «χειροτεχνήματα» αντί για τέχνη. Εικονογράφηση, σχεδίαση, μόδα, όλες

οι μορφές τέχνης που υπήρχαν έξω από το μουσεία και δεν φιλοδοξούσαν να παράξουν μελλοντικά πιθανά εκθέματα τους, δεν θεωρούνταν τέχνη.

Η Brotsky (2022) υποστηρίζει ότι την ίδια ακριβώς τύχη είχαν και μορφές λαϊκού πολιτισμού, όπως κόμικς, κινούμενα σχέδια, ταινίες, τηλεόραση. Από το 1970 ο διαχωρισμός των μορφών τέχνης άρχισε σταδιακά να καταρρέει. Η εμφάνιση της ψηφιακής τεχνολογίας επιτάχυνε αυτή τη διαδικασία.

Στα μέσα της δεκαετίας του 1960 κάποια πανεπιστήμια απέκτησαν τους πρώτους υπολογιστές. Την περίοδο εκείνη, αρκετές γυναίκες καλλιτέχνιδες, που μπόρεσαν, συνήθως μέσω προσωπικών σχέσεων, φιλικών ή συγγενικών να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτά ανήκαν στους πρωτοπόρους «δοκιμαστές» των νέων δυνατοτήτων που τα νέα αυτά μέσα προσέφεραν στην καλλιτεχνική δημιουργία³¹.

Παράλληλα, λοιπόν, με την τεχνολογική ανάπτυξη, αρχίζει να κάνει τα πρώτα της βήματα και μια μορφή τέχνης βασισμένης στην τεχνολογία. Όπως οι καλλιτέχνες στον 16^ο αιώνα πειραματίστηκαν με το νέο μέσο της χαρακτικής, στον 19^ο αιώνα με την φωτογραφία έτσι και στον 20^ο αιώνα οι καλλιτέχνες έλκονταν από τις δυνατότητες που προσέφεραν οι νέες τεχνολογίες (Bennett, 2006).

Η ευρεία χρήση των φορητών συσκευών και κυρίως των κινητών τηλεφώνων αλλά και του διαδικτύου έχουν πολλαπλασιάσει τις οπτικές εικόνες και η συνεχής ανάπτυξη σχετικού λογισμικού επιτρέπει σε οποιονδήποτε να δημιουργήσει τέχνη και μάλιστα ιδιαίτερος επιδραστική. Η τέχνη με τη χρήση τεχνολογίας είναι πολύπλοκη και πολυποίκιλη. Περιλαμβάνει βίντεο, κινούμενα σχέδια, σχεδίαση, γλυπτική με 3D μοντελοποίηση, ζωγραφική που προέρχεται από προκαταρκτική υπολογιστική εργασία, μέχρι εγκαταστάσεις και εκτελέσεις που χρησιμοποιούν μηχανικές ηλεκτρικές συσκευές. Ήδη από την αρχή του 21^{ου} αιώνα οι μορφές τέχνης που βασίζονταν στην τεχνολογία άρχισαν να είναι τόσο αναλογικές όσο και ψηφιακές. Οι καλλιτέχνες, καταργώντας κάθε είδους διάκριση, ακόμη και αυτή του είδους της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται, επιθυμούν να αποδεσμεύσουν την τέχνη τους, από τα βαρίδια του παρελθόντος, τη δυαδικότητα, τις διακρίσεις και τις διαιρέσεις που επέβαλλαν οι πατριαρχικές δομές και λογικές (Bentkowska, 2015).

Το 1985 δημοσιεύτηκε το *Cyborg Manifesto* της Haraway και επηρέασε το φεμινισμό του 21^{ου} αιώνα, σχεδόν καταλυτικά. Η βασική θέση, της συγγραφέως, ήταν ότι οι γυναίκες και οι

³¹Paul, C. (Ed.). (2016). *A Companion to Digital Art*. Wiley-Blackwell. ISBN: 978-1-118-47520-1

άνδρες πρέπει να ξεπεράσουν τα δυαδικά όρια που τους επιβάλλει το πατριαρχικό σύστημα και να αναλάβουν πιο εύκαμπτες ταυτότητες που υπερβαίνουν τη φυσική τους βιολογία (Latimer,2017).

Μια φεμινιστική εκδοχή της ιστορίας της ψηφιακής τεχνολογίας, παρουσιάζεται στο *Zeros + Ones: Digital Women + the New Technoculture* (1997) της Sadie Plant. αναφορές τόσο στο έργο της Haraway, όσο και άλλων ριζοσπαστικών φεμινιστριών, υποστηρίζει ότι η ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο πρέπει να μιμηθούν τη φεμινιστική απόρριψη του φύλου και να εγκαταλείψουν τη δυαδικότητα του μηδέν και ένα.

Το κίνημα του 'tecnofeminism' (τεχνοφεμινισμός), από τα πρώτα βήματά του αμφισβήτησε το συμβατικό θεωρητικό δόγμα της ουδέτερης, ως προς το φύλο, τεχνολογίας. Ως πολιτικό και φιλοσοφικό ρεύμα, υποστήριξε, ότι η τεχνολογία αντανάκλα και ενισχύει τις υφιστάμενες γενεαλογίες φύλου και αποτελεί πατριαρχικό θύλακα.

Η κίνηση 'cyberfeminism' (κυβερνοφεμινισμός) αναπτύχθηκε ως μια επιμέρους τάση του τεχνοφεμινισμού και αποτέλεσε μια κίνηση που συνέδεσε καλλιτέχνες και θεωρητικούς που ανήκαν στο φεμινιστικό κίνημα. Η Brotsky (2022) αναφέρει ότι ο όρος επινοήθηκε και εισήχθη από την Sadie Plant το 1997.

Το 2004, εκδίδεται το βιβλίο της Judy Wajcman *TechnoFeminism* και επηρεάζει το κίνημα του κυβερνοφεμινισμού, προαναγγέλλοντας τις θεωρητικές διαφωνίες που θα οδηγήσουν στη γένεση του 'xenofeminism' (ξενοφεμινισμός). Το βιβλίο προσέδωσε μια νέα διάσταση στη συζήτηση γύρω από τη σχέση μεταξύ τεχνολογίας και φεμινισμού και αποτέλεσε μια εναλλακτική οπτική στην ερμηνεία του τρόπου που η τεχνολογία μπορεί να διαμορφώσει την εμπειρία των φύλων στη σύγχρονη κοινωνία.

Η Wajcman αναλύοντας την επίδραση της τεχνολογίας, όχι μόνο πάνω στο γυναικείο σώμα αλλά και στις κοινωνικές δομές εν γένει, εξέτασε πώς η τεχνολογία αναπαράγει και ενισχύει παραδοσιακές παγιωμένες αντιλήψεις που σχετίζονται με την γενικότερη αντίληψη για το φύλο στον πολιτικό, οικονομικό, κοινωνικό, εργασιακό τομέα αλλά και σε επιμέρους εκφάνσεις της συναισθηματικής αντίδρασης και της ακούσιας ασυνείδητης συμπεριφοράς. Η συγγραφέας χαρακτήρισε ουτοπική και παράλογα μετά-φεμινιστική την εκδοχή της Plant για τη σχέση μεταξύ φύλου και τεχνολογίας. Υποστήριξε, επίσης ότι η Plant αντί να επιθυμεί να διαγράψει την όποια διαφορά απορρέει από την πατριαρχική χρήση του όρου «φύλο», εκείνη τελικά την επιβεβαιώνει περίτρανα αφού δομεί την επιχειρηματολογία της πάνω στη

διαφορετική σεξουαλικότητα των γυναικών που βασίζεται στα επιμέρους «θηλυκά» τους χαρακτηριστικά. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι η εκδοχή της SadiePlant είναι μια εκδοχή του ριζοσπαστικού ή πολιτισμικού φεμινισμού ντυμένη με τη μορφή κυβερνοφεμινισμού που καταλήγει ουσιοκρατική όπως και οι παραδοσιακές πατριαρχικές απόψεις (Wajcman,2004).

Η Wajcman, συνεχίζοντας, διατυπώνει προτάσεις για τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενισχυθεί η φεμινιστική ατζέντα και να διαμορφωθεί μια πιο ισότιμη και δίκαιη κοινωνία.

«...Οι ιδεαλιστικές εννοιολογικές αντιλήψεις για εικονικά ταξίδια αποδεικνύουν την ύπαρξη φυλετικών διακρίσεων στις ανθρώπινες δραστηριότητες, όπου η ανδρική αναγνώριση της πνευματικής ζωής θεωρείται σημαντικότερη από την περιορισμένη άποψη των γυναικών στο φυσικό τους σώμα. Όπως επισημαίνουν εδώ και καιρό οι φεμινίστριες, η φυσική και ενσωματωμένη φύση της γνώσης έχει παραμεληθεί λόγω της αόρατης εργασίας των γυναικών. Αντί να ονειρεύεται μια απόδραση από το σώμα, ο φεμινισμός υποστηρίζει την πλήρη σωματική ανάπτυξη των ανδρών και την ανάληψη του μεριδίου ευθύνης που τους αναλογεί. Για να εκφραστεί αυτό στον τομέα των υπολογιστών, μια προοδευτική πολιτική τεχνολογίας απαιτεί περισσότερα από απλό υλικό και λογισμικό. Χρειάζεται μια «ρευστή» προσέγγιση - σώματα, υγρά, ανθρώπινη ενέργεια.»³²

Ήδη από τη δεκαετία του 1990, οι φεμινίστριες συνειδητοποίησαν τη δυναμική της χρήσης του διαδικτύου και των διαδικτυακών site. Κατάλαβαν ότι μέσω αυτών θα μπορούσαν να δημιουργήσουν διεθνείς γυναικίους συνασπισμούς που θα προωθούσαν την αλληλεπίδραση, την ανταλλαγή απόψεων και τη συνεργασία. Τα πρώτα φεμινιστικά site μαρτυρούν τα ποικίλα ζητήματα που απασχολούσαν το φεμινιστικό κίνημα αλλά και τα επιμέρους που απασχολούσαν τις φεμινίστριες καλλιτέχνιδες ως μεμονωμένα άτομα.

Το κίνημα του κυβερνοφεμινισμού, αναπτύχθηκε και διαδόθηκε σε ακαδημαϊκούς κυρίως κύκλους φεμινιστριών καλλιτεχνών όπου και αναδείχθηκαν οργανώσεις όπως η VNS Matrix. Σύμφωνα με τη Latimer (2017), η πρακτικές της οργάνωσης μεταξύ των οποίων και το Μανιφέστο της (για το οποίο θα ακολουθήσει εκτενής αναφορά στο δεύτερο μέρος της παρούσας) δεν ήταν παρά η αποτύπωση της φεμινιστικής θεωρίας των DonnaHaraway και SadiePlant. Ωστόσο, καθώς η κίνηση αναπτυσσόταν και νέες οργανώσεις ιδρύονταν, οι ιδρυτές αυτών των νέων οργανώσεων δεν αντιλαμβάνονταν ούτε συμφωνούσαν, με τις

³² Wajcman, J. (2005). *TechnoFeminism*. Cambridge, Polity Press. [87-93] Ανακτήθηκε από monoskop.org

μεθόδους της VNS Matrix. Οι ριζοσπαστικές μέθοδοι της VNS Matrix και κυρίως η γλώσσα που επέλεγε για να καυτηριάσει τις πατριαρχικές κοινωνικές δομές, θεωρούνταν απαγορευμένη στους ευγενείς ακαδημαϊκούς κύκλους της τέχνης προκάλεσαν προσοχή, ενδιαφέρον, αλλά και αντιδράσεις στους κόλπους του κινήματος του cyberfeminism³³.

Το πρώτο Διεθνές Συνέδριο cyberfeminism, διοργανώθηκε το 1997, στα πλαίσια της DocumentaX³⁴ που πραγματοποιήθηκε στη γερμανική πόλη Κάσελ. Στη διοργάνωσή του, ηγετικό ρόλο είχε η ομάδα OBN (Old Boys Network)³⁵ μια από τις πιο πετυχημένες φεμινιστικές οργανώσεις, που είχε συσταθεί στη Γερμανία τον ίδιο χρόνο. Η Cornelia Sollfrank³⁶ (OBN), υποστήριξε ότι «η λύση συνεχίζει να βρίσκεται στη μικροπολιτική...». Το επίκεντρο του συνεδρίου, ήταν η αποκεντρωμένη, μη επιθετική προσέγγιση, η ειρηνική αδελφσύνη και η αλληλεγγύη όπως η βοήθεια στην επαγγελματική σταδιοδρομία και η δημιουργία δικτύων επικοινωνίας γυναικών, δείχνοντας ότι ο φεμινισμός μετεξελίσσεται για να γίνει μια κίνηση δικτύωσης και εκπαίδευσης, εντελώς διαφορετική από την ριζοσπαστική και έντονα πολιτική στάση της VNS Matrix³⁷

Η Virginia Eubanks (2004), ερευνήτρια των φεμινιστικών σπουδών και σπουδών φύλου, υποστήριξε ότι η VNS Matrix έφερε ξανά το σώμα στο προσκήνιο αρχικά για να αντισταθεί στην απώλεια της φωνής της γυναίκας που αφανίζεται από την κυριαρχία της ανδρικής φωνής, έπειτα για να μιλήσει για τους χιλιάδες, χαμηλά αμειβόμενους, εργαζόμενους που κατασκεύαζαν υπολογιστές, σε εργοστάσια χωρών με έντονες οικονομικές ανισότητες, που εξαιτίας αυτού, έγιναν οικονομικότεροι και διαθέσιμοι στο ευρύ κοινό και τέλος για εκείνα τα σώματα σε αναπτυσσόμενες χώρες που δεν είχαν πρόσβαση στην επικοινωνία μέσω του διαδικτύου. Η Eubanks, συνεχίζει, υποστηρίζοντας ότι αντιλαμβάνεται τους δύο τελευταίους λόγους, ως επιπλέον αποδείξεις της πατριαρχικής καταπίεσης και της ευθείας σύνδεσής της με τον καπιταλισμό που αποκαλύπτει η VNS Matrix. Τέλος, επισημαίνει ότι οι πρακτικές της εισήχθησαν στον κυρίαρχο χώρο, κανονικοποιήθηκαν και έγιναν αντικείμενα εκμετάλλευσης.

³³Hurst, C. (2023). VNS Matrix-Pilled: Three Propositions for Revisiting 1990s Cyberfeminist Art Now. Australian and New Zealand Journal of Art, 23(1), 43-60. DOI: 10.1080/14434318.2023.2214588

³⁴Documenta X. (n.d.). Retrospective. Documenta. Ανακτήθηκε από https://www.documenta.de/en/retrospective/documenta_x

³⁵Old Boys Network. (2023, February 12). Monoskop. Ανακτήθηκε από https://monoskop.org/Old_Boys_Network

³⁶Sollfrank, C. (n.d.). The Truth about Cyberfeminism. Ανακτήθηκε από https://obn.org/obn/reading_room/writings/html/truth.html

³⁷Wilding, F. (2006, March 28). Where is Feminism in Cyberfeminism? Ανακτήθηκε από <https://www.neme.org/texts/cyberfeminism>

Η Helen Hester,³⁸ φεμινίστρια θεωρητικός των μέσων, υποστήριξε ότι ο κυβερνόφεμινισμός έχασε τη μαχητικότητά του όταν απαρνήθηκε την πολιτική του δράση, αρνούμενος να συνεχίσει το έργο της VNS Matrix. Η ίδια, ίδρυσε τη Laboria Cuboniks³⁹ (LC), μια κολεκτίβα που άσκησε κριτική στη VNS Matrix για την επιμονή της στο φυσικό σώμα και εισήγαγε την έννοια του 'xenofeminism' (ξενοφεμινισμός) εγκαινιάζοντας τη μετά-cyberfeminism εποχή.

Στο βιβλίο της *Xenofeminism*⁴⁰ ορίζει τον ξενοφεμινισμό ως ένα νέο ορθολογισμό, αποδεσμευμένο από πατριαρχικές δυαδικότητες. Η ίδια και η ομάδα της, δηλώνοντας την πίστη στους στην ανάγκη επιστροφής στη πολιτική ριζοσπαστικοποίηση, εξέδωσαν, στα πρότυπα των κυβερνοφεμινιστικών ομάδων το *The Xenofeminist Manifesto*⁴¹ όπου χαρακτηριστικά τονίζει: «...Μακροπρόθεσμα, κάθε χειραφετική κατάργηση πρέπει να κλίνει προς τον ορίζοντα της κατάργησης των κοινωνικών τάξεων, εφόσον στον καπιταλισμό συναντάμε την καταπίεση στην πιο διάφανη, αποφυσικοποιημένη μορφή της: δεν δέχεσαι εκμετάλλευση ή καταπίεση επειδή είσαι μισθωτή εργάτρια ή φτωχιά· είσαι εργάτρια ή φτωχιά επειδή δέχεσαι εκμετάλλευση.»⁴²

Σε αντίθεση με το φιλελεύθερο φεμινισμό που εστιάζει κυρίως στην ισότητα ευκαιριών και δικαιωμάτων μεταξύ ανδρών και γυναικών εντός του υπάρχοντος συστήματος, ο ριζοσπαστικός φεμινισμός αντιπροσωπεύει μια προσέγγιση που επικεντρώνεται στη ρίζα των κοινωνικών προβλημάτων που σχετίζονται με το φύλο και την εξουσία. Επικρίνει τις δομές εξουσίας και τις ανισότητες που υπάρχουν στην κοινωνία, καθώς και τις δομές που ενισχύουν αυτές τις ανισότητες. Ο αναρχοφεμινισμός, ως μια πολιτική κίνηση ακτιβισμού, συνδυάζει τις αρχές του αναρχισμού με τις φεμινιστικές ιδέες και επιδιώκει να καταργήσει τις εξουσιαστικές δομές και τις κοινωνικές ιεραρχίες που δημιουργούν και διατηρούν τις ανισότητες μεταξύ των φύλων (Hester, 2017).

³⁸Hester, H. (2017, June 30). After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism. Ανακτήθηκε από <https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>

³⁹Αξίζει να αναφέρουμε, ότι το όνομά προήλθε από τον αναγραμματισμό του Nicolas Bourbaki, μιας φανταστικής φιγούρας μαθηματικού που δημιουργήθηκε από μια γαλλίδα φοιτήτρια το 1930 με σκοπό να σατιρίσει τις συντηρητικές αντιλήψεις στο χώρο της μαθηματικής σκέψης της εποχής Laboria Cuboniks. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.laboriacuboniks.net/LaboriaCuboniks>. Monoskop. https://monoskop.org/Laboria_Cuboniks

⁴⁰Hester, H. (2019). *Xenofeminism*. polity. (Πρώτη έκδοση, 2018)

⁴¹The Xenofeminist Manifesto: A politics for alienation. (2018). . Verso.

⁴²Cuboniks, L. (n.d.). Το μανιφέστο του ξενοφεμινισμού: μια πολιτική για την αλλοτρίωση: Laboria Cuboniks. Το μανιφέστο του Ξενοφεμινισμού: Μια πολιτική για την Αλλοτρίωση | Laboria Cuboniks. Ανακτήθηκε από <https://laboriacuboniks.net/manifesto/to-manifesto-toy-xenofeminismoy/>

Η Hester και η κοσμήτορας Rosalie Doubal⁴³, διοργάνωσαν στο Λονδίνο, το 2017, ένα συνέδριο τοPost-Cyber Feminist International, για να γιορτάσουν την εικοσαετία από το Πρώτο Διεθνές Κυβερνό-Φεμινιστικό συνέδριο. Η ίδια η Hester υποστήριξε ότι θα πρέπει να μιμηθούν την πολιτική κλίμακας που χρησιμοποιούν οι πολυεθνικές και η κυβέρνηση. Ενδεικτικά θα αναφέρουμε τη συζήτηση για το εκνευριστικό γεγονός ότι 20 χρόνια μετά το πρώτο συνέδριο, το φύλο ήταν ακόμα θέμα και την κριτική για την εμμονή της VNS Matrix στη χρήση όρων της βιολογίας που ενίσχυσε την επιχειρηματολογία για τη διαφορά φύλου. «Η χρήση του όρου ‘μήτρα’ θα έπρεπε να είναι ξεπερασμένη» δήλωσε η σκηνοθέτης Shu Lea Cheang. Συζητήθηκε επίσης ο ασυνείδητος ρατσισμός του φεμινισμού στο παρελθόν. Βασικό επιχείρημα αποτέλεσε το γεγονός ότι η προσπάθεια της από-αποικιοποίησης της σκέψης, οδήγησε σε αναπαραστάσεις της μη-άσπρης εμπειρίας στο διαδίκτυο με τρόπους που τελικά αναπαρήγαγαν στερεότυπα.⁴⁴

Τα παραπάνω μαρτυρούν ότι 20 χρόνια αργότερα οι διαφωνίες ανάμεσα σε εκείνους που πιστεύουν σε μια ριζοσπαστικότερη στάση και στους υποστηρικτές της αλληλέγγυας δικτύωσης δεν έχουν ισορροπήσει σε μια κοινή γραμμή.

Ωστόσο η ίδια η ψηφιακή γλώσσα αποτέλεσε βασικό εργαλείο για τους καλλιτέχνες του φεμινιστικού κινήματος, οι οποίοι, χρησιμοποίησαν τη γλώσσα για να αποδιρθώσουν τον πατριαρχικό κόσμο. Στις σελίδες που θα ακολουθήσουνθα μιλήσουμε για τη λογοτεχνία του υπερκειμένου, ένα είδος τέχνης που κυρίως δημιουργήθηκε από φεμινίστριες καλλιτέχνιδες και δεν διήρκεσε πολύ, αλλά είχε τεράστια επιρροή.

Η παραδοσιακή, συμβατική, γραμμική δομή της αφήγησης, στην οποία είμαστε συνηθισμένοι στην πατριαρχική κοινωνία, δίνει στον συγγραφέα την απόλυτη εξουσία χειρισμού του τρόπου που ο αναγνώστης προχωρά μέσα από το κείμενο. Αντίθετα, η υπερκειμενική λογοτεχνία δημιουργείται από αλληπάλληλους συνδέσμους. Με τον τρόπο αυτό, η επιλογή δόμησης της αφήγησης και εξέλιξης της πλοκής μεταφέρεται σε κάθε μεμονωμένο αναγνώστη, που δεν υπόκειται πλέον, σε κανενός είδους πατριαρχική κυριαρχία.

⁴³ Goldsmiths, University of London. (n.d.). RosalieDoubal. Ανακτήθηκε από <https://www.gold.ac.uk/our-people/profile-hub/art/pg/rosalie-doubal/>

⁴⁴ Walsh(2017) Post-Cyber Feminist International 2017. ανακτήθηκεαπό<https://www.frieze.com/article/post-cyber-feminist-international-2017>

Η υπερκειμενική αφήγηση, αποτελεί μια αφηγηματική τεχνική, που ομολογουμένως εξαιτίας της πολυπλοκότητας της δεν γνώρισε την απήχηση και την ευρεία αποδοχή πουδικαιούνταν, ωστόσο αποτελεί εκπαιδευτικό εργαλείο με εξαιρετικές παιδαγωγικές προεκτάσεις (Landow,2006).

Θεωρούμε ότι θα ήταν σημαντική παράλειψη να μην γίνει, στο σημείο αυτό, μια συνοπτική αναφορά, στη σχέση της εκπαιδευτικής παιδαγωγικής και της υπερκειμενικής λογοτεχνίας⁴⁵.

Η γραφή με υπερκείμενα, πιστεύεται ότι ως μέθοδος βοηθά στην ενδυνάμωση των φοιτητών και κυρίως των γυναικών και των μελών της LGBTQI και BIPOC κοινότητας. Βασικό επιχείρημα, του παραπάνω ισχυρισμού αποτελεί το γεγονός ότι το συγκεκριμένο αφηγηματικό είδος, επιτρέπει σε κάθε άτομο, να γράφει, χρησιμοποιώντας τη δική του εμπειρία και ορίζοντας το ίδιο την ταυτότητά του. Η συνάντηση μεταξύ της υπερκειμενικής αφήγησης και της φεμινιστικής παιδαγωγικής έχει καταστήσει την υπερκειμενική αφήγηση ένα ουσιώδες στοιχείο στη φεμινιστική διδασκαλία, καθώς οι μέθοδοι τους συμφωνούν στην βασική αρχή της απόρριψης του αυταρχισμού και της ιεραρχίας (Landow,2006).

Ο CarltonClark(2002)⁴⁶ έχει επισημάνει το γεγονός ότι η ιεραρχία είναι ενσωματωμένη στη γραμματική μας, στον ίδιο τον τρόπο με τον οποίο διδάσκεται παραδοσιακά η σύνταξη σε φράσεις ή προτάσεις «εξαρτημένες ή υποτακτικές», αντανακλώντας έτσι την πατριαρχική ιεραρχική κοινωνία - ρατσιστική, σεξιστική και ταξική, όπου ο φεμινισμός, η κριτική θεωρία της φυλής και η θεωρία του queer επιθυμούν να αντισταθούν και να τροποποιήσουν. Αναγνωρίζει τα χαρακτηριστικά της υπερκειμενικής αφήγησης ως απελευθερωτικά για τους φοιτητές από τους περιορισμούς των πατριαρχικών κανόνων γραφής, καθώς το κείμενο αναπτύσσεται ελεύθερα, χωρίς αυστηρή πλοκή και με τον αναγνώστη αντί για τον συγγραφέα να ελέγχει την αφήγηση. Η γραμμική, 'φαλλική αφήγηση' κατά τον Clark, αλλάζει με την επανάληψη, καθώς οι αναγνώστες επιστρέφουν σε διάφορα κείμενα από διαφορετικές προοπτικές και τα παρατηρούν μέσα από μια νέα οπτική και σε ένα άλλο πλαίσιο. Τέλος, υποστηρίζει ότι η διαδικασία, αυτή, δίνει τη δυνατότητα στους φοιτητές να λάβουν υπόψη νέες εναλλακτικές έναντι των τυπικών πρακτικών γραφής: «Μόλις (οι φοιτητές) έχουν έρθει σε επαφή με την υπερκειμενική,...η αντικειμενικότητα,...της συμβατικής γραφής αμφισβητείται. Έτσι, μη λευκοί ή ετεροκανονικοί, φοιτητές

⁴⁵TILLANDER, M. (2011). Creativity, Technology, Art, and Pedagogical Practices. *Art Education*, 64(1), 40–46. <http://www.jstor.org/stable/23033951>

⁴⁶Clark, C. L. (2002). Hypertextual ways of knowing: Mapping the intersections of hypertext theory, feminist epistemology, and feminist rhetoric. TexasWoman'sUniversity.

αποδεσμεύονται από την πατριαρχική παραδοσιακή συγγραφική δομή. Μπορούν πλέον ως ελεύθερες οντότητες να κατασκευάσουν νέες δικές τους δομές σύμφωνες με την ταυτότητα που εκείνοι επιλέγουν και που δεν χρειάζεται να συμφωνεί με καμία κυρίαρχη ομάδα...».

Οι καλλιτέχνες αντιμετωπίζουν, συνεχείς, προκλήσεις στη δημιουργία φεμινιστικής ψηφιακής τέχνης σε μια κοινωνία που εξακολουθεί να αναπαράγει στερεότυπα. Η αποδοχή και η κριτική των έργων τους μπορεί να επηρεαστεί από τις προκαταλήψεις και τις παρεξηγήσεις που περιβάλλουν το θέμα του φύλου. Το 1990, ο ερχομός του διαδικτύου, δημιούργησε ελπίδες για την εξάλειψη αυτών των διακρίσεων.

Η Ολλανδή καλλιτέχνη Rosa Menkman⁴⁷ ίδρυσε το 2010 το Glitch Studies Manifesto⁴⁸ διεκδικώντας παρεμβάσεις στο χώρο του διαδικτύου και διαμαρτυρόμενη για τις στρεβλώσεις που έχουν επιφέρει ο καπιταλισμός και ο συνακόλουθος υπερκαταναλωτισμός.

Το 2013, η Legacy Russell⁴⁹ μια αμερικανίδα καλλιτέχνη, συγγραφέας και επιμελήτρια του studiomuseum του Χάρλεμ, στο έργο της Glitch Feminist Manifesto, αναβίωσε το «glitch» (σφάλμα) ως μια μεταφορά για τη διατάραξη της ετεροκανονικής κοινωνία.⁵⁰ Η Russell αντιλαμβάνεται το «σφάλμα», με μια νέα οπτική, μέσω ενός μαύρου και queer πρίσματος και όχι μέσω ενός παραδοσιακού πρίσματος που μιλά στην κοινότητα μέσω της cis-λευκής γυναικείας ταυτότητας.⁵¹

Στο βιβλίο της GlitchFeminism: A Manifesto (2020) υποστηρίζει ότι σε μια κοινωνία που επιβάλλει στο κοινό να αισθάνεται δυσφορία ή ακόμα και φόβο για τα «σφάλματα» και τις «δυσλειτουργίες» και συνεχώς ενθαρρύνεται η λογική του «Μην ανακατεύετε τα πράγματα!», η χρήση του όρου «σφάλμα» γίνεται μια εύστοχη μετωνυμία. Η πρακτική με την οποία αντιμετωπίζεται, απενοχοποιεί κάθε έννοια λάθους. Αναγνωρίζει ότι ένα σφάλμα σε ένα κοινωνικό σύστημα, το οποίο είναι εκτεθειμένο σε οικονομικές, φυλετικές, κοινωνικές, σεξουαλικές και πολιτιστικές ανισότητες, που συνεχώς βάλλεται από τις διαδικασίες της παγκοσμιοποίησης και εξακολουθεί να επιβάλλει βία σε όλα τα επίπεδα, δεν αποτελεί απλώς ένα λάθος, αλλά μια απαραίτητη διόρθωση..

⁴⁷Menkman, R. (n.d.). RosaMenkman'sBlog. Ανακτήθηκε από <https://rosa-menkman.blogspot.com/>

⁴⁸Federici, H. (n.d.). Glitch, visual poetry, Digital Poetry. digiArt21. Ανακτήθηκε από <https://www.digiart21.org/?author=5abaad297e5992bdc7501488>

⁴⁹Russell, L. (n.d.). Meet Legacy. Legacy Russell's Website. ανακτήθηκε από <https://www.legacyrussell.com/MEET-LEGACY>

⁵⁰ Legacy Russell. (n.d.). ABOUT GLITCH FEMINISM. Ανακτήθηκε από <https://www.legacyrussell.com/GLITCHFEMINISM>

⁵¹ Russell, L. (2013, March 12). Elsewhere, After the Flood: Glitch Feminism and the Genesis of Glitch Body Politic. Rhizome. Ανακτήθηκε από <https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>

Ο ψηφιακός κόσμος, είναι ένας χώρος που προσφέρει τη δυνατότητα για πολλαπλές ταυτότητες. Αποτελεί μια ευκαιρία για άτομα, που βρίσκονται στο περιθώριο, να καταλάβουν το χώρο που τους αρμόζει και τους αναλογεί, και δεν τους παρέχεται στον πραγματικό κόσμο. Η συγγραφέας ασκεί κριτική στον παραδοσιακό φεμινισμό που εφαρμόζεται μόνο στις λευκές cis γυναίκες και αντιτίθεται στη γυναίκα της Haraway, αντιπροτείνοντας μια Cyborg θηλυκότητα. Αναλυτικότερα, αναφέρει ότι η προσέγγιση της Haraway προς ένα ανθρώπινο ύφος μετά-ανθρώπου δεν αναγνωρίζει τη σκληρή δουλειά που έχουν κάνει οι μαύροι και queer άνθρωποι για να αναγνωριστούν ως ανθρώπινα όντα σε πρώτη φάση. (Russel,2020).

Η ιστορία των avatar, ξεκινά, για το φεμινιστικό κόσμο περίπου στα μέσα της δεκαετίας του 1970.Ως avatar, ορίζεται, μια κατασκευασμένη, εικόνα ή μορφή, που σκοπό έχει να μεταφέρει την πραγματική ανθρώπινη παρουσία στο εικονικό κόσμο (Little,1999). Κατά τη δεκαετία του 1970, πολλοί καλλιτέχνες, αναζητούσαν ένα ρηξικέλευθο τρόπο για να διαμαρτυρηθούν κατά του σεξισμού, του ρατσισμού και άλλων πρακτικών της πατριαρχικής κοινωνίας. Τα πρώτα αυτά avatar, δεν ήταν ψηφιακά κατασκευασμένα, όπως αυτά που γνωρίζουμε σήμερα. Έμοιαζαν περισσότερο με περσόνες ρόλων, ενσαρκωμένων από τους ίδιους τους καλλιτέχνες, σε παραστάσεις που δεν λάμβαναν χώρα σε καμία σκηνή θεάτρου, αλλά στον πραγματικό κόσμο. Με χαρακτηριστικά και συμπεριφορές που στόχο είχαν να στηλιτεύσουν την καταπάτηση των δικαιωμάτων, τον περιορισμό της ατομικής ελευθερίας και τη δημιουργία διαχωρισμών μεταξύ των κυρίαρχων κοινωνικών ομάδων και των λοιπών που οδηγούνταν στο περιθώριο. Η νέα τεχνολογία του βίντεο και το γρήγορο πέρασμα στη μαζική παραγωγή του, τη δεκαετία του 1980, εφοδίασε την παραπάνω πρακτική και πρόσφερε τη δυνατότητα στους δημιουργούς να εκφραστούν χρησιμοποιώντας τις νέες μεθόδους, απευθυνόμενοι, πλέον, σε πολύ μεγαλύτερο κοινό⁵².

Σύμφωνα με την Haraway, τα avatar αντιπροσωπεύουν ένα νέο είδος ανθρώπου, έναν κυβερνο-άνθρωπο, που είναι έξω από τα παραδοσιακά πλαίσια ταξινόμησης και κατηγοριοποίησης. Αυτοί δεν υπόκεινται στην έννοια της ανθρώπινης αναπαραγωγής ή της φυλετικής ταυτότητας. Αντιθέτως, είναι υβριδικές οντότητες που συνδυάζουν τη βιολογία των ιστών με την τεχνολογία, και επιδεικνύουν μια πληθώρα χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων που διαφέρουν από τις παραδοσιακές ανθρώπινες κατηγορίες.

Η Haraway στο *CyborgManifesto* (1991) υποστηρίζει ότι τα avatar ανοίγουν νέους δρόμους για τη σκέψη και τη δράση, καθώς δεν υπόκεινται στους περιορισμούς των παραδοσιακών

⁵²Little, G. (1999). A Manifesto for Avatars. *Intertexts* 3(2), [192- 211] <https://doi.org/10.1353/itx.1999.0008>.

ανθρωποκεντρικών προσεγγίσεων. Ενώ οι παραδοσιακοί άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους ως ξεχωριστές και ανεξάρτητες οντότητες, τα avatar εκφράζουν μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση προς την ύπαρξη και την αλληλεπίδραση με τον κόσμο.

Η θεώρηση των avatar από την Haraway αποκαλύπτει μια προοδευτική προσέγγιση προς την ανθρώπινη ταυτότητα και την κοινωνία, ενθαρρύνοντας μια πιο πολυδιάστατη και ανοιχτή κατανόηση της ανθρώπινης ύπαρξης. Μέσω της έννοιας των avatar, η Haraway προτείνει ένα πλαίσιο για την ανάπτυξη μιας πιο εκφραστικής, πολυδιάστατης και ανοιχτής ανθρώπινης ταυτότητας που υπερβαίνει τα παραδοσιακά όρια και περιορισμούς (Taylor, 2006).

Σύμφωνα με τον Little (1999) η εφαρμογή του όρου 'cyborg' έχει διευρυνθεί μέχρι το σημείο όπου δεν υπάρχει πλέον συναίνεση σχετικά με τη σημασία του. Η κοινωνία αντιμετωπίζει παραδοσιακά τους κυβερνο-άνθρωπους ως «άλλους», ειδικά στην περίπτωση των ατόμων με αναπηρίες ή ειδικές ανάγκες που δεν ταιριάζουν απόλυτα στο οπτικό και λειτουργικό φάσμα της κοινωνικά καθορισμένης κανονικότητας. Μια εξέταση του κυβερνο-άνθρωπου ως «άλλου» είναι αναγκαία για την κατασκευή εναλλακτικού πεδίου δράσης και σημασίας για το avatar.

Ο cyborgάνθρωπος της Donna Haraway, αποτελεί μια υβριδική βιολογία του κυβερνο-άνθρωπου, μια συνδυασμένη τομή ιστών και τεχνολογίας που είναι κατηγορηματικά προσαρμόσιμη σε εξωτερικές συνθήκες και, συνεπώς, εκτός του πεδίου των ανθρώπινων ταξινομήσεων όπως φύλο, υγεία, φυλή, ηλικία και αναπαραγωγή. Ο κυβερνο-άνθρωπος δεν αναπαράγεται αντίθετα αντιγράφεται, κλωνοποιείται, διαγράφεται και αναπρογραμματίζεται. Δεν εμπλέκεται με καμία έννοια 'φύλου' και ανθρώπινης αναπαραγωγής. Ο κυβερνο-άνθρωπος δεν ασχολείται με την αμαρτία και τη σωτηρία διότι δεν πεθαίνει, δεν έχει σταθερή προσωπικότητα και καμία αίσθηση έλλειψης ή άγχους. Για τη Haraway, οι ρίζες, η αφοσίωση, ο φόβος, η ζήλια, η έλλειψη, η ζωή, ο θάνατος και η σωτηρία είναι ασήμαντα. Αναζητά συμμαχίες έξω από τις γεωπολιτικές διαδικασίες του καπιταλισμού (Little, 1999[18]).

Η βιομηχανία τόσο των συμβατικών παιχνιδιών, όσο και των βιντεοπαιχνιδιών, έχει επηρεάσει σημαντικά τις γυναίκες από πολλές οπτικές γωνίες. Οι φεμινιστές καλλιτέχνες και θεωρητικοί αντέδρασαν στον ανδροκρατικό χαρακτήρα των παιχνιδιών, ανοίγοντας ένα νέο τρόπο προσέγγισης της ιστορίας τους.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα είδος διαδραστικής ψυχαγωγίας που παίζεται συνήθως μέσω ηλεκτρονικών συσκευών, όπως υπολογιστές, κονσόλες παιχνιδιών, κινητά τηλέφωνα ή

tablets. Τα βιντεοπαιχνίδια συνδυάζουν γραφικά, ήχο, και διάφορα είδη παιχνιδιού για να δημιουργήσουν μια εμπειρία διασκέδασης όπου ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός χαρακτήρα ή ελέγχει και διαχειρίζεται τις δραστηριότητες σε ένα εικονικό περιβάλλον(Kent,2002).

Η βιομηχανία των παιχνιδιών έχει κριθεί για το πατριαρχικό της χαρακτήρα. Με καταγωγή από τη Δύση, προερχόμενη από προγράμματα προσομοίωσης πτήσεων σχεδιάστηκε από άνδρες για άνδρες. Τα πρώτα παιχνίδια δεν στόχευαν την οικιακή αγορά, δεν υπήρχαν ακόμη μαζικά οικιακοί υπολογιστές, αλλά την αγορά των arcade όπου επικρατούσαν οι άνδρες παίκτες. Καταλάμβαναν τη θέση τους δίπλα στα πινγκ-πονγκ και σε άλλες μηχανικές συσκευές, που σταδιακά αντικαθιστούσαν. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1970, κάθε εμπορικό κέντρο διέθετε arcade και η κυριαρχία τους συνέχισε μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1990, όταν και αντικαταστάθηκαν από οικιακά βιντεοπαιχνίδια (Kent, 2001).

Η ερευνήτρια ιστορικός των μέσων ενημέρωσης Laine Nooney υποδεικνύει ένα γνωσιολογικό πρόβλημα. Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, είναι μια ακόμη πτυχή της ιστορίας που γράφτηκε από άνδρες και μάλιστα λευκούς άνδρες. Εξαιτίας αυτού γίνεται a priori δεκτό ότι οι άνδρες είναι σκεπτόμενοι και καινοτόμοι. Η έρευνα λοιπόν αυτού του πεδίου, κρίνεται κάτι περισσότερο από απαραίτητη για να αποκατασταθεί και ο ρόλος των γυναικών στην παραπάνω ιστορία. Η γραμμική εξέλιξη της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών, τίθεται υπό αμφισβήτηση. Η έρευναθα αποδείξει την ύπαρξη μια πιο πολύπλοκης πορείας. Η Nooney, πιστεύει ότι πιθανότατα, ανάμεσα στους ανθρώπους που ενθουσιάστηκαν με τον ανάπτυξη της τεχνολογίας, σίγουρα θα υπήρχαν κάποιοι που θα δοκίμασαν να κατασκευάσουν έναν υπολογιστή από το μηδέν αγοράζοντας τα εξαρτήματα από καταστήματα λιανικής, αντίστοιχα οι ίδιοι θα πειραματίστηκαν και με τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών⁵³.

Η Dona Bailey⁵⁴, ήταν σχεδιάστρια για τη General Motors. Ήρθε σε επαφή με τα arcade τη δεκαετία του 1980 και όπως η ίδια λέει «τα ερωτεύτηκε». Παράλληλα, καθώς ήδη λόγω δουλειάς είχε στη διάθεσή της και χρησιμοποιούσε υπολογιστή, πειραματίστηκε και με τον ψηφιακό σχεδιασμό και τα κατάφερε. Αιτήθηκε εργασία στην εταιρεία Atari, η οποία την προσέλαβε. Για πολλά χρόνια, υπήρξε, η μοναδική γυναίκα σχεδιάστρια λογισμικού της

⁵³ Nooney, E. A. (2014). Sierra On-Line and the Archaeology of Video Game History. Stony Brook University.

⁵⁴ Dona Bailey. atariwomen. (2019, March 8). ανακτήθηκε από <https://www.atariwomen.org/stories/dona-bailey/>

Atari. Η ίδια περιγράφει την εμπειρία της, σαν να ζούσε σε σπίτι ανδρικής αδελφότητας αμερικανικού κολεγίου. Το 1982, γεννήθηκε το Centipede. Χρησιμοποίησε φωτεινά χρώματα (βιολετί, φωτεινό μπλε και πράσινο) σε αντίθεση των σκούρων μπλε και μαύρων που μέχρι τότε χρησιμοποιούνταν. Το έντομό της με χαρακτηριστικό βόμβο, εμφανιζόταν στην οθόνη του παίκτη και εκείνος καλούνταν να το πυροβολήσει, στο μακρινό 1982 αυτή δεν ήταν μια μη αποδεκτή πράξη. Το παιχνίδι της, έγινε πολύ διάσημο, ειδικά στο γυναικείο κοινό.

Η τεχνολογία των βιντεοπαιχνιδιών δεν παρουσιάζει σημαντικές αλλαγές και καινοτομίες μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1990. Οι ΗΠΑ άρχισαν, ήδη από τα μέσα του 1980, να χάνουν την κυριαρχία τους στην αγορά των βιντεοπαιχνιδιών. Το μερίδιο της αμερικανικής παραγωγής μειώθηκε κυρίως λόγω της κρίσης των αρχών της δεκαετίας του 1990 και της συνακόλουθης έλλειψης καινοτομιών και νέων προτάσεων, που προκάλεσε εκνευρισμό και αμηχανία στο καταναλωτικό κοινό.

Ωστόσο, στα μέσα της δεκαετίας του 1990, άλλαξαν τα δεδομένα. Ο παγκόσμιος ιστός διευκόλυνε τη χρήση ψηφιακής τεχνολογία για επικοινωνία και πληροφόρηση. Επιπλέον, ξεκίνησε η μαζική παραγωγή οικιακών υπολογιστών, γεγονός που μείωσε σημαντικά το κόστος τους και επέτρεψε σε εκατομμύρια ανθρώπους να αποκτήσουν έναν από αυτούς. Τα νέα τεχνολογικά παιχνίδια εξασφάλιζαν στους κατόχους τους δυνατότητα πρόσβασης στον ψηφιακό κόσμο, όχι μόνο ως καταναλωτές αλλά ως εν δυνάμει παραγωγούς ψηφιακού υλικού. Έτσι δημιουργήθηκε μια νέα ανάγκη για προγράμματα που θα επέτρεπαν την γραφή και ενσωμάτωση κώδικα που θα απλοποιούσε τη δημιουργία εφαρμογών, σελίδων, ιστοτόπων για γρηγορότερη και αμεσότερη επικοινωνία. Φυσικό επακόλουθο των παραπάνω και επιβεβαιώνοντας περίτρανα τους νόμους της αγοράς και την ικανότητα της να ανασυντάσσεται και να απαντά στις νέες συνθήκες, μια πληθώρα εφαρμογών προέκυψε⁵⁵.

Σύμφωνα με την Isbister (2017)⁵⁶, στα παιχνίδια, οι παίκτες, ταυτίζονται σχεδόν απόλυτα με το χαρακτήρα, τόσο ώστε ακούσια να «γίνονται» ο χαρακτήρας, εμπλέκονται εντονότερα συναισθηματικά και έχουν τη δυνατότητα να ελέγχουν τα αποτελέσματα ή να σκέφτονται συστηματικά για το πώς θα τα ελέγξουν, όπως στην πραγματική ζωή.

Με τον ερχομό της δεύτερης δεκαετίας του 21^{ου} αιώνα, η απόλυτη κυριαρχία μεγάλων εταιρειών όπως της Nintendo άρχισε να περιορίζεται. Ταυτόχρονα, τα προγράμματα ανοικτού

⁵⁵ Οι αναφορές στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών (σελ.59-65), βασίζονται στο Kent, S. L. (2002). The ultimate history of video games: From pong to pokémon and beyond ; the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Prima Publ.

⁵⁶ Isbister, K. (2017). How games move us: Emotion by design. The MIT Press.

κώδικα, που άρχισαν να αναπτύσσονται, έκαναν οικονομικότερη τη δημιουργία παιχνιδιών και τα κοινωνικά δίκτυα παρείχαν τα μέσα για τη διανομή τους. Τα παραπάνω, οδήγησαν σε μια έκρηξη του αριθμού, των ανεξάρτητων σχεδιαστών, παραγωγών και διανομέων στο χώρο του gaming και δημιούργησαν νέα δεδομένα και αυξάνοντας τον αριθμό των εμπλεκόμενων γυναικών.

Πλέον, τα ταμπού σχετικά με τη σχέση ανάμεσα στο φύλο και την τεχνολογία, περιορίστηκαν σημαντικά και τα κορίτσια της Δύσης, ενθαρρύνονταν να μάθουν προγραμματισμό και να δουλέψουν με κώδικες. Οι γυναίκες σχεδιάστριες ανέπτυξαν σημαντική δράση στοχεύοντας όχι μόνο στο σχεδιασμό φεμινιστικών παιχνιδιών, αλλά καυτηριάζοντας τη συνολική δομή και λειτουργία του καπιταλιστικού οικονομικού συστήματος διερωτώμενες για το πώς μπορούμε να παίξουμε για ένα ισότιμο μέλλον. Η πολιτιστική παράδοση, ωστόσο, φαίνεται να εμποδίζει τη συμμετοχή των γυναικών στο μη-δυτικό κόσμο, όπως στην Κίνα και τη Ρωσία.⁵⁷.

Σε παγκόσμιο επίπεδο, η ευρεία διάδοση προσωπικών ηλεκτρονικών συσκευών όπως τα κινητά τηλέφωνα και τα ψηφιακά σημειωματάρια κυριαρχεί. Αντίστοιχα, οι ρομποτικές ηλεκτρικές σκούπες αναλαμβάνουν αυτόματα τον καθαρισμό, ενώ τα αυτοκίνητα εξελίσσονται προς αυτόνομη οδήγηση. Το παράδειγμα της Amazon το 2019, με πάνω από 100 εκατομμύρια πωλήσεις συσκευών εξοπλισμένων με τη λειτουργία της Alexa, δείχνει τη διάδοση και την αποδοχή των προσωπικών βοηθών με τεχνητή νοημοσύνη.

Ωστόσο, η εφαρμογή της τεχνητής νοημοσύνης στην καθημερινή ζωή έχει προκαλέσει συζητήσεις σε θέματα φύλου και ισότητας. Η επιλογή γυναικείας φωνής για τους προσωπικούς βοηθούς τεχνητής νοημοσύνης, όπως η Siri και η Alexa, αποτέλεσε αντικείμενο κριτικής από φεμινιστικές οργανώσεις και ερευνητές. Αυτή η κριτική επέφερε αλλαγές, με τη δυνατότητα επιλογής φωνών διαφορετικού φύλου να ενσωματωθεί στις σύγχρονες συσκευές.

Η αντίδραση του φεμινισμού στην τεχνητή νοημοσύνη αναδεικνύει τη σημασία της κριτικής σκέψης και της ανάλυσης στην εφαρμογή νέων τεχνολογιών. Αυτή η αλληλεπίδραση προάγει την ιδέα της τεχνολογίας ως εργαλείο για την προαγωγή της ισότητας και της δικαιοσύνης. Ο φεμινισμός, ως κίνημα που επιδιώκει την ισότητα και την αναγνώριση των φύλων,

⁵⁷O'Brien, L. (2017, December 22). Women in video game development in 2017: A Snapshot. IGN. Ανακτήθηκε από <https://www.ign.com/articles/2017/12/20/women-in-video-game-development-in-2017-a-snapshot>

επισημαίνει τη σημασία της διαφάνειας, της ευθύνης και της ανθρώπινης κεντρικότητας στην ανάπτυξη και χρήση της τεχνητής νοημοσύνης.

Συνεπώς, η αναφορά του φεμινισμού στην τεχνητή νοημοσύνη ανοίγει νέους διαλόγους και διαμορφώνει την προσέγγιση προς την καινοτομία και την τεχνολογία. Μέσω αυτής της συνάντησης, προάγεται η ιδέα ενός κόσμου όπου η τεχνολογία εξυπηρετεί τις ανάγκες και τις εμπειρίες όλων των ατόμων, προωθώντας την ισότητα, τη δικαιοσύνη και την αμοιβαία κατανόηση.

Η σχέση μεταξύ του φεμινισμού και της τεχνητής νοημοσύνης αποτελεί έναν δυναμικό και πολυδιάστατο τομέα μελέτης. Η ενσωμάτωση του φεμινισμού στην ανάλυση των επιπτώσεων της τεχνητής νοημοσύνης αποκαλύπτει τις δομικές ανισότητες που υφίστανται στην κοινωνία και την τεχνολογία, καθώς και τις πιθανές οδούς για τη δημιουργία ενός πιο ισότιμου και δίκαιου περιβάλλοντος.⁵⁸

Σύμφωνα με την Hester (2019), ο φεμινισμός αντιμετωπίζει την τεχνητή νοημοσύνη ως ένα πεδίο όπου αποτυπώνονται και ενισχύονται οι κοινωνικές και φυλετικές ανισότητες. Η ανάπτυξη των αλγορίθμων και των συστημάτων της συχνά βασίζεται σε δεδομένα που αντανακλούν τις προκαταλήψεις και τις διακρίσεις της κοινωνίας, οδηγώντας σε αναπαραγωγή ανισοτήτων. Ως αποτέλεσμα, οι γυναίκες, καθώς και άλλες ευάλωτες ομάδες, μπορεί να επηρεαστούν αρνητικά από τις αποφάσεις και τις ενέργειες των συστημάτων ΑΙ.

Σύμφωνα με τη Brotsky (2022), ο φεμινισμός παρέχει το πλαίσιο για την κριτική των δομών εξουσίας που διαμορφώνουν την ανάπτυξη και τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Η ανάλυση του φεμινιστικού κεκτημένου μπορεί να αποκαλύψει τους τρόπους με τους οποίους οι κοινωνικές και φυλετικές ανισότητες διαποτίζουν τις τεχνολογίες ΑΙ και τις εφαρμογές τους. Επιπλέον, η φεμινιστική κριτική προσφέρει τη δυνατότητα ανάπτυξης εναλλακτικών προσεγγίσεων στη σχεδίαση και την εφαρμογή των συστημάτων, προκειμένου να αντιμετωπιστούν οι ανισότητες και να διασφαλιστεί η δικαιοσύνη και η ισότητα.

Η Benjamin (2019) αναδεικνύει τη σημασία της φεμινιστικής προσέγγισης στην ανάπτυξη και τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης. Η Benjamin υπογραμμίζει τον κρίσιμο ρόλο του φεμινισμού στην αποκάλυψη των διακρίσεων και των ανισοτήτων που διαπλέκονται με τις

⁵⁸ Buolamwini, J. & Gebru, T.. (2018). Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. Proceedings of the 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency, in Proceedings of Machine Learning Research[81:77-91]ανακτήθηκε από <https://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a.html>.

τεχνολογίες AI. Μέσω της κριτικής τους, επισημαίνει την ανάγκη για μια πιο διαφανή και δημοκρατική προσέγγιση στην ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης, που να λαμβάνει υπόψη τις φυλετικές και κοινωνικές διαστάσεις των εφαρμογών της.

Η VR προσέφερε τη δυνατότητα για μια ολιστική μορφή τέχνης που, όπως και η υπερκειμενική λογοτεχνία, έχει σαν αφετηρία τον θεατή και όχι τον δημιουργό. Ο δημιουργός παράγει το πλαίσιο, ενώ ο θεατής επιλέγει τι πρόκειται να αντιληφθεί, να ακούσει ή να αισθανθεί. Το ενδιαφέρον των φεμινιστών καλλιτεχνών για την VR έγκειται στο γεγονός ότι, μέσω αυτής τους δίδεται η δυνατότητα να δημιουργήσουν τέχνη που ο θεατής ανακαλύπτει μέσω των αισθήσεων του σώματος, αποφεύγοντας την χρήση γλώσσας με πατριαρχικούς συμβολισμούς. Λόγω αυτών των αιτιών, περισσότερες γυναίκες φαίνεται να την επιλέγουν ως μέσο για την δημιουργία τέχνης (Mondloch,2018)

Η αλληλεπίδραση μεταξύ του φεμινισμού και της εικονικής πραγματικότητας (VR) αποτελεί έναν συναρπαστικό τομέα έρευνας και ανάλυσης στον σύγχρονο κόσμο. Ο φεμινισμός, ως κίνημα που αγωνίζεται για την ισότητα των φύλων και την αναγνώριση των κοινωνικών ανισοτήτων, είναι σε διαρκή αναζήτηση νέων τρόπων να εκφραστεί και να επιδράσει στην κοινωνία. Από την άλλη πλευρά, η εικονική πραγματικότητα προσφέρει έναν νέο χώρο εξερεύνησης και δημιουργίας που μπορεί να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούμε με τον κόσμο και κατανοούμε τον εαυτό μας (Latimer,2017).

Στον τομέα της εικονικής πραγματικότητας, ο φεμινισμός επιδιώκει να διαμορφώσει ένα περιβάλλον που λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές εμπειρίες και ανάγκες των γυναικών. Αυτό μπορεί να συμπεριλαμβάνει τη δημιουργία περιβαλλόντων VR που αντικατοπτρίζουν τις διαφορετικές προοπτικές και φωνές των γυναικών, καθώς και την ανάδειξη θεμάτων που σχετίζονται με τη γυναικεία εμπειρία και ανάπτυξης της ευαισθητοποίησης για αυτά. Επιπλέον, ο φεμινισμός μπορεί να προωθήσει τη συμμετοχή και την εκπροσώπηση των γυναικών στον χώρο της τεχνολογίας και της δημιουργίας VR, διασφαλίζοντας ότι οι φωνές τους ακούγονται και ότι οι εμπειρίες τους λαμβάνονται υπόψη κατά τη δημιουργία νέων εφαρμογών και περιεχομένου (Mondloch,2018).

Το σημαντικότερο είναι ότι ο φεμινισμός στην εικονική πραγματικότητα μπορεί να προάγει την ανάπτυξη ενός πιο ενδεδειγμένου και πολυποικίλου κόσμου, όπου οι γυναίκες έχουν τη δυνατότητα να ανακαλύπτουν και να εκφράζουν τον εαυτό τους ελεύθερα, χωρίς περιορισμούς ή στερεότυπα. Μέσω της συνεισφοράς τους στην επέκταση των ορίων της εικονικής πραγματικότητας, οι φεμινιστικές φωνές μπορούν να δημιουργήσουν έναν πιο

εκσυγχρονισμένο και ενδιαφέροντα χώρο όπου η πολυπολιτισμικότητα και η πολυποικιλότητα των εμπειριών αναγνωρίζονται και γιορτάζονται. Μέσω αυτής της αλληλεπίδρασης, μπορούμε να προωθήσουμε την κατανόηση, την ανοχή και την αμοιβαία σεβαστική συνύπαρξη σε έναν πολυποίκιλο και ανοικτό κόσμο.

Η σχέση μεταξύ του φεμινισμού και της εικονικής πραγματικότητας αποτελεί έναν σημαντικό τομέα έρευνας και ανάλυσης, προκειμένου να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας μπορούν να επηρεάσουν και να διαμορφώσουν τις φεμινιστικές πρακτικές και αναλύσεις. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις που εξετάζουν αυτήν τη σχέση εστιάζουν στην ανάλυση του πώς η εικονική πραγματικότητα μπορεί να αναδείξει, να αμφισβητήσει ή να ενισχύσει τα φύλα και τις φεμινιστικές προοπτικές.

Σύμφωνα με τον Haraway (1991), η εικονική πραγματικότητα μπορεί να αντιμετωπιστεί ως ένας χώρος όπου ενισχύονται και αμφισβητούνται οι κοινωνικές κατηγορίες και οι ταυτότητες, συμπεριλαμβανομένων των φύλων. Η έννοια του κυβερνοχώρου που προτείνει η Haraway επισημαίνει τη δημιουργία νέων ψηφιακών χώρων όπου οι κοινωνικές πραγματικότητες και οι δυναμικές είναι ευέλικτες και αλληλεπιδρούν διαρκώς. Αυτή η προσέγγιση υπογραμμίζει τη δυνατότητα της εικονικής πραγματικότητας να ανοίξει νέους διαλόγους για την αντίληψη του φύλου και της ταυτότητας.

Σε παρόμοια προσέγγιση, οι Plant (1995) και Stone (1995) εξετάζουν την εικονική πραγματικότητα, ως μια δυνατότητα μέσω της οποίας οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να διαμορφώσουν εναλλακτικές εκφάνσεις της ταυτότητας και του φύλου.

Η δυνατότητα δημιουργίας εικονικών περιβαλλόντων προσφέρει στους χρήστες τη δυνατότητα να εξερευνήσουν και να διαμορφώσουν νέες ταυτότητες, ανεξάρτητα από τις κοινωνικές πραγματικότητες. Η προσέγγιση υποδεικνύει τη δυνατότητα της εικονικής πραγματικότητας να διαμορφώσει νέες μορφές φεμινιστικής αντίληψης και δράσης, εκτοξεύοντας τις προσωπικές θεωρήσεις, εμπειρίες και επιλογές των ατόμων (Bentkowska, 2015).

Η Latimer (2017), σε μια επαναδιαπραγμάτευση του cyborg της Haraway προβάλλει την ιδέα της «δεύτερης φύσης» όσον αφορά τη σχέση μεταξύ της τεχνολογίας και της ταυτότητας. Υποστηρίζει ότι η εικονική πραγματικότητα μπορεί να αποτελέσει έναν χώρο όπου οι φεμινιστικές αναζητήσεις για την ελευθέρωση και την οικοδόμηση ταυτοτήτων μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα, ανεξάρτητα από τις παραδοσιακές κοινωνικές πραγματικότητες.

Ο φεμινισμός και η επαυξημένη πραγματικότητα αντιπροσωπεύουν δύο σύνθετες και διακριτές πραγματικότητες που συναντώνται στο σημερινό κοινωνικό τοπίο. Και οι δύο έχουν επηρεάσει τις δομές εξουσίας και τις κοινωνικές σχέσεις, κάθε μία με τον δικό της τρόπο. Ο φεμινισμός, με τη βάση της αναζήτησης της ισότητας και της δικαιοσύνης μεταξύ των φύλων, αντιμετωπίζει τις παραδοσιακές δομές εξουσίας και την κοινωνική ανισότητα. Από την άλλη πλευρά, η επαυξημένη πραγματικότητα αναδεικνύει νέους τρόπους αλληλεπίδρασης με την τεχνολογία και το περιβάλλον, δημιουργώντας νέα μοντέλα επικοινωνίας και πραγματικότητας Binlot(2018).

Η αμφίδρομη σχέση μεταξύ των δύο εννοιών είναι αξιολογική. Η τεχνολογία της AR δεν είναι απλώς ένα εργαλείο, αλλά ένας παράγοντας που διαμορφώνει την κοινωνική πραγματικότητα και επηρεάζει τις δομές εξουσίας. Από τη μία πλευρά, ο φεμινισμός παραμένει επικριτικός έναντι της τεχνολογίας που δεν λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες και εμπειρίες των φύλων. Από την άλλη πλευρά, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να αποτελέσει μια πλατφόρμα για την ανάδειξη και την ενίσχυση των φωνών και των εμπειριών των γυναικών, καθώς και για τη δημιουργία νέων μορφών αφήγησης και αναπαράστασης που αντανάκλουν την πολυπλοκότητα της κοινωνίας μας.

Η σχέση μεταξύ του φεμινισμού και της επαυξημένης πραγματικότητας αντικατοπτρίζει μια συνάντηση μεταξύ του κοινωνικού αγώνα και της προόδου στον τομέα της τεχνολογίας. Σε έναν κόσμο που διαμορφώνεται ραγδαία από την επέκταση της ψηφιακής επαυξημένης πραγματικότητας, ο φεμινισμός αναδεικνύεται ως κρίσιμος παράγοντας που διαμορφώνει το πώς αυτή η νέα τεχνολογία χρησιμοποιείται και αναπτύσσεται (Way,2016)

Η επαυξημένη πραγματικότητα ανοίγει νέους δρόμους για την εξερεύνηση της γυναικείας εμπειρίας και την ανασυγκρότηση των φύλων στον ψηφιακό χώρο. Η συγγραφέας επισημαίνει τη δυνατότητα της επαυξημένης πραγματικότητας να δημιουργήσει εμπειρίες που αναδεικνύουν τις διαφορετικές προοπτικές των φύλων και να αμφισβητήσει τα στερεότυπα και τις διακρίσεις που ενισχύονται από την ψηφιακή τεχνολογία (Cahill,2023).

Συνεπώς, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να αποτελέσει ένα εργαλείο για την ενίσχυση του φεμινιστικού αγώνα, δημιουργώντας χώρους για την ανασυγκρότηση των κοινωνικών φύλων και την προώθηση της ισότητας. Ως εκ τούτου, η ανάπτυξη και η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας πρέπει να συνοδεύονται από φεμινιστικές προσεγγίσεις που να λαμβάνουν υπόψη τις διαφορετικές εμπειρίες και ανάγκες των γυναικών.

Όπως αναφέρεται στη Binlot(2018), η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία εμπειριών που ενισχύουν την κοινωνική ευαισθητοποίηση και τη συναισθηματική εμπλοκή σε θέματα ισότητας των φύλων. Μέσω προγραμμάτων και εφαρμογών που προάγουν την εκπαίδευση και τη συναισθηματική σύνδεση με ζητήματα φύλου, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση του φεμινιστικού κινήματος και στην προώθηση της ισότητας.

Μέσω της δημιουργίας ψηφιακών περιβαλλόντων που προάγουν την κοινωνική δικαιοσύνη, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να είναι ένα εργαλείο για την ανασυγκρότηση και την προώθηση κοινωνικών συνεργειών σε ψηφιακό επίπεδο. Ο συσχετισμός τους αποτελεί καινοτόμο συνδυασμό κοινωνικού αγώνα και τεχνολογικής προόδου. Μέσω ακτιβιστικών προσεγγίσεων και εφαρμογών, η επαυξημένη πραγματικότητα μπορεί να είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την ανασυγκρότηση των κοινωνικών τάξεων σε έναν ψηφιακό κόσμο.Κεντρικός πυρήνας αυτής της σχέσης είναι η ανάγκη για τη δημιουργία ενός κοινωνικού χώρου που να προάγει την ισότητα, τη διαφορετικότητα και τη συμπερίληψη όλων των φωνών και εμπειριών (Cardenas,2020).

Καθώς η τεχνολογία στους τομείς της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας προχωρά, ολοένα και περισσότεροι καλλιτέχνες στρέφουν την προσοχή τους σε αυτούς και ξεκινούν να πειραματίζονται εκμεταλλευόμενοι τις νέες δυνατότητες που προσφέρονται.

Το δυναμικό για δημιουργία τέχνης μέσω VR και AR μπορεί να είναι συναρπαστικό, αλλά το ανησυχητικό είναι πώς αυτά τα δύο εργαλεία συνδέουν τον ψηφιακό και τον πραγματικό κόσμο με ολοένα και μεγαλύτερη επιδεξιότητα, επιτρέποντας στα άτομα να ζουν ταυτόχρονα και στους δύο.

Η φεμινιστική θεωρία εστιάζει στην ανάλυση των δομών εξουσίας και των κοινωνικών ανισοτήτων, καθώς και στην αναζήτηση των δυνατοτήτων για αναδιανομή της εξουσίας και των πόρων σε πιο ισότιμη βάση. Η ανάλυση που προηγήθηκε πραγματεύτηκε τη συνέργεια της με την τεχνολογία, η οποία αποτελεί πολύτιμο εργαλείο για τον κριτικό έλεγχο των δομών εξουσίας, καθώς και για τη δημιουργία εναλλακτικών νομιμοποιήσεων και πρακτικών.Μέσω αυτών των προσεγγίσεων, μπορούμε να κατανοήσουμε πώς οι νέες τεχνολογίες αλληλεπιδρούν με τον φεμινισμό, προκαλώντας ερωτήματα σχετικά με την εξουσία, την αντίληψη της ταυτότητας και την κοινωνική δικαιοσύνη.

Στα κεφάλαια που θα ακολουθήσουν θα εξετάσουμε τα αποτελέσματα αυτής της συνέργειας, εισάγοντας ως έτερη συνιστώσα της μελέτης την καλλιτεχνική δημιουργία. Μέσα από την παράθεση των έργων μεμονωμένων καλλιτεχνών ή/και συλλογικοτήτων που θέτουν οι ίδιοι εαυτούς ως μέλη του φεμινιστικού ρεύματος και αναπτύχθηκαν από το 1960 και έπειτα.

Ωστόσο, μεταξύ των δύο μερών θα μεσολαβήσει το μεθοδολογικό κεφάλαιο της παρούσας, όπου αναλυτικά θα εκθέσουμε τόσο τη διαδικασία που ακολουθήσαμε για την ανασκόπηση που προηγήθηκε, όσο και εκείνη της ανάλυσης των ευρημάτων που θα ακολουθήσει.

3. Ερευνητική μεθοδολογία

Η παρούσα εργασία, θα αναπτυχθεί μέσω βιβλιογραφικής ανασκόπησης, χρησιμοποιώντας ως βασικό ερευνητικό πεδίο, τη φεμινιστική ιστορία και τέχνη καθώς και την ίδια την καλλιτεχνική δημιουργία των γυναικών που αυτό-προσδιορίστηκαν ως φεμινίστριες. Θα καταγράψει την ιστορία και τη πρακτική των καλλιτεχνών των διαφόρων φεμινιστικών ρευμάτων και τον μετασχηματισμό των διεκδικήσεων, των αιτημάτων και του τρόπου επικοινωνίας τους στην ψηφιακή εποχή. Θα καταγράψει, επίσης τη συνεισφορά τους στην αισθητική και την πρακτική της ψηφιακής τέχνης με στόχο το μετασχηματισμό της ίδιας της ψηφιακής τεχνολογίας. Επομένως, θα περιλάβει τόσο ένα αναλυτικό/συζητητικό σκέλος (βιβλιογραφική ανασκόπηση, ιστορική προσέγγιση, θεωρητική ανάλυση) όσο και ένα σκέλος παρουσίασης των αποτελεσμάτων της συνέργειας μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας στο έργο των ίδιων των γυναικών και θηλυκοτήτων καλλιτεχνών. Στο τρέχον κεφάλαιο παρατίθενται τα ερευνητικά ερωτήματα καθώς και οι μεθοδολογική και ερμηνευτική διαδικασία που ακολουθήθηκε για τη συλλογή και παράθεση των αποτελεσμάτων που θα ακολουθήσουν.

3.1. Ερευνητικά ερωτήματα

Ο κύριος στόχος της παρούσας έρευνας είναι η συστηματική και οργανωμένη αναζήτηση των κυριότερων τάσεων του φεμινιστικού κινήματος και του τρόπου που αυτές συνδέθηκαν και εκφράστηκαν μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας. Η εργασία αποσκοπεί στη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνολογική πρόοδος έχει επηρεάσει την εξέλιξη του φεμινιστικού κινήματος και πώς η χρήση της τεχνολογίας έχει ενισχύσει και διαμορφώσει νέες τάσεις και στρατηγικές στον τομέα της φεμινιστικής δράσης.

Θέτοντας ως βασικό ερευνητικό ερώτημα τα αποτελέσματα της συστράτευσης της τέχνης και της τεχνολογίας στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος από το 1960 έως σήμερα επιχειρεί να απαντήσει στα παρακάτω επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα:

Πώς το παγκόσμιο καλλιτεχνικό τοπίο έχει ενσωματώσει τη γυναικεία φεμινιστική τέχνη, λαμβάνοντας υπόψη τις ιστορικές διαφοροποιήσεις εντός του φεμινιστικού κινήματος και την έκφρασή τους μέσω της τέχνης;

Πώς η ψηφιακή τεχνολογία, το διαδίκτυο και οι κοινωνικοπολιτικές αλλαγές συμβάλλουν σε περιβαλλοντικές και διατομεακές μορφές διακρίσεων εις βάρος των γυναικών και των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου και σεξουαλικούς προσανατολισμούς;

Επιπλέον, ποιες προκλήσεις και ευκαιρίες υπάρχουν στην πολιτική, τις υποδομές και τις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες που διαμορφώνουν τις αντιλήψεις για το φύλο και την τεχνολογία;

Στο πλαίσιο αυτό, στόχο αποτελεί η διερεύνηση του τρόπου που η τεχνολογία, αναλογική και ψηφιακή, διαδραμάτισε και διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη διασύνδεση και τη διάδοση των φεμινιστικών ιδεών και αξιών μέσα από διάφορες πλατφόρμες και διαδικτυακά εργαλεία. Για τον παραπάνω λόγο η ανάλυση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο οι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν και χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να αναδείξουν και να αμφισβητήσουν τις διαρθρώσεις εξουσίας και τις κοινωνικές ανισότητες που σχετίζονται με το φύλο.

Θέτοντας ως βασικόάξονα μελέτης τα αποτελέσματα της συστράτευσης της τέχνης και της τεχνολογίας στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος από το 1960 έως σήμερα επιχειρεί να διερευνήσει και επιμέρους διαστάσεις του ζητουμένου της.

Θα εξετασθούν οι συνθήκες υπό τις οποίες η τεχνολογία μπορεί να ενθαρρύνει ή να αποτρέψει την ανάπτυξη φεμινιστικών κινήματων, επισημαίνοντας παράλληλα τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που προκύπτουν από τη συνύπαρξη τεχνολογίας και φεμινισμού.

Οι θεματικές διαστάσεις που προσεγγίζονται αφορούν στο κατά πόσο η γυναικεία φεμινιστική τέχνη κατόρθωσε να βρει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών, ποιες διαφοροποιήσεις σημειώθηκαν στο πλαίσιο της ιστορικής ανάπτυξης και εξέλιξης του φεμινιστικού κινήματος, αλλά και για ποιους λόγους και πως αυτές εκφράστηκαν μέσα από τη φεμινιστική τέχνη. Επίσης, θα εστιάσουμε στο ζήτημα των μορφών διάκρισης που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετική ταυτότητα φύλου και σεξουαλικό προσανατολισμό λόγω πολιτικών, οικονομικών και κοινωνικών αλλαγών που οδηγούνται από την ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο. Τέλος, οι θεματικές διαστάσεις διαλαμβάνουν και το ερώτημα κατά πόσο η τεχνολογία αναπαράγει και υποστηρίζει πατριαρχικά στερεότυπα και αντιλήψεις.

3.2. Ερευνητική διαδικασία

Η βιβλιογραφική ανασκόπηση αποτελεί μια κρίσιμη μέθοδο έρευνας που στοχεύει στην επισκόπηση, αξιολόγηση και σύνοψη της υπάρχουσας βιβλιογραφίας σε ένα συγκεκριμένο θεματικό πεδίο. Αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο που επιτρέπει στον ερευνητή να αναπτύξει

ένα συνεπές θεωρητικό πλαίσιο γύρω από ένα επιλεγμένο θέμα, προσδιορίζοντας τις τρέχουσες τάσεις, τις κενές θέσεις και τις προοπτικές για μελλοντική έρευνα. Μέσω αυτής της διαδικασίας, ο ερευνητής αποκτά μια ολοκληρωμένη κατανόηση της γνώσης που έχει συσσωρευτεί σχετικά με το θέμα του ενδιαφέροντός του. Κατά τη διάρκεια μιας βιβλιογραφικής ανασκόπησης, πραγματοποιείται συστηματική αναζήτηση σε αξιόπιστες πηγές, όπως επιστημονικά άρθρα, βιβλία, και περιοδικά, με σκοπό τη συλλογή των απαραίτητων πληροφοριών. Έπειτα, οι επιλεγμένες πηγές αναλύονται, συγκρίνονται και συνοψίζονται, ενώ παράλληλα προσδιορίζονται τα κύρια ευρήματα και οι κυριότερες προκλήσεις που προκύπτουν. Τέλος, η ανασκόπηση δύναται να προσφέρει μια κριτική αξιολόγηση της βιβλιογραφίας, ενώ παρέχει επίσης ένα πλαίσιο για τη διατύπωση νέων ερευνητικών ερωτημάτων και την ανάπτυξη μελλοντικών ερευνητικών προσεγγίσεων⁵⁹.

Μέσω αυτής της διαδικασίας, θα επιχειρηθεί μια ολοκληρωμένη και διεξοδική κατανόηση του ρόλου και της σημασίας της καλλιτεχνικής δημιουργίας των φεμινιστών στην κοινωνία και την τέχνη. Επιπλέον, η προσέγγιση αυτή θα συμβάλει στην ανάδειξη των νέων προκλήσεων και δυνατοτήτων που προκύπτουν από τη σχέση ανάμεσα στο φεμινισμό, την τέχνη και την ψηφιακή εποχή.

Η παρούσα εργασία, εξετάζει το φεμινιστικό κίνημα από το 1960 έως σήμερα και μελετά τα αιτήματα, τις διεκδικήσεις του και τις μεταλλάξεις αυτών στη διάρκεια της αναφερόμενης χρονικής περιόδου συναρτώμενα με την έμφυλη αποτύπωση στην τέχνη και στην τεχνολογία της κάθε περιόδου.

Δεδομένων των παραπάνω περιορισμών, στο πρώτο στάδιο της αναζήτησης ορίστηκαν σαφώς τόσο το είδος των θεωρητικών πηγών που θα αναζητηθούν όσο και τα κριτήρια θεματικής αναζήτησης.

Λόγω της φύσης του θέματος επιλέχθηκε η συμπερίληψη τόσο μονογραφιών και συλλογικών τόμων καθώς και επιστημονικών και διαδικτυακών άρθρων και ιστοσελίδων. Τα κριτήρια αναζήτησης που αρχικά τέθηκαν αφορούσαν στο φεμινισμό, το φεμινιστικό κίνημα, την τέχνη και την τεχνολογία.

Έπειτα, πραγματοποιήθηκε συστηματική αναζήτηση σε διάφορες βάσεις δεδομένων και άλλες πηγές, χρησιμοποιώντας ευρύτερο και συγκεκριμένο λεξιλόγιο για τον εντοπισμό

⁵⁹Κάκαρη, Ν., & Κατσαντώνη, Μ. (2011). Μεθοδολογικά εργαλεία και θεωρητικοί προβληματισμοί ως προς την εκπόνηση Μεταπτυχιακών Διπλωματικών Εργασιών. *ResearchPapersinLanguageTeachingandLearning*, 2(1), 127-144.

σχετικών βιβλιογραφικών στοιχείων: μονογραφιών, συλλογικών εκδόσεων, επιστημονικών άρθρων και διαδικτυακών άρθρων σε ιστοχώρους.

Η έρευνα αρχικά επικεντρώθηκε στην αναζήτηση επιστημονικών βιβλίων και άρθρων.

Ακολούθως, έγινε η αξιολόγηση των εντοπισμένων βιβλιογραφικών αποτελεσμάτων σύμφωνα με τα προκαθορισμένα κριτήρια συμπερίληψης και απορρίφθηκαν οι ακατάλληλες πηγές. Κατά τη διαδικασία αυτή τέθηκε απαρέγκλιτος περιορισμός για τον εντοπισμό επιστημονικών πηγών που καλύπτουν το φάσμα των θεμάτων της εργασίας, η χρονική περίοδος και συγκεκριμένα από το 1960 μέχρι τη σύγχρονη εποχή.

Εν συνεχεία, καταγράφηκαν λεπτομερώς οι λόγοι για την απόρριψη ή την αποδοχή κάθε πηγής, προσφέροντας έτσι διαφάνεια και συνέπεια στη διαδικασία επιλογής. Τέλος, τα επιλεγμένα άρθρα, βιβλία και ιστοσελίδες ενσωματώθηκαν στη διπλωματική εργασία με σαφή αναφορά στην προέλευση τους και στα κριτήρια που χρησιμοποιήθηκαν για την επιλογή τους, διασφαλίζοντας έτσι την εγκυρότητα και την αξιοπιστία της έρευνας.

Αναλυτικότερα, η διαδικασία επιλογής επιστημονικών πηγών με βάση τη μέθοδο PRISMA, που ακολουθήθηκε, για την παρούσα διπλωματική εργασία με θέμα το σύγχρονο φεμινιστικό κίνημα και τη συστράτευση τέχνης και ψηφιακής τεχνολογίας από το 1960 έως σήμερα περιγράφεται ακολούθως⁶⁰.

Α ΣΤΑΔΙΟ:

Κριτήρια αναζήτησης:

Τύποι πηγών: Επιστημονικά άρθρα, βιβλία.

Θέματα: φεμινισμός, φεμινιστικό κίνημα, τέχνη, τεχνολογία.

Λέξεις-κλειδιά για την αναζήτηση: φεμινισμός, φεμινιστικό κίνημα, τεχνολογία, τέχνη.

Η αναζήτηση στην ελληνική γλώσσα απέφερε μόλις 2 αποτελέσματα άρθρων στην μηχανή αναζήτησης GoogleScholar. Δεδομένου αυτού, της απουσίας ελληνόγλωσσης βιβλιογραφίας, η αναζήτηση πραγματοποιήθηκε αποκλειστικά με αγγλικούς όρους και διαμορφώθηκε ως εξής:

⁶⁰Η αναλυτική παράθεση της οργάνωσης των στοιχείων βρίσκεται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ της παρούσας.

Λέξειςκλειδιά: art, feminism feminist movement politics, technology, social science, artistic movements.

Πηγέςαναζήτησης: Επιστημονικέςβάσειςδεδομένων (Scopus, JSTOR, Google Scholar) καθώςκαιστοσελίδεσακαδημαϊκώνοργανισμώνκαιερευνητικώνιδρυμάτων (CMU,Digital Feminism net, Art and Feminism, HeinOnline, Brill Academic Works, Oxford Scholarship Online, Cambridge Core)

Αριθμός εντοπισμένων πηγών: 521

Ερευνητικός Περιορισμός α': Περίοδος έρευνας: 1960 έως σήμερα

Ερευνητικός Περιορισμός β': Φεμινιστικές διεκδικήσεις και αιτήματα

Αναζήτηση στα εντοπισμένα στοιχεία με χρήση δευτερογενών όρων: digitalart, cyberfeminism, xenofeminism, technofeminism, anarchofeminism, queer, lgbtqai, biroc, activism, activistmovements,feministmovements.

Αριθμός εντοπισμένων πηγών:116

Κατά τη διαδικασία επιλογής των επιστημονικών πηγών, πραγματοποιήθηκε μια λεπτομερής αξιολόγηση των εντοπισμένωνστοιχείων. Στο πλαίσιο αυτό, έγινε έλεγχος της ποιότητας και της αξιοπιστίας κάθε πηγής, λαμβάνοντας υπόψη το ακαδημαϊκό της υπόβαθρο, το κύρος του εκδότη ή του ιδρύματος που τη δημοσίευσε, καθώς και την αντικειμενικότητα και την εκτενή κάλυψη του θέματος. Επιπλέον, κατά τη διαδικασία επιλογής, δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην ποικιλία των πηγών, προκειμένου να καλυφθούν όλες οι πλευρές και οι διαφορετικές προσεγγίσεις του θέματος. Αυτό συνεπάγεται τη συμπερίληψη επιστημονικών άρθρων από διάφορα πεδία, όπως η κοινωνιολογία, η φιλοσοφία, η πολιτική επιστήμη, η λογοτεχνία και η τέχνη.

Τέλος, έγινε μια σφαιρική εξέταση του περιεχομένου και της προσέγγισης κάθε πηγής, προκειμένου να διασφαλιστεί η ποικιλομορφία και η πληρότητα των πληροφοριών που θα χρησιμοποιηθούν στη διπλωματική εργασία. Αυτό περιλάμβανε τον έλεγχο για την ύπαρξη διαφορετικών απόψεων, την αντικειμενικότητα της παρουσίασης των δεδομένων και τη συνοχή του ερευνητικού πεδίου. Τη συλλογή των στοιχείων ακολούθησε η ανάλυση και σύνθεσή τους, εξετάζοντας τις συνδέσεις μεταξύ των ερευνητικών ευρημάτων και τη διασύνδεση των θεμάτων του φεμινισμού, της τέχνης και της τεχνολογίας.

Στο στάδιο αυτό προχωρήσαμε στη συστηματική οργάνωση των στοιχείων όπου καταγραφόταν το όνομα του συγγραφέα ο τίτλος, η ημερομηνία δημοσίευσης, η πηγή προέλευσης καθώς και η θεματική περιοχή την οποία πραγματευόταν (βλ. Πίνακα 3.1. Παραρτήματος).

Από την ενσωμάτωση απορρίφθηκαν πηγές που το θέμα τους δεν περιελάμβαναν επαρκή αριθμό στοιχείων, σχετικών με τη χρονική περίοδο έρευνας. Επίσης, πηγές με περιεχόμενο που δεν είχε άμεση σχέση με την τεχνολογία και την τέχνη καθώς και τα αιτήματα, τις μεταλλάξεις και τις διεκδικήσεις του φεμινιστικού κινήματος ή/και με ανεπαρκή ή μεροληπτική αντιμετώπιση του θέματος, έλλειψη αξιόπιστων πληροφοριών, παρουσία αντιφατικών δεδομένων ή έλλειψη επικαιροποίησης των πληροφοριών. Συνολικά απορρίφθηκαν 20 στοιχεία (βλ. Πίνακα 3.2. Παραρτήματος Β).

Εν συνεχεία τα εναπομείναντα στοιχεία, διαχωρίστηκαν κατά είδος (άρθρα, βιβλία). Τα βιβλία οργανώθηκαν κατά θεματική ενότητα και επαναξιολογήθηκαν (βλ. Πίνακες 3.3-3.4 Παραρτήματος Β). Τα άρθρα οργανώθηκαν εκ νέου κατά θεματική ενότητα προσθέτοντας τη διάσταση της πηγής προέλευσης και επαναξιολογήθηκαν (βλ. Πίνακα 3.5 Παραρτήματος).

Κατά την αξιολόγηση κρίθηκε σκόπιμο για την σφαιρική και αντικειμενική διερεύνηση του θέματος της παρούσας να ενσωματωθούν στη ανασκόπηση και κατόπιν αυτού συστηματοποιήθηκαν εκ νέου καταγράφοντας και τις επιμέρους θεματικές τους (βλ. Πίνακα 3.6 Παραρτήματος Β).

Με βάση τα παραπάνω, τα στοιχεία που επιλέχθηκαν, πιστεύεται ότι αντιπροσωπεύουν ένα ευρύ φάσμα πηγών που καλύπτουν το φεμινιστικό κίνημα από διάφορες οπτικές γωνίες και προσεγγίσεις.

Η μέθοδος PRISMA διασφάλισε τη συστηματική και αντικειμενική επιλογή των πηγών, ενώ η λεπτομερής αξιολόγηση και κριτική ανάλυση τους εξασφάλισε την ποιότητα και την εγκυρότητα της έρευνας.

3.3. Ερευνητικά εργαλεία

Στην ενότητα που ακολουθεί παρουσιάζεται αναλυτικά η μεθοδολογική προσέγγιση που ακολουθήθηκε για την επιλογή των μονογραφιών, συλλογικών τόμων και άρθρων που στελεχώνουν το θεωρητικό σκέλος της παρούσας εργασίας.

Ως ήδη προείπαμε, για τη συλλογή και την αξιολόγηση των επιστημονικών πηγών χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος PRISMA. Η εφαρμογή της μεθόδου συνίσταται στα ως ακολούθως περιγραφόμενα στάδια, τα οποία ακολουθήθηκαν στο πλαίσιο της διαδικασίας επιλογής των επιστημονικών πηγών για την εν λόγω εργασία.

Η επιλογή της κατάλληλης επιστημονικής βιβλιογραφίας, αποτελεί ένα κρίσιμο βήμα στη διαδικασία συγγραφής μιας επιστημονικής εργασίας. Για την αξιολόγηση και την επιλογή των πηγών που συμπεριλήφθηκαν στην παρούσα, χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), η οποία προσφέρει μια σταθερή δομή και ένα σύνολο καθορισμένων βημάτων για την αξιολόγηση της επιστημονικής βιβλιογραφίας.

Η μέθοδος PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) αποτελεί μια διαδικασία συστηματικής ανασκόπησης της βιβλιογραφίας, η οποία χρησιμοποιείται ευρέως στην επιστημονική έρευνα για τη συγκέντρωση, την αξιολόγηση και τη σύνθεση των δεδομένων από διάφορες μελέτες. Η PRISMA επιτρέπει τη σαφή και συστηματική αναφορά των μεθόδων και των αποτελεσμάτων της ανασκόπησης, βελτιώνοντας τη διαφάνεια, την εγκυρότητα και την αξιοπιστία της έρευνας⁶¹.

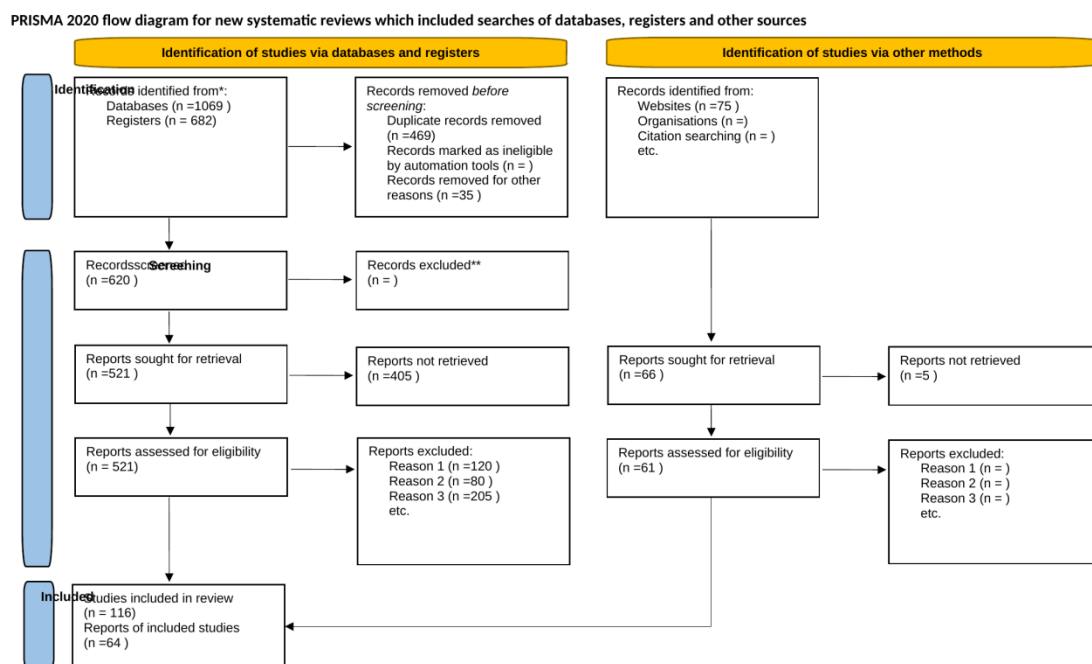
Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας επιλογής, αρχικά ορίζονται σαφώς τα κριτήρια συμπερίληψης, τα οποία περιλαμβάνουν τα θέματα της έρευνας, τις χρονικές περιόδους δημοσίευσης καθώς και τους τύπους των επιστημονικών πηγών που θα αναζητηθούν. Έπειτα, πραγματοποιείται μια συστηματική αναζήτηση σε διάφορες βάσεις δεδομένων και άλλες πηγές, χρησιμοποιώντας αρχικά ευρύτερο και έπειτα πιο συγκεκριμένο λεξιλόγιο για τον εντοπισμό σχετικών εργασιών. Ακολούθως, γίνεται η αξιολόγηση των εντοπισμένων εργασιών σύμφωνα με τα προκαθορισμένα κριτήρια συμπερίληψης και απορρίπτονται οι ακατάλληλες πηγές. Κατά τη διαδικασία αυτή, η διαφάνεια και η συνέπεια διασφαλίζονται μέσω της μεθόδου, καθώς καταγράφονται λεπτομερώς οι λόγοι για την απόρριψη ή την αποδοχή κάθε πηγής. Τέλος, τα επιλεγμένα στοιχεία ενσωματώνονται στη μελέτη με σαφή αναφορά στην προέλευση τους και στα κριτήρια που χρησιμοποιήθηκαν για την επιλογή τους (Moheretal, 2009).

⁶¹Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G.; Ομάδα PRISMA. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. PLoS Med, 6(7), e1000097. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>

Η παρούσα εργασία, ως έχει ήδη αναφερθεί στο εισαγωγικό της κεφάλαιο, αποτελεί μια σύζευξη βιβλιογραφικής ανασκόπησης και πρωτογενούς έρευνας καλλιτεχνικών δημιουργιών με τη χρήση τεχνολογίας. Η δομή ανάπτυξής της περιλαμβάνει ένα διακριτό πρώτο μέρος όπου πραγματεύεται το θεωρητικό σκέλος εξετάζοντας τη σχέση του φεμινισμού με την τέχνη, τις έμφυλες απεικονίσεις και την τεχνολογία. Η παράθεση και η ανάλυση των έργων μεμονωμένων καλλιτεχνών ή ευρύτερων καλλιτεχνικών ομάδων που αποτελούν και την απτή αποτύπωση του θεωρητικού μέρους της, παρουσιάζεται στο δεύτερο μέρος αυτής που ακολουθεί την παρούσα ενότητα.

Για όλους τους παραπάνω λόγους κρίθηκε σκόπιμο η παράθεση της μεθοδολογικής διαδικασίας που ακολουθήθηκε και της αξιολόγησης των αποτελεσμάτων της αναζήτησης μέσω της μεθόδου PRISMA να παρουσιαστεί σε δύο διακριτά σκέλη του παρόντος κεφαλαίου.

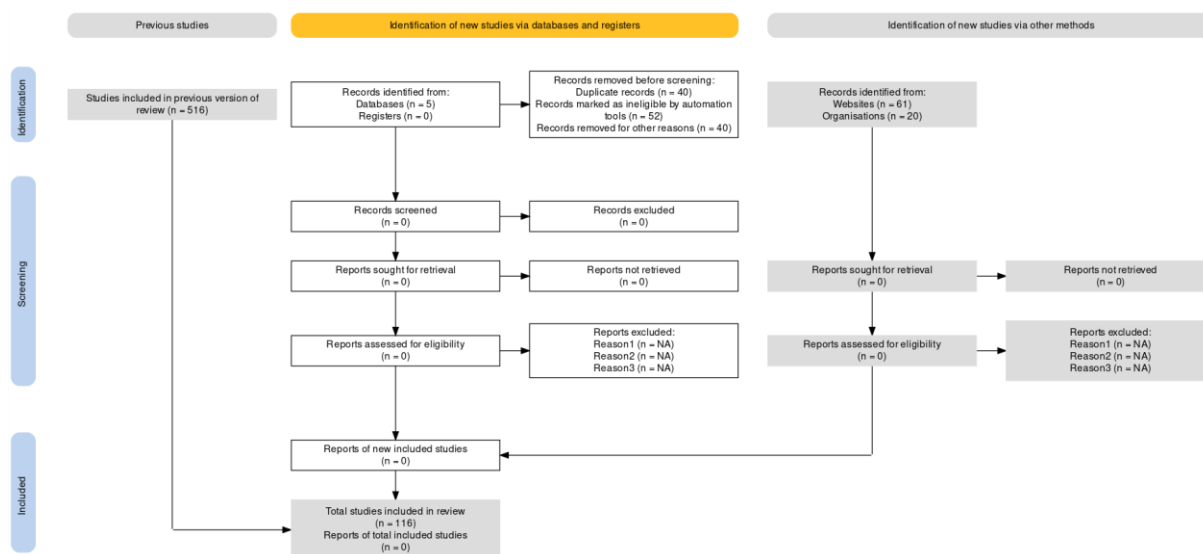
Γράφημα 3.1 Διάγραμμα ροής βιβλιογραφικών στοιχείων ενσωμάτωσης.



*Consider, if feasible to do so, reporting the number of records identified from each database or register searched (rather than the total number across all databases/registers).
 **If automation tools were used, indicate how many records were excluded by a human and how many were excluded by automation tools.
 From: Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ* 2021;372:n71. doi: 10.1136/bmj.n71. For more information, visit: <http://www.prisma-statement.org>

Πηγή: Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., &McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: AnRpackageandShinyappforproducing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis Campbell Systematic Reviews, 18, e1230. <https://doi.org/10.1002/c12.1230>

Γράφημα 3.2 Διάγραμμα ροής τελικής ενσωμάτωσης βιβλιογραφικών αναφορών.



Πηγή: Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., &McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: AnRpackageandShinyappforproducing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis Campbell Systematic Reviews, 18, e1230. <https://doi.org/10.1002/c12.1230>

3.4. Δείγμα

Στο «Art and Social Change: A Critical Reader» (Bradley&Esche,2007) εξετάζεται η σχέση ανάμεσα στην τέχνη και την κοινωνική αλλαγή και παρέχεται μια ανθρωποκεντρική αναλυτική προσέγγιση, που υποστηρίζει ότι η τέχνη μπορεί να επηρεάσει την κοινωνία και να προωθήσει την αλλαγή, είτε μέσα από τα πολιτικά μηνύματα και τις κοινωνικές αναφορές των προϊόντων της, είτε μέσω του τρόπου που αναδεικνύει και προβάλλει διαφορετικές εμπειρίες και αντιλήψεις⁶².

Ο Arthur C. Danto Αμερικανός φιλόσοφος και κριτικός τέχνης, ανέπτυξε μια ανθρωποκεντρική θεωρία προσέγγισης της τέχνης, εστιάζοντας στη σημασία της κοινωνικής και ανθρώπινης εμπειρίας στην αξιολόγηση της.

Η θεωρία του Ανθρωποκεντρικού Αισθητικού Πλαισίου (Anthropocentric Aesthetic Framework), χρησιμοποιεί ένα αφηγηματικό αναλυτικό πλαίσιο αντίστοιχο της σημειωτικής επιστήμης, εξετάζοντας τη συνθήκη που διαμορφώνει ο συσχετισμός τέχνη/διαφορετικότητα

⁶²Bradley, W., &Esche, C. (Eds.). (2007). Art and Social Change: A Critical Reader Tate Publishing.

διαμορφώνοντας αξιολογικά κριτήρια του τρόπου που η τέχνη συνδέεται με την ανθρώπινη εμπειρία, τον πολιτισμό και την κοινωνία. Η ανάλυσή προκρίνει τη μελέτη της διαλογικής σχέσης τέχνης και φιλοσοφίας και εισάγει τον χρόνο και την ιστορική ανάλυση ως βασικό άξονα μελέτης και σχολιασμού. Τέλος, προκρίνει την εμπειρία του δημιουργού και τη σημαντικότητα του μηνύματος που επιλέγει να επικοινωνήσει. Η κλίμακα αξιολόγησης που προτείνεται, σύμφωνα με τα παραπάνω, προκρίνει την εξέταση του έργου τέχνης από αυτή την ανθρωποκεντρική προοπτική συναρτώμενο με την προσωπική εμπειρία, την ιστορική περίοδο και την πρωτοπορία της πολιτικής και κοινωνικής εμπειρία.

«Η τέχνη έχει ως στόχο να προκαλέσει αντιδράσεις, να προβάλει σκέψεις και συναισθήματα, και να δημιουργήσει συνδέσεις μεταξύ των ανθρώπων. Κατά συνέπεια, θα ήταν αδιανόητο να παραβλέψουμε κριτήρια που σχετίζονται με τη ικανότητά της να επιτύχει αυτούς τους στόχους και να επηρεάσει τον άνθρωπο και την κοινότητα.⁶³».

Λαμβάνοντας υπόψη τους βασικούς περιορισμούς που απορρέουν από το ερευνητικό ζητούμενο της παρούσας, χρονική περίοδος εκτέλεσης του έργου, φεμινιστικός αυτοπροσδιορισμός του καλλιτέχνη και σύζευξη τεχνολογίας και τέχνης, τα βασικά αξιολογικά κριτήρια με τα οποία τελικά επελέγησαν τα έργα και οι καλλιτέχνες που θα παρουσιαστούν αποτελούν τα:

1.Χρονική περίοδος δημιουργίας: καθώς η παρούσα μελετά την καλλιτεχνική παραγωγή από το 1960 έως και σήμερα, επελέγησαν έργα που παράχθηκαν ή/και ολοκληρώθηκαν στην χρονική αυτή περίοδο.

2.Φεμινιστικός αυτοπροσδιορισμός: το κριτήριο αυτό αποτέλεσε το βασικότερο κριτήριο στην επιλογή των καλλιτεχνών που παρουσιάζονται. Καθώς η προσέγγιση μας βασίζεται στον απόλυτο σεβασμό στο δημιουργό και στην καλλιτεχνική του έκφραση επιλέχθηκαν καλλιτέχνες τόσο μεμονωμένοι όσο και ευρύτερες καλλιτεχνικές ομάδες που οι ίδιοι αυτοπροσδιορίστηκαν ως μέλη του φεμινιστικού κινήματος

3.Χρήση τεχνολογίας για καλλιτεχνική παραγωγή: το βασικότερο κριτήριο για την επιλογή των έργων που παρουσιάζονται αποτέλεσε η χρήση τεχνολογίας για την παραγωγή τους, καθώς βασικός θεματικός άξονας της παρούσας είναι η παραγωγή τέχνης με τη χρήση τεχνολογίας.

⁶³ Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. HarvardUniversityPress.

4.Πρωτοπορία στη χρήση τεχνολογίας: ένα βασικό κριτήριο για την επιλογή των έργων και των καλλιτεχνών ήταν η πρωτοπορία της χρήσης τεχνολογίας στην καλλιτεχνική δημιουργία τους. Αναζητήθηκαν έργα που χαρακτηρίζονται από καινοτόμες τεχνολογικές προσεγγίσεις και που αξιοποιούν τα τεχνολογικά εργαλεία για τη δημιουργία και έκφραση της τέχνης τους.

5.Διαφορετικές εθνοτικές καταγωγές: ένα άλλο σημαντικό κριτήριο ήταν η πολυπολιτισμική προσέγγιση, με την επιλογή καλλιτεχνών από διαφορετικές εθνικότητες και πολιτισμικές παραδόσεις. Αυτό διασφαλίζει την ποικιλομορφία και τον πολυπολιτισμικό διάλογο στην τέχνη, ενώ αντικατοπτρίζει επίσης την πολυπολιτισμική φύση της σύγχρονης κοινωνίας.

6. Κοινωνικές τάξεις και σεξουαλικός προσανατολισμός: η επιλογή καλλιτεχνών από διαφορετικές κοινωνικές τάξεις και με διαφορετικούς σεξουαλικούς προσανατολισμούς επέτρεψε την ανάδειξη της ποικιλομορφίας και των διαφορετικών φωνών στον καλλιτεχνικό χώρο.

7.Η προσέγγιση *lege artis*: Η επιλογή των καλλιτεχνικών δημιουργημάτων έγινε επίσης με βασικό κριτήριο την ύπαρξη επαρκούς και τεκμηριωμένης ανάλυσης από τους ίδιους τους καλλιτέχνες σχετικά με το συμβολισμό, το μήνυμα και τις πρακτικές που χρησιμοποίησαν. Στα πλαίσια αυτά βασικό κριτήριο αποτέλεσε η ύπαρξη επαρκούς τεκμηρίωσης από τους ίδιους τους δημιουργούς για το έργο τους την πορεία που ακολούθησαν για την ολοκλήρωσή του, το μήνυμα που επεδίωξαν να επικοινωνήσουν και της δικής τους ερμηνευτικής θεώρησης.

Στην εισαγωγική ενότητα της παρούσας εξηγήσαμε εκτενώς τη δομή ανάπτυξης της διαδικασίας αναζήτησης που ακολουθήθηκε. Η αναζήτηση αυτή λόγω του ιδιαίτερου χαρακτήρα της εργασίας αναπτύχθηκε σε δύο μέρη. Ακολούθως περιγράφεται το τμήμα της διαδικασίας επιλογής των καλλιτεχνών και των καλλιτεχνικών έργων που παρατίθενται στο κεφάλαιο που ακολουθεί.

Κατά την αναζήτηση των έργων χρησιμοποιήθηκε, ομοίως με τη βιβλιογραφική έρευνα, η μέθοδος *Prisma*, σκοπεύοντας στη διασφάλιση συνοχής και ενότητας περιεχομένου. Για τον εντοπισμό των καλλιτεχνών και των έργων που αντιπροσωπεύουν το σύγχρονο φεμινιστικό κίνημα χρησιμοποιήθηκαν:

Λέξεις-κλειδιά: feminism, digitalart, augmentreality, artificialintelligence, digitalart, video games, sex identity, technology.

Η αναζήτηση πραγματοποιήθηκε σε βάσεις δεδομένων και σε ιστοσελίδες τέχνης, καθώς επίσης και σε πλατφόρμες και εκθέσεις που αφορούν τη σύγχρονη τέχνη και το φεμινιστικό κίνημα.

Βάσεις Αναζήτησης: Artsy (artsy.net), Google Arts&Culture (artsandculture.google.com), The Metropolitan Museum of Art (metmuseum.org), MoMA - Museum of Modern Art (moma.org),

A φάση έρευνας: Επιλογή καλλιτεχνών

Η βιβλιογραφική ανασκόπηση που προηγήθηκε παρήγαγε σημαντικά ερευνητικά ευρήματα αναφορικά με τους καλλιτέχνες που δραστηριοποιήθηκαν στο χώρο της φεμινιστικής τέχνης και πειραματίστηκαν με την τεχνολογία για να παράξουν καλλιτεχνικά προϊόντα.

Ωστόσο για τους σκοπούς της έρευνας οφείλαμε να σταχυολογήσουμε τα στοιχεία που προέκυψαν και να επιλέξουμε εκείνους τα έργα των οποίων θα συμφωνούσαν με τους απαρέγκλιτους όρους επιλογής που αρχής γενομένης της παρούσας είχαν τεθεί, σύμφωνα τόσο με τη θεωρητική μεθοδολογική όσο και με την αξιολογητική μέθοδο που επελέγη.

Τα κριτήρια που τέθηκαν για την επιλογή των καλλιτεχνών συνοψίζονται στα εξής: χρονική περίοδος δράσης 1960-σήμερα, πρωτοπορία στη χρήση τεχνολογίας για την παραγωγή τέχνης, αυτοπροσδιορισμός φεμινιστικός, εκπροσώπηση διαφορετικών εθνοτικών καταγωγών και σεξουαλικού προσανατολισμού.

Επιπλέον καθώς η παρούσα δεν πραγματοποιεί ανάλυση και κριτική τέχνης και με σεβασμό στις καλλιτεχνικές δημιουργίες και στους καλλιτέχνες τέθηκε, ως περιορισμός, προς διασφάλιση της αξιοπιστίας και της αντικειμενικότητας της έρευνας, η ύπαρξη επαρκούς τεκμηρίωσης από τους ίδιους για το μήνυμα που επικοινωνούν με το έργο τους, το σημεινόμενο και το στόχο του. Η ολοκλήρωση της διαδικασίας είχε σαν αποτέλεσμα την καταγραφή 44 καλλιτεχνών (βλ. Πίνακα 3.7 Παραρτήματος Β)

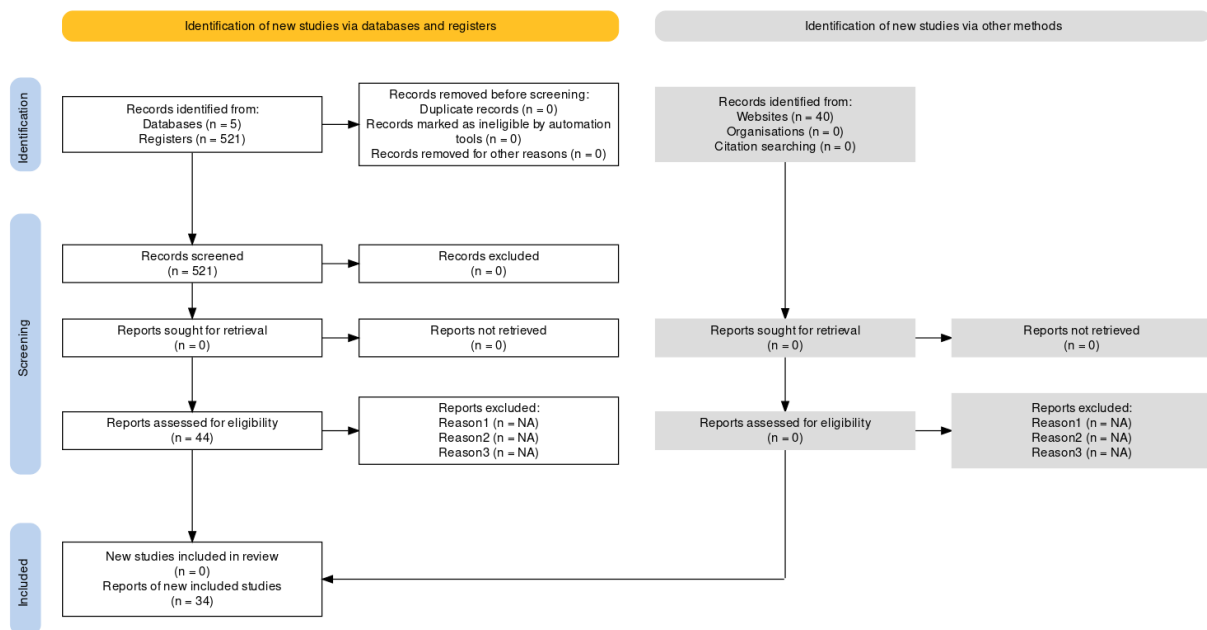
B φάση έρευνας: Επιλογή καλλιτεχνών προς ενσωμάτωση

Στο στάδιο αυτό της τελικής επιλογής η επιμέρους συνθήκη που τέθηκε αφορούσε στην επιλογή καλλιτεχνών που θα αντιπροσωπεύσουν τόσο τις διαφορετικές φεμινιστικές διεκδικήσεις της χρονικής περιόδου που εξετάζεται αλλά και το είδος των τεχνολογιών που στο Α μέρος της παρούσας παρουσιάστηκαν. Ωστόσο δεν υπήρξε καμία διαδικασία απόρριψης καθώς οι καλλιτέχνες των οποίων έργα δεν επιλέχθηκε να παρουσιαστούν

επιλέχθηκε να αναφερθούν στο θεωρητικό μέρος της παρούσας και τα έργα τους να παρουσιαστούν στο Παράρτημα αυτής (βλ.Εικόνες 1-4Παραρτήματος Α).

Η ολοκλήρωση της διαδικασίας είχε σαν αποτέλεσμα την επιλογή ενσωμάτωσης 34 καλλιτεχνών (βλ. Πίνακα 3.8Παραρτήματος Β)

Γράφημα 3.3 Ροή ενσωμάτωσης δημιουργών.



Πηγή: Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., &McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: AnRpackage and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and Open Synthesis Campbell Systematic Reviews, 18, e1230. <https://doi.org/10.1002/cl2.1230>

Επιλογή καλλιτεχνικών έργων

Τα κριτήρια που χρησιμοποιήθηκαν για την επιλογή των έργων των καλλιτεχνών που ενσωματώθηκαν ήταν αρχικά η σχετικότητα τους με τα θέματα του φεμινιστικού κινήματος και η χρήση ψηφιακής τεχνολογίας. Ταυτόχρονα οι δημιουργίες αποτελούν έργα διαφόρων περιόδων δημιουργίας των καλλιτεχνών. Οι καλλιτεχνικές επιλογές βασίστηκαν επίσης στο πώς κάθε έργο αντιδρά στις σύγχρονες προκλήσεις και αιτήματα του φεμινιστικού κινήματος, όπως η αναδιαμόρφωση των κοινωνικών δομών, ο επαναπροσδιορισμός της ταυτότητας και η αναζήτηση κοινωνικής δικαιοσύνης και ισότητας. Έγινε προσπάθεια ώστε κάθε έργο να αντικατοπτρίζει διαφορετικές πτυχές και περιόδους του φεμινιστικού κινήματος και να παρέχει μια διαφορετική προοπτική στην ανάλυση και την κριτική της σύγχρονης κοινωνίας (βλ. Πίνακα 3.10 Παραρτήματος Β)

Καλλιτέχνες που ενσωματώθηκαν: 34

Συνολικά έργα καλλιτεχνών που εξετάστηκαν: 53

Περιορισμός Α: Χρονική περίδος μελέτης και φεμινιστική διασύνδεση

Περιορισμός Β: Τεχνολογική καινοτομία

Περιορισμός Γ: Πολυπολιτισμικότητα και αντικειμενικότητα

Συνολικά έργα που ενσωματώθηκαν: 39

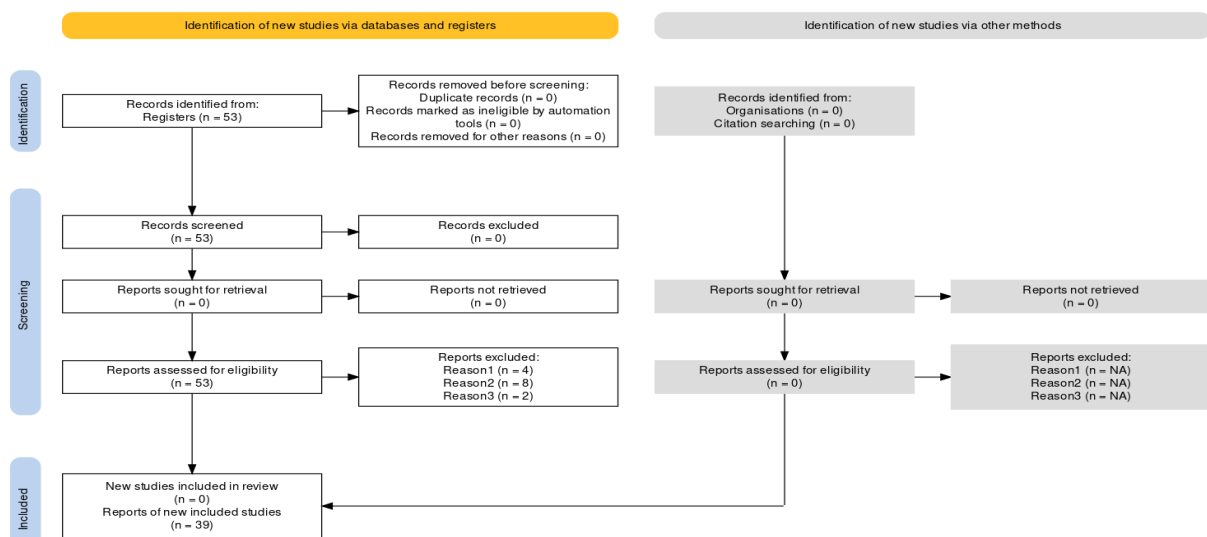
Αναλυτικότερα λόγοι απόρριψής:

Έλλειψη σύνδεσης με τα κύρια θέματα του φεμινιστικού κινήματος: Ορισμένα έργα δεν αντιμετώπιζαν απευθείας θέματα όπως η ισότητα των φύλων, η σεξουαλική αυτονομία ή η κοινωνική δικαιοσύνη.

Έλλειψη τεχνικής καινοτομίας: Παρόλο που ορισμένα έργα αντιπροσώπευαν το σύνολο των θεμάτων της παρούσας, η έλλειψη τεχνολογικής καινοτομίας στην προσέγγισή τους τα καθιστά λιγότερο ελκυστικά για την επιλογή.

Αποτυχία να αντιπροσωπεύσουν την πολυπολιτισμική προοπτική: Σε μια προσπάθεια όσο το δυνατόν πιο πληρέστερης και αντικειμενικότερης έρευνας, αναζητήθηκαν έργα που αντικατοπτρίζουν διαφορετικές φωνές και εμπειρίες συνεπώς ορισμένα έργα απορρίφθηκαν επειδή δεν εξέφραζαν αυτήν την πολυπολιτισμική προοπτική.

Γράφημα 3.4 Ροή ενσωμάτωσης καλλιτεχνικών έργων.



Πηγή: Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., &McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: AnRpackageandShinyappfor producing

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί θα εκτεθούν αναλυτικά τα ως άνω αναφερόμενα στοιχεία ενσωμάτωσης. Αναλυτικότερα, θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα της συστράτευσης της τέχνης και της ψηφιακής τεχνολογίας μέσα από την ανάλυση πρωτοπόρων καλλιτεχνικών δημιουργιών που αποτυπώνουν τη συνέργεια ψηφιακής τεχνολογίας και φεμινιστικού ιδεώδους.

4. Παρουσίαση αποτελεσμάτων

Η γενιά των φεμινιστών καλλιτεχνών της περιόδου αυτής, επαναχρησιμοποίησε, παραδοσιακές καλλιτεχνικές φόρμες, αναζητώντας νέες μορφές τέχνης για να εκφράσει τη γυναικεία εμπειρία.

Επιθυμώντας να υπερασπιστούν και να επικοινωνήσουν τις διεκδικήσεις του φεμινιστικού κινήματος, οι θεματικές τους πραγματεύονται την αποδόμηση παραδοσιακών πατριαρχικών εικόνων και μοτίβων. Στην παράσταση *Interior Scroll* (1975), η Carolee Schneemann θα διαβάσει κείμενα γυναικών ξετυλίγοντας ένα χαρτί από τον κόλπο της (Εικόνα 1). Η Marina Abramovic στο *Rhythm* (1974), προκαλεί τους θεατές να χρησιμοποιήσουν διάφορα εργαλεία, από φτερά μέχρι αλυσίδες και όπλα, πάνω στο γυμνό της σώμα (Εικόνα 2).

Κατά τα τέλη της δεκαετίας του 1970, η Barbara Kruger, ως εκπρόσωπος της εννοιολογικής τέχνης, 64 ανέπτυξε έναν εξαιρετικά αναγνωρίσιμο τρόπο έκφρασης. Η τέχνη της χαρακτηρίζεται από την σύζευξη ασπρόμαυρων φωτογραφιών και κειμένου, το οποίο παρουσιάζεται εντός ενός κόκκινου, λευκού ή μαύρου πλαισίου (Εικόνα 4).

Με «περιπαικτική» διάθεση και ειρωνική ματιά, συχνά χρησιμοποιώντας την αισθητική της διαφήμισης, των ΜΜΕ και του κινηματογράφου, μεταλλάσσουν σχηματικές δομές και έννοιες, που εδραιώνουν στερεότυπα για την αρρενωπότητα, τη θηλυκότητα, το σεξ και την ερωτική επιθυμία.

Οι καλλιτέχνες της περιόδου αυτής κατάφεραν να χρησιμοποιήσουν τα περιορισμένα τεχνολογικά εργαλεία της εποχής για να δημιουργήσουν πρωτότυπες και πολυδιάστατες αφηγήσεις και να μιλήσουν για τη γυναικεία εμπειρία, την ισότητα και την κοινωνική δικαιοσύνη.

Ο Αμερικανοκορεάτης καλλιτέχνης, Nam June Paik⁶⁵ αναφέρεται ως ο πρώτος καλλιτέχνης που τη δεκαετία του 1960 «νομιμοποίησε» τη χρήση της τεχνολογίας στην τέχνη τόσο στις Ηνωμένες Πολιτείες, όσο και παγκοσμίως. Ταυτόχρονα, ωστόσο με τον Paik, στις ΗΠΑ και γυναίκες καλλιτέχνιδες, άρχισαν να εισάγουν τη χρήση των νέων τεχνολογιών στα έργα τους.

Η Miriam Schapiro (Εικόνα 5) δημιούργησε ζωγραφική με σκληρές ακμές, έντονες αντιθέσεις και εντάσεις και μίλησε για το γυναικείο σώμα, χωρίς να το απεικονίζει, γεγονός

⁶⁴Καλλιτεχνικό ρεύμα όπου η βασική ιδέα του έργου κατέχει τον κεντρικό ρόλο και καθορίζει τη μορφή του,

⁶⁵PaikStudios. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.paikstudios.com/>

που την καθιέρωσε, ως μία από τους ιδρυτές του κινήματος της φεμινιστικής τέχνης. Η εργασία της το 1965, συμπίπτει με την έρευνα του Nam June Paik σε νέες αναπτυσσόμενες τεχνολογίες όπως ρομποτική και ηλεκτρονικά μέσα.

Η Schapiro μετακόμισε με τον επίσης καλλιτέχνη και κριτικό τέχνης, σύζυγό της Paul Brach στο San Diego, στα μέσα της δεκαετίας του 1960. Εκεί συνάντησε τον David Nabilof φυσικό στο πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, με τη βοήθειά του οποίου της δόθηκε η δυνατότητα να πειραματιστεί καλλιτεχνικά χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή του πανεπιστημίου.⁶⁶

Η χρήση του υπολογιστή από τη Schapiro αφορά στη σχεδίαση. Παραμένει, ωστόσο επαναστατική, καθώς μέσω του προγράμματος που χρησιμοποιούσε, μπορούσε να περιστρέψει τη μορφή του αρχικού σχεδίου και να δει πώς θα φαινόταν από διαφορετικές γωνίες. Ήταν ουσιαστικά η πρώτη τρισδιάστατη μοντελοποίηση, πολύ πριν από την ανάπτυξη του σχετικού λογισμικού, που σήμερα γνωρίζουμε.

Σύμφωνα με αρκετούς αναθεωρητές φεμινιστές ιστορικούς τέχνης η Charlotte Moorman αντιπροσωπεύει τη σύνδεση μεταξύ της μουσικής, της τεχνολογίας και της αναπαράστασης της ροής ενέργειας στο γυναικείο σώμα. Στα μέσα της δεκαετίας του 1960, πήρε το τσέλο της και το «πάντρεψε» με το σώμα της (Moore, 2000).

Το 1967 η καλλιτέχνη, εμφανίστηκε σχεδόν γυμνή στην Times Square, στα πλαίσια του διάσημου έργου του Paik «TV Bra for Living Sculpture» (Εικόνα 6). Το έργο αποτελούνταν από δύο μικροσκοπικές οθόνες βίντεο που κάλυπταν το στήθος της με το τσέλο της να καλύπτει εν μέρει, το υπόλοιπο γυμνό της σώμα. Σκοπός των δημιουργών ήταν να στηλιτεύσουν την πατριαρχική αντικειμενοποίηση του γυναικείου σώματος. Μέχρι τότε ποτέ δεν είχε παρουσιαστεί παρόμοιο έργο, πόσο μάλλον σε ζωντανό κοινό και σε δημόσιο ανοικτό χώρο. Ο θόρυβος που προκλήθηκε, ήταν τεράστιος, οδήγησε, μάλιστα, στη σύλληψη των συντελεστών του. Αξίζει να σημειωθεί, ότι δεν επιβλήθηκε καμία κατηγορία στον Paik, αλλά η Moorman κατηγορήθηκε, δικάστηκε και καταδικάστηκε. Η συνεργασία της Moorman με τον Nam June Paik είναι τυπική της Avant-Garde των 1960 στη Νέα Υόρκη όπου ο χορός, η εικαστική τέχνη και η μουσική συνδυάζονταν σε ένα διεπιστημονικό μείγμα και πειραματιζόνταν με την τεχνολογία.⁶⁷

⁶⁶ The Art Story. (n.d.). Miriam Schapiro. The Art Story. [ανακτηθηκε από https://www.theartstory.org/artist/schapiro-miriam/](https://www.theartstory.org/artist/schapiro-miriam/)

⁶⁷ Kaufman, M. (1973, December 10). When Festival is 10, Is It Avant-Garde? New York Times. Ανακτήθηκε από www.eai.org

To 9Evenings:Theatre and Engineering⁶⁸(Εικόνα 7), ήταν μια σειρά παραστάσεων από τις 13 έως τις 23 Οκτωβρίου 1966, όπου 10 καλλιτέχνες της Νέας Υόρκης συνεργάστηκαν με 30 μηχανικούς και επιστήμονες από τα παγκοσμίου φήμης Bell Telephone Laboratories για να δημιουργήσουν ένα μείγμα πρωτοποριακού θεάτρου, χορού και νέων τεχνολογιών. Το εγχείρημα αντιπροσώπευε την αρχή μιας σημαντικής συνεργασίας μεταξύ καλλιτεχνών, μηχανικών και επιστημόνων. Οι δύο ομάδες συνεργάστηκαν για 10 μήνες προκειμένου να αναπτύξουν τα τεχνικά μέσα που θα χρησιμοποιούνταν στις παραστάσεις. Η συνεργασία τους ήταν μια πρωτοπορία για τη χρήση της τεχνολογίας στο θέατρο. Το κλειστό κύκλωμα και η τηλεόραση «ανέβηκαν» για πρώτη φορά στη σκηνή. Παρουσιάστηκε μια κάμερα οπτικών ινών που ανίχνευε τα αντικείμενα στην τσέπη ενός καλλιτέχνη. Οι καλλιτέχνες που συμμετείχαν στο 9Evenings ήταν οι: John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor και Robert Whitman⁶⁹.

To Experiments in Art and Technology (E.A.T.) προέκυψε ως μιας μορφής φυσική συνέπεια των δράσεων του 9Evenings και ιδρύθηκε το 1967 από 2 μηχανικούς (Billy Klüver, Fred Waldhauer) και 2 καλλιτέχνες (Robert Rauschenberg, Robert Whitman).⁷⁰

Σκοπός του ήταν η ανάπτυξη συνεργασιών μεταξύ καλλιτεχνών και μηχανικών και για το λόγο αυτό υποβοηθούσε τις διαπροσωπικές επαφές μεταξύ τους. Το 1967 οργάνωσε μια σειρά από παρουσιάσεις performance art που ένωσαν καλλιτέχνες και μηχανικούς. Το αποτέλεσμα ήταν η παραγωγή διευρυμένων έργων που ενίσχυαν τον ρόλο του καλλιτέχνη στη σύγχρονη κοινωνία και βοηθούσαν στην αναδιαμόρφωση της σχέσης του ατόμου και των νέων μηχανών που έφερνε η αλματώδης τεχνολογική ανάπτυξη της εποχής. Το E.A.T. απέκτησε τεράστια επιρροή. Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1960, κατόρθωσε να αριθμεί περί τους 2.000 καλλιτέχνες με τον αριθμό των μηχανικών να κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα. Η απήχηση του ήταν τέτοια που ξεπέρασε τα σύνορα της Βόρειας Αμερικής. Καλλιτέχνες από

⁶⁸Monoskop. (2023, July 7). About Monoskop. Ανακτήθηκε από <https://monoskop.org/>

⁶⁹Open Score by Robert Rauschenberg, 2007, 2009-09-16, DV2009-080. Film and Media Collection, RR-032. Menil Archives, The Menil Collection, Houston.. ανακτήθηκε από https://archives.menil.org/repositories/2/archival_objects/137957.

⁷⁰Monoskop. (2023, January 6). Experiments in Art and Technology (Redirected from The Story of E.A.T.: Experiments in Art and Technology, 1960 - 2001 by Billy Klüver). About Monoskop. Ανακτήθηκε από <https://monoskop.org/>

όλο τον κόσμο επεδίωξαν είτε τη συμμετοχή τους στην ομάδα του E.A.T. είτε ακολουθώντας το παράδειγμά του, κινήθηκαν, προς τη δημιουργία αντίστοιχων ομάδων.

Η Lillian Schwartz ήταν μαζί με τη Schapiro, από τις πρώτες καλλιτέχνιδες που άρχισαν να πειραματίζονται και να δημιουργούν τέχνη με τη χρήση τεχνολογίας.(Εικόνα 9). Οι πειραματισμοί της ξεκίνησαν, όταν της δόθηκε η ευκαιρία να εργαστεί ως αποκλειστική συνεργάτης για τα Bell Telephone Laboratories. Όταν κλήθηκε στα Labs το 1968, εργάστηκε για τη μετατροπή ψηφιακών προγραμμάτων μηχανικής σε προγράμματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία τέχνης.

Τα κινητά γλυπτά της παρουσιάστηκαν σε μία από τις πρώτες εκθέσεις, με θέμα την τεχνολογία στην τέχνη, που οργανώθηκε από το E.A.T. το 1968, με τίτλο «Η Μηχανή στο τέλος της Μηχανικής Εποχής» και φιλοξενήθηκε από το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης της Νέας Υόρκης⁷¹.

Σκοπός των επιμελητών, ήταν η δημιουργία μιας έκθεσης, που θα στόχευε στην αναθεώρηση της ιστορίας της μηχανής, όπως την απεικόνιζαν οι καλλιτέχνες από την εποχή του Λεονάρντο. Η ιδέα ολοκληρώθηκε με την επιλογή, ύστερα από διαγωνισμό, μιας ευρείας γκάμας έργων που απαιτούσαν τη συνεργασία καλλιτεχνών και μηχανικών.

Το έργο της Schwartz ήταν ένα γλυπτό, που ονόμασε Proxima Centauri⁷² (Εικόνα 9). Η κατασκευή περιελάμβανε, ένα μεγάλο, μαύρο πύργο, στο εσωτερικό του οποίου, υπήρχαν ξύλινα ράφια, όπου τοποθετήθηκε ένας προβολέας διαφανειών κόκκινου φωτός. Στα ράφια υπήρχε ένα δοχείο και ένας καθρέφτης. Μηχανικοί κινητήρες και καλώδια εισόδου με αισθητήρες τοποθετήθηκαν περιμετρικά στη βάση της κατασκευής. Οι διαφάνειες ήταν χειροποίητες με μια τεχνική που παραμόρφωνε την 2διάστατη εικόνα ώστε όταν προβάλλονταν να γίνεται μια 3διάστατη αφαίρεση.

Εξαιτίας του περιορισμού των όρων του διαγωνισμού που απαιτούσε τη συνεργασία καλλιτεχνών με μηχανικούς, η Schwartz ανέθεσε σε έναν ηλεκτρολόγο την κατασκευή της καλωδίωσης του έργου της. Στην πραγματικότητα, θα μπορούσε να κάνει την καλωδίωση της γλυπτικής της μόνη της. Σύμφωνα με τα βιογραφικά της στοιχεία μεγάλωσε κατά τη διάρκεια της Μεγάλης Ύφεσης, ορφανή και έχοντας την ευθύνη άλλων δώδεκα αδελφών. Η φτώχεια

⁷¹Monoskop. (2023, January 16). The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age. About Monoskop.

Ανακτήθηκε από <https://monoskop.org/>

⁷²Schwartz, L. F. (2012). Kinetic 1968 “PROXIMA CENTAURI”. ©2013 Lillian F. Schwartz.

Ανακτήθηκε από <http://lillian.com/kinetic/>

την ανάγκασε να ζωγραφίζει αφηρημένες εικόνες στους τοίχους του σπιτιού καλύπτοντας τα σημεία που ξεφλουδίζονταν η ταπετσαρία και έμαθε επίσης να επισκευάζει και να συνδέει τα φωτιστικά όταν απαιτούνταν. Όπως εύκολα μπορεί κανείς να υποθέσει και η ίδια η καλλιτέχνης μας πληροφορεί, όταν το έργο της αξιολογήθηκε και επιλέχθηκε, ο ηλεκτρολόγος δεν είχε προλάβει να κάνει ούτε μία καλωδίωση.⁷³ Η Lillian Schwartz έχει πραγματοποιήσει επιδραστική δουλειά σε πολλούς τομείς της τέχνης και της τεχνολογίας.

Ένα από τα πλέον ενδεικτικά έργα της είναι η σειρά *Mozart's Fifth* (1980), όπου αναδεικνύεται η τεχνική της δεξιοτεχνία και η καινοτόμος σκέψη της. Στο έργο, η Schwartz χρησιμοποίησε υπολογιστές για να δημιουργήσει μια οπτική και ακουστική ερμηνεία της πέμπτης συμφωνίας του Mozart. Μέσω μιας ποικιλίας αλγορίθμων και λογισμικών, μελέτησε τη μουσική του Mozart και τη μορφολογία του ήχου για να δημιουργήσει μια εμπειρία που συνδύαζε την οπτική και ακουστική αισθητική. Το αποτέλεσμα ήταν μια σειρά από αφηγηματικά γραφικά που αντικατόπτριζαν τη μουσική του Mozart με εκπληκτικό τρόπο. Χρησιμοποιώντας ψηφιακές τεχνικές, δημιούργησε μια οπτική απόδοση που αντιπροσώπευε τη ροή και τη δυναμική της μουσικής και παράγαγε μια πρωτόγνωρη εμπειρία για το κοινό. Το έργο αναδεικνύει τη δεινότητα της Schwartz στην εφαρμογή της τεχνολογίας για τη δημιουργία τέχνης και τη διερεύνηση νέων διαστάσεων στην ερμηνεία της μουσικής. Με τη σύνθεση της οπτικής και ακουστικής τέχνης, δημιούργησε ένα εντυπωσιακό έργο που παραμένει σημαντικό και επίκαιρο μέχρι και σήμερα.

Το διαδίκτυο δεν είχε καν συμπληρώσει ένα ολόκληρο χρόνο ζωής, όταν το 1991, 4 καλλιτέχνιδες από την Αυστραλία, οργάνωσαν μια από τις πιο επαναστατικές και ριζοσπαστικές ομάδες στην ιστορία του φεμινιστικού κινήματος τη VNS Matrix. Τα στελέχη της VNS Matrix, θέλοντας να διαμαρτυρηθούν για τον ανδροκρατικό έλεγχο του διαδικτύου, χρησιμοποίησαν γλώσσα προερχόμενη από τη φεμινιστική θεωρία, συνδυάζοντας εκφράσεις που αναφέρονταν στα γυναικεία γεννητικά όργανα με σαρκαστικό τρόπο, προκειμένου να προβάλουν ανοικτά την θηλυκή σεξουαλικότητα μπροστά στην πατριαρχία. Στα χνάρια επαναστατικών μανιφέστων του παρελθόντος, όπως το Μανιφέστο των Φουτουριστών⁷⁴, δημοσίευσαν το *TheCyberfeministManifestoForthe 21stCentury*⁷⁵ (Εικόνα 10) που πρωτοδημοσιεύτηκε σε ένα πίνακα ανακοινώσεων στην Αδελαΐδα.

⁷³Schwartz, L. F. (2013, January 2). Lillian F. Schwartz Biography. Ανακτήθηκε από <http://lillian.com/biography/>

⁷⁴ Στις 20 Φεβρουαρίου του 1909, δημοσιεύτηκε στην εφημερίδα "Figaro" το "Μανιφέστο του Φουτουρισμού" από τον Φίλιππο Τομάσο Μαρινέτι. Η κύρια αρχή του επισημαίνει την ανάγκη να απορρίψουμε το ρομαντισμό, τις παραδοσιακές μορφές και σχήματα, την παράδοση, την ηθική και την αρχαιολογία, καθώς και τα μουσεία

«We are the future cunt...»

The clitoris is a direct line to the matrix

TheVNSMATRIX...»

Η VNSMatrix γρήγορα έγινε γνωστή και άρχισε να ασκεί επίδραση στο κοινό τόσο των ευρωπαϊκών χώρων, όσο και των Ηνωμένων Πολιτειών μέσω της δημοσίευσης του μανιφέστου σε διάφορα φεμινιστικά και ακαδημαϊκά περιοδικά. Τα μέλη της γρήγορα, κατασκεύασαν και παρουσίασαν πολυμέσικες εγκαταστάσεις και αρκετές διαδραστικές ιστοσελίδες⁷⁶.

Το CorpusfantasticaMOO⁷⁷ (1994), στήθηκε για να φιλοξενηθεί, στο 5^ο Διεθνές Συμπόσιο Ηλεκτρονικής Τέχνης του Πανεπιστημίου του Ελσίνκι. Περιγράφεται από τις δημιουργούς του «ως μια αναζήτηση των κωδικών των δημοφιλών τεχνολογιών, μέσω ενός κειμενικού έργου, που τοποθετείται μέσα στον κεντρικό υπολογιστή του Διαδικτύου του παγκόσμιου ηλεκτρονικού δικτύου επικοινωνίας ή του αιωνίου δρόμου πληροφοριών όπως θα το έλεγαν οι έμποροι του υπερβολικού.⁷⁸

Η γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε στο site εξυπηρετούσε απόλυτα τους σκοπούς της σχεδίασης του. Το δίκτυο φιλοξενίας για παράδειγμα, ονομαζόταν RAMpage (εκτός ελέγχου). Ο θεατής, μπορούσε να συνδεθεί ως επισκέπτης και να βλέπει ταυτόχρονα και ποιος άλλος ήταν online.⁷⁹

Το τελευταίο μανιφέστο της VNSMatrix, το BitchMutantManifesto (1996)⁸⁰, ήταν μια επίθεση κατά του φαλλοκρατικού χαρακτήρα της ψηφιακής τεχνολογίας και αποτέλεσε πρόδρομο της κριτικής που πλέον ανοιχτά ασκείται στο διαδίκτυο για τη διάδοση ψευδών ειδήσεων, ρατσιστικής μίσους και ακραίας επιτήρησης.

και άλλα, και να επαινέσουμε τη δύναμη, την ταχύτητα, τον πόλεμο - που θεωρείται ως υγεία του κόσμου - την πολυτέλεια και τις μηχανές. Μαρινέτι, Φ. Τ. (1909, 20 Φεβρουαρίου). Μανιφέστο του Φουτουρισμού [Κείμενο στην εφημερίδα "Figaro"]. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Manifesto_of_Futurism

⁷⁵ VNS Matrix. (1991). The Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century. Ανακτήθηκε από <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>

⁷⁶ VNS Matrix. (n.d.). Corpus Fantastica: MOO and LAMBDA Projects. Ανακτήθηκε από <https://vnsmatrix.net/projects/corpusfantastica-moo-and-lambda-projects>

⁷⁷ Multi-Object-Oriented virtual world που δημιουργήθηκε από τη VNS) και βασίστηκε στο MUD Multi-User-Dungeon, για να περιγράψει την ψηφιακή σκηνή των δρώμενων της.

⁷⁸ Βλ. 23

⁷⁹ VNSMatrix. (1995). Corpusfantastica-moo [Performancetext]. Ανακτήθηκε από vnsmatrix.net

⁸⁰ BitchMutantManifesto*. (1996). VNSMatrix. Ανακτήθηκε από <https://vnsmatrix.net/projects/bitch-mutant-manifesto>

τα γεννημένα με γένος φυλετικά σώματα. Ποια θα είναι η φεμινιστική βάση δράσης για την προάσπιση των δικαιωμάτων των μεταναστών και των εργατικών κινημάτων, των δικαιωμάτων στην αναπαραγωγή, στην αντίσταση κατά του πολέμου, στην οικολογική οργάνωση και άλλα παρόμοια θέματα.⁸⁷.

Η ανατροφοδότηση και τα θέματα που ανέκυψαν από τις συζητήσεις και τις αλληλεπιδράσεις του σεμιναρίου, αποτέλεσαν αφορμή για τη δημιουργία της subRosa. Την ίδρυση της ομάδας συνόδευε μια διακήρυξη, ένα μανιφέστο, το οποίο, εν συντομία, ανέφερε ότι η subRosa αποτελεί μια μικρογραφία, ένα cyberfeminism κύτταρο, εκείνων, που με προσήλωση και πίστη, οραματίζονται τη συστράτευση του πολιτικού ακτιβισμού και της τέχνης, με στόχο να ανιχνεύσουν και παρεμβαίνοντας να ασκήσουν γόνιμη κριτική, όπου οι πρακτικές της πληροφορικής και της βιοτεχνολογίας ελέγχουν το σώμα και τη ζωή των γυναικών. Η ομάδα, εφάρμοσε μια ρητορική φεμινιστικής πολιτικής που βασιζόταν στη συναναστροφή, τον αυτοκαθορισμό και την επιθυμία για θετικές συμμαχίες και συνασπίσεις.⁸⁸

Από την ίδρυσή της το 1998, η subRosa ανέπτυξε διεπιστημονικές πρακτικές και λογικές που δημιουργούν περιβάλλοντα ανοιχτού τύπου όπου οι συμμετέχοντες εμπλέκονται με αντικείμενα, κείμενα, ψηφιακές τεχνολογίες και κρίσιμες μαθησιακές εμπειρίες αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους και με τους καλλιτέχνες. Η subRosa έχει εμφανίσει, εκθέσει, δώσει διαλέξεις και δημοσιεύσει στις ΗΠΑ, Ισπανία, Βρετανία, Ολλανδία, Γερμανία, Κροατία, Βόρεια Μακεδονία, Μεξικό, Καναδά, Σλοβενία και Σιγκαπούρη και έχει λάβει για το έργο της, χρηματοδότηση από το Creative Capital. Foundation, Pennsylvania Council on the Arts και το STUDIO for Creative Inquiry στο Carnegie Mellon⁸⁹.

Ορισμένες σελίδες είναι οπτικά εντυπωσιακές και άλλες αποτελούνται σχεδόν αποκλειστικά από κείμενο. Η οργάνωση χρησιμοποιεί καυστικά σατιρικά σχόλια και μια νεομαρξιστική προσέγγιση για να θίξει τα κακώς κείμενα της καπιταλιστικής οικονομίας⁹⁰.

Το Smart Mom (1999)⁹¹ (Εικόνα 11) μια διαδικτυακή σάτιρα σε μορφή διαφημιστικού σποτ, ήταν ένα από τα πρώτα έργα της. Ως μια εικαστική εγκατάσταση στα πλαίσια μιας εκστρατείας για την ευαισθητοποίηση σε ζητήματα έμφυλης βίας και θέλοντας να κάνουν

⁸⁷ subRosa. (2012). Bodies Unlimited: A Decade of subRosa's Art Practice. n.paradoxa, 28, 16-25. ανακτήθηκε από https://www.ktpress.co.uk/pdf/vol28_npara_t6-25_subRosa.pdf*

⁸⁸ Jordan-Young, R.. The subRosa Collective: Cyberfeminist Interventions. S&F Online, double issue 9(1-2), fall2010-spring 2011 ανακτήθηκε από https://sfonline.barnard.edu/reprotech/subrosa_01.htm

⁸⁹ SubRosa. (n.d.). [Description and information about SubRosa]. ανακτήθηκε από <http://cyberfeminism.net/>

⁹⁰ Τα έργα της subRosa ανακτήθηκαν από την επίσημη σελίδα της οργάνωσης <http://cyberfeminism.net/>

⁹¹ Smartmom. (n.d.). ανακτήθηκε από <http://smartmom.cyberfeminism.net/>

ένα καλλιτεχνικό έργο για το πώς τα σώματα των γυναικών υπόκεινται σε έλεγχο μέσω της ανάπτυξης τεχνολογιών υποβοήθησης της αναπαραγωγής όπως τα φάρμακα που βελτιώνουν τη γονιμότητα, η τεχνητή και η εξωσωματική γονιμοποίηση εφάρμοσαν την έννοια του Smart T-shirt.⁹² Η παρέμβαση δομήθηκε στην πρακτική σχεδιασμού ενός υποθετικού ενδύματος που θα φοριόταν από μια γυναίκα και θα μετέφερε κάθε βιολογική αντίδρασή της σε μία συσκευή ελέγχου που θα παρακολουθούσε το σώμα της από τη στιγμή της γονιμοποίησης έως και του τοκετού.⁹³

Το Biopower Unlimited (2002)⁹⁴ είναι ένα μεταγενέστερο project. Στην πορτοκαλί αρχική του σελίδα ο χρήστης συναντά ένα πράσινο δοχείο που παραπέμπει σε δοκιμαστικό εργαστηριακό μπουκάλι, γύρω από τη βάση του, σχεδιασμένες, κίτρινες ακτίνες, θυμίζουν ήλιο, μάτι ή ακτινοβολία. Στο εσωτερικό του η αναπαράσταση μιας σκιάς γυναικείου σώματος, με μαύρο χρώμα. Η γυναίκα στέκεται με την πλάτη, πλάγια έτσι ώστε να φαίνεται η κοιλιά της που παραπέμπει σε εγκυμονούσα γυναίκα, έχει ανοιχτά χέρια σε βιτρούβια στάση και κλειστά πόδια. Κάτω από τη γυναικεία αναπαράσταση και πίσω της μια αγελάδα (μοιάζει με ιερή ινδουιστική) και μοριακές συνδέσεις στο φόντο. Στο πάνω μέρος του κύκλου τρεις αναπαραστάσεις ρολογιών, που φωτίζονται καθώς το ποντίκι κλικάρει πάνω τους και οι δείκτες τους μετακινούνται σε διαφορετικά χρονικά σημεία. Επιλέγοντας έναν από τους τρεις, μια νέα πορτοκαλί σελίδα, ανοίγει και μικρότεροι κύκλοι παραπέμπουν σε ενότητες με πληροφορίες, σχετικές με το έργο, τους λόγους που σχεδιάστηκε, μια κριτική στην πολιτική του καπιταλισμού και την κοινωνική ιεραρχία. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το Biopower, αναπαριστά αυτή ακριβώς την πολύπλοκη δομή, που περιπλέκει τόσο πολύ τις διαδικασίες και τα άτομα, ώστε καθιστά αδύνατο, για τα τελευταία, να αντιληφθούν την ύπαρξη της. Η subRosa καλεί τους ανθρώπους να συνειδητοποιήσουν τον σχεδόν απόλυτο έλεγχο που υφίστανται σε κάθε πτυχή της ζωής τους, από τον πατριαρχικό κόσμο. Ο σχεδιασμός του αντιγράφει τις διαφημίσεις και την πολιτική του επιθετικού marketing που επιδιώκει αύξηση των πωλήσεων εμπλέκοντας σε μια διαδικασία προσωπικής αξιολόγησης τον καταναλωτή (Fraser, 2013).

Το Biopower Unlimited αποκαλύπτει τις διακριτικές μεθόδους με τις οποίες η πατριαρχική κοινωνία δομεί την τάξη έτσι ώστε οι γυναίκες, οι εργάτες, οι εργαζόμενοι στην παροχή

⁹² Georgia Tech Wearable Motherboard™. The Intelligent Garment for the 21st Century (n.d.) Ανακτήθηκε από <https://gtwm.gatech.edu/gtwm.html>

⁹³ Smartmom. (n.d.). ανακτήθηκε από <http://home.refugia.net/portfolio/smartmom/>

⁹⁴ Biopower. (n.d.). [Description and information about Biopower]. Ανακτήθηκε από <http://biopower.cyberfeminism.net/index.html>

υπηρεσιών να υπόκεινται σε μια ανώτερη τάξη που αποτελείται από διευθυντές και στελέχη εταιρειών, παραγωγούς γνώσης και κυβερνητικούς αξιωματούχους οι οποίοι συνεργάζονται, αμείβονται και ανταμείβονται σε πολύ υψηλότερο επίπεδο για τις προσπάθειές τους. Για παράδειγμα, οι εργαζόμενοι στο χώρο της συλλογής και επεξεργασίας πληροφοριών των πανεπιστημίων παράγουν αποτελέσματα που επιτρέπουν σε μεγάλες εταιρείες και υψηλόβαθμα στελέχη να επωφελούνται, σε αντίθεση με τους εργαζόμενους στις χαμηλότερες βαθμίδες παραγωγής. Η αντίσταση και η εξέγερση κατά του Βιοεξουσιαστικού αυτού Συστήματος μπορεί να προκύψουν μόνο μέσω της κατανόησης των πρακτικών του⁹⁵.

ToSexandGenderintheBiotechCentury (2000), είναι μια σάτιρα που σχολιάζει καυστικά τις εξελίξεις στη βιογενετική επιστήμη. Η αρχική σελίδα είναι μια εντυπωσιακή γραφική σχεδίαση, σε κίτρινο φόντο, με τον τίτλο σχεδιασμένο με έντονους κόκκινους χαρακτήρες και μια γραμμή μικρών σχημάτων που μοιάζουν με αστέρια, αριθμημένα από το 1 έως το 6, στα οποία μπορεί κάποιος να κάνει κλικ. Κάνοντας κλικ στον αριθμό 2 ανοίγει μια σελίδα για το φανταστικό Τεχνικά Προηγμένο Γενετικό Κέντρο, ένα ιατρικό επιστημονικό συνασπισμό οργανωμένο για να δημιουργήσει το Sex and Gender Education Show με σκοπό την εκπαίδευση για τις νέες τεχνολογίες της βιογενετικής/μηχανικής που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία φυτών, ζώων και ανθρώπων που έχουν διαμορφωθεί ώστε να ικανοποιούν τις οικονομικές, πολιτιστικές, φυλετικές επιθυμίες της πατριαρχικής κοινωνίας.

Κλικάροντας το 3 ο χρήστης μαθαίνει ότι ο χορηγός είναι η Federal Eugenics Administration (FEA), μια υποτιθέμενη κυβερνητική υπηρεσία και κάποιες πολυεθνικές εταιρείες. Ένα κλικ στο κουμπί με αριθμό 5 προσφέρει οδηγίες για το πώς να σχεδιάσετε ένα αιδοίο (How to draw a vulva in six easy steps)⁹⁶ και «Μια Σεμνή Πρόταση» (A modest Proposal)⁹⁷ η αναφορά, φυσικά, είναι στη Σεμνή Πρόταση του Jonathan Swift να σκοτώσει όλα τα μωρά ιρλανδικής καταγωγής, εξαλείφοντας έτσι τα κοινωνικά προβλήματα για την Αγγλία⁹⁸.

Η subRosa, εξαντλώντας κάθε σαρκαστική ακτιβιστική πρακτική, προτείνει ως λύση, για την αντιμετώπιση του υπερπληθυσμού, της φτώχειας και των συνακόλουθων κοινωνικών

⁹⁵"WhatIsBiopower?" (n.d.). [information about Biopower]. Ανακτήθηκε από http://biopower.cyberfeminism.net/bp_aboutbp.html

⁹⁶Cyberfeminism Research Network (n.d.) Forensic Sexology Workbook ανακτήθηκε από http://sexgened.cyberfeminism.net/workbook/wkbk_FS.html

⁹⁷SexGenEd. (n.d.). Workbook: FS. Cyberfeminism.net. ανακτήθηκε από http://sexgened.cyberfeminism.net/workbook/wkbk_FS.html

⁹⁸Wikipedia contributors. (n.d.). Τζόνθαν Σουίφτ - Βικιπαίδεια [Wikipedia in Greek]. Ανακτήθηκε από <https://el.wikipedia.org/wiki/>

προβλημάτων του πλανήτη, την εξάλειψη κάθε ατελούς παιδιού, φυτού ή ζώου. Φυσικά η διαδικασία αυτή μπορεί μόνο να πραγματοποιηθεί μέσω την επιστήμης που επιτρέπει τον έλεγχο της αναπαραγωγής και την τροποποίηση του ατελούς γονιδιώματος.

Ενώ ιστοσελίδες για την προώθηση φεμινιστικών μηνυμάτων κοινωνικής δικαιοσύνης, όπως αυτές που περιγράφηκαν παραπάνω, δημιουργούνταν από κυβερνοφεμινίστριες, το Διαδίκτυο δεν ικανοποιούσε τις ανάγκες των περισσότερων ομάδων κοινωνικής δράσης.

Την τελευταία δεκαετία του 20^{ου} αιώνα ιδρύεται η APC (Association for Progressive Communications).⁹⁹ Οι χώρες-μέλη της συνεργάζονται για να καλύψουν αυτή την ανάγκη, αναπτύσσοντας ένα σύνολο αρχών για την εξάλειψη της παρενόχλησης και των διακρίσεων του διαδικτύου κατά των γυναικών, των LGBTQI και BIPOC ατόμων. Όπως αναφέρει στην ιστοσελίδα της: «Μια φεμινιστική διαδικτυακή αρχή ξεκινά με τη δυνατότητα για περισσότερες γυναίκες και queer άτομα να απολαμβάνουν καθολική, αποδεκτή, προσιτή, άνετη, ανοικτή, σημαντική και ίση πρόσβαση στο Διαδίκτυο...».

Ο παγκόσμιος ιστός επέτρεψε την ανάπτυξη πληθώρας ιστοσελίδων που επικοινωνούν, με διάφορους τρόπους, το φεμινιστικό ακτιβισμό. Η Jenny Holzer, επικεντρώθηκε στην πρακτική της χρήσης της ψηφιακής προβολής λέξεων για να αντιμετωπίσει την πατριαρχική κυριαρχία. Η Judy Malloy και η Shelley Jackson με την υπερκειμενική τους λογοτεχνία εισήγαγαν μια από τις ριζοσπαστικότερες μεθόδους χρήσης της ψηφιακής γλώσσας (Clark, 2022)

Η Jenny Holzer¹⁰⁰ είναι μια φεμινίστρια Αμερικανίδα καλλιτέχνης που ανήκει στη γενιά των καλλιτεχνών που εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1980 αναζητώντας νέους τρόπους οπτικοποίησης των έργων τους και χρησιμοποίησαν διαφημιστικά ταμπλόιντ, πινακίδες νέον, ακόμη και τοίχους δημόσιων κτηρίων. Χαρακτηριστικά του ρεύματος αυτού είναι τα Truisms» της Jenny Holzer (Εικόνες.12-13).

Τα Truisms, που στην πρώτη μορφή τους ήταν απλές εκτυπώσεις που μοίραζε η ίδια η Holzer, σχεδιάστηκαν ως αντίδραση στην εμπειρία της από το πρόγραμμα μεταπτυχιακών

⁹⁹Association for Progressive Communications. (n.d.). Association for Progressive Communications. Ανακτήθηκε από <https://www.apc.org/>

¹⁰⁰Raz-Russo, M. (2023, July 25). Jenny Holzer. Encyclopedia Britannica. Ανακτήθηκε από <https://www.britannica.com/biography/Jenny-Holzer>

σπουδών Whitney Independent κατά το 1976-1967 το οποίο την είχε κάνει να νιώθει θυμωμένη διότι οι εκπαιδευτές της μιλούσαν μόνο για λευκούς αρσενικούς καλλιτέχνες¹⁰¹.

Η Holzer¹⁰² έγινε γνωστή στο κοινό το 1982 με τη συμμετοχή της στην έκθεση το Messages to the Public¹⁰³(1982-1990). Η τελευταία οργανώθηκε στα πλαίσια, της καλλιτεχνικής δράσης Public Art Fund, όπου διάφοροι καλλιτέχνες κλήθηκαν να δημιουργήσουν έργα που θα προβαλλόταν, ηλεκτρονικά με τη χρήση μιας οθόνης προβολής πάνω στο κτήριο των New York Times στην Times Square. Εννέα από τα Truisms της Holzer μετασχηματίστηκαν σε φωτιζόμενες κινούμενες εικόνες που εμφανίζονταν κάθε 40 δευτερόλεπτα, περιλαμβάνοντας διάφορα μηνύματα (Εικόνα 14). Στην έκθεση που διήρκησε για 8 χρόνια εκτός από τη Holzer, δόθηκε η ευκαιρία σε πλήθος καλλιτεχνών ανδρών και γυναικών, κάποιων ήδη γνωστών στο ευρύ κοινό όπως η Barbara Kruger (Εικόνα 15) να παρουσιάσουν τα έργα τους.

Το γεγονός που διαφοροποιεί την Holzer, από τους υπόλοιπους καλλιτέχνες που συμμετείχαν, είναι ότι για εκείνη η χρήση ψηφιακών και ηλεκτρονικών μέσων αποτελούσε σχεδόν αποκλειστική καλλιτεχνική πρακτική.

Τα μηνύματα της, στην Times Square περιλάμβαναν φράσεις όπως: «Η Ηθική είναι για τους Μικρούς Ανθρώπους», «Η Ιδιοκτησία Οδηγεί σε Εγκλήματα», «Οι Πατεράδες Συχνά Χρησιμοποιούν Υπερβολική Βία», «Να Λιώνεις από την Αγάπη είναι Όμορφο Αλλά Ανόητο», «Τα Χρήματα Παράγουν Γούστο».¹⁰⁴

Η ίδια η Holzer μιλώντας για το έργο της και τα δημόσια ηλεκτρονικά μηνύματα τόνισε ότι «ο καλλιτέχνης έχει μόνο μερικά δευτερόλεπτα, στη διάθεσή του για να κεντρίσει το ενδιαφέρον των ανθρώπων, αυτό καθιστά ανέφικτη τη χρήση μεγάλων κείμενων. Στόχος είναι ο θεατής να τα διαβάσει και ίσως να αποκτήσει κάποια ανοχή[...]Αγαπώ τη δυνατότητα, της αλλαγής μηνυμάτων που προσφέρουν τα ταμπλόιντ, γιατί η διαδικασία αυτή, είναι παρόμοια με τον προφορικό λόγο, μπορείς να τονίσεις φράσεις, μπορείς να κυλήσεις και να κάνεις παύση και έτσι γίνεται το ψηφιακό-κινητικό ισοδύναμο του χρωματισμού και της έντασης της φωνής του προφορικού λόγου...»¹⁰⁵.

¹⁰¹Jenny COHEN, S., & Holzer, J. (1990). An Interview with Holzer. Columbia: A Journal of Literature and Art, 15, 149–159. Ανακτήθηκε από <http://www.jstor.org/stable/41807056>.

¹⁰²Jennyholzerprojects, living (1980-1982)., ανακτήθηκε από <https://jennyholzer.com>

¹⁰³ Βλ.67

¹⁰⁴jennyholzer. Ανακτήθηκε από <https://projects.jennyholzer.com/painted-signs/living--1980-1982>

¹⁰⁵ Jenny COHEN, S., & Holzer, J. (1990). An Interview with Holzer. Columbia: A Journal of Literature and Art, 15, 149–159.ανακτήθηκε από <http://www.jstor.org/stable/41807056>.

Οι φεμινίστριες καλλιτέχνιδες βρήκαν άλλο έναν τρόπο για την ψηφιακή αποδιοργάνωση της γλώσσας, τα υπερκειμένα. Διαπίστωσαν, ότι με τη δημιουργία λογοτεχνίας υπερκειμένου, μπορούσαν να προσεγγίσουν μεγαλύτερο κοινό. Αρκετές, πειραματίστηκαν, όπως σημαντικές φεμινίστριες συγγραφείς του προηγούμενου αιώνα. Σε αυτή τη νέα τεχνολογία, βρήκαν ένα τρόπο να αποδεσμευτούν από την κλασική αφηγηματική μέθοδο. Η τελευταία, ήταν συνδεδεμένη με πατριαρχικές λογικές που χρησιμοποιούσαν επίσης και δημιουργοί αντιφεμινιστικών και πατριαρχικών απόψεων.

Το πρώτο μυθιστόρημα υπερκειμενικής λογοτεχνίας είναι το «Uncle Roger¹⁰⁶»(1987) της Judy Malloy(Εικόνα 16)¹⁰⁷ Η εξέλιξη της πλοκής εξασφαλίστηκε με κλικ πάνω σε συγκεκριμένες λέξεις (keywords). Ωστόσο, το πιο διάσημο και με πολυπλοκότερη δομή έργο της, είναι το «its name was Penelope»(1993).

Το «its name was Penelope¹⁰⁸», ιστορεί τις αναμνήσεις μιας γυναίκας φωτογράφου της Anne. Σύμφωνα με τη δημιουργό¹⁰⁹ διάλεξε να έχει ως ηρωίδα μια φωτογράφο, καθώς ήθελε η πρωταγωνίστρια της να μιλά για τις αναμνήσεις της αντιμετωπίζοντας κάθε λέξη σαν φωτογραφία. Στόχος της ήταν τελικά αυτές οι λέξεις, φωτογραφίες, να συνδυάζονται με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, δημιουργώντας διαφορετικά αφηγηματικά κολάζ, ενοποιώντας τα οπτικά με το λογοτεχνικά μέσα. Η Malloy βάζει την ηρωίδα της να αφηγείται τις δικές της αναμνήσεις με μικρές διαφοροποιήσεις για να εξυπηρετηθεί η πλοκή της ιστορίας. Η συγγραφική δομή επιτρέπει στον αναγνώστη να επιλέξει εναλλακτικές πλοκές, με αποτέλεσμα η διαρκώς μεταβαλλόμενη σειρά να καθιστά απίθανο να εμφανιστεί η ίδια ιστορία δύο φορές.

Η Malloy¹¹⁰ χρησιμοποίησε, ως αφηγηματικό τέχνασμα τις ομηρικές αναχρονίες προτρέποντας τον αναγνώστη, όπως θα πήγαινε μπρός και πίσω στο χρόνο, να μετακινείται στην υπερκειμενική της ιστορία. Η ομηρική Οδύσσεια αποτέλεσε πηγή έμπνευσης και για το περιεχόμενο της ιστορίας της. Η ιστορία αρθρώνεται μεταξύ 6 αρχείων που, εμπνεόμενη από ενότητες της Οδύσσειας, η συγγραφέας ονόμασε: «Αυγή», «Συνάθροιση Πνευμάτων»,

¹⁰⁶Uncle roger by Judy Malloy.(n.d.). <https://people.well.com/user/jmalloy/uncleroger/unclerog.htm>

¹⁰⁷ Judy Malloy - Electronic Literature, hyperfiction, generative poetry, polychoral literature. Judy Malloy - Electronic Literature, Hyperfiction, Generative Poetry, Polychoral Literature. (n.d.). ανακτήθηκε από <http://www.judymalloy.net/>

¹⁰⁸ Judy Malloy. (n.d.). Its name was Penelope ανακτήθηκε από <https://people.well.com/user/jmalloy/penelope/>

¹⁰⁹Βλ.74

¹¹⁰Βλ.70.Judy Malloy, Notes.

«Εκείνο το Μακρινό Νησί», «Καλή Δουλειά και Εκτεταμένη», «Πέτρα και Βαριά Θέση», και «Τραγούδι».

Η Οδύσσεια επικεντρώνεται στις περιπλανήσεις και τις περιπέτειες του Οδυσσέα μετά την πτώση της Τροίας. Η Malloy παρουσιάζει μια φεμινιστική αλληγορική εκδοχή των περιπλανήσεων του ομηρικού ήρωα, για αιώνες κορυφαίου σύμβολου της ανδρικής ελευθερίας και ανάγκης για περιπέτεια, που εξερευνά τον κόσμο ενώ η σύζυγός του, η Πηνελόπη, παραμένει στο σπίτι, υφαίνοντας. Αυτή η ομηρική Πηνελόπη, ένα αρχέγονο σύμβολο της περιορισμένης ζωής των γυναικών, γίνεται στην εκδοχή της Malloy το παιχνιδιάρικο πλοίο, που πλέει μέσα από διάφορες σχέσεις και εμπειρίες στο Σαν Φρανσίσκο των τελευταίων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα. Η αφηγηματική τεχνική της Malloy, παρομοιάζεται με αυτή ενός καλλιτέχνη που χρησιμοποιεί για το έργο του οπτικά μέσα, όπως φωτογραφίες¹¹¹.

Το 1993, μια φοιτήτρια, παρακολουθώντας ένα μάθημα του George Landow¹¹², έρχεται για πρώτη φορά σε επαφή με την υπερκειμενική λογοτεχνία. Πρόκειται για τη Shelley Jackson, μετέπειτα, συγγραφέα του Patchwork Girl. Πιστεύοντας ότι οι φοιτητές του θα μπορούσαν να επωφεληθούν από την επαφή με τη γραφή υπερκειμενικής λογοτεχνίας ο Landow ηγήθηκε στη χρήση της, στις διδασκαλίες του. Θεωρούσε ότι η εμπειρία αυτή θα βοηθούσε στην απελευθέρωση της δημιουργικότητας των φοιτητών του.¹¹³

Το Patchwork Girl¹¹⁴, γεννήθηκε, ενώ η Jackson, παρακολουθούσε το μάθημα του George Landow¹¹⁵. Άρχισε να σημειώνει σε κομματάκια χαρτιού, μικρές φράσεις αναμειγμένες με μικρά σκίτσα και τελικά και όπως η ιδιαιτέα: «...η ιστορία γράφτηκε μόνη της...».¹¹⁶

Πρόκειται για ένα διαδραστικό υπερκειμενικό ηλεκτρονικό λογοτεχνικό έργο που δημιουργήθηκε το 1995. Αποτελεί μια ψηφιακή επαναφορά του κλασικού μυθιστορήματος

¹¹¹ Smith, M. (1994). Hypertexts: Critical Theories and Current Realities [Review of Hypertexts: Critical Theories and Current Realities]. *Computers and the Humanities*, 28(4/5), 311–317. <http://www.jstor.org/stable/30204600>

¹¹² Wikimedia Foundation. (2023b, November 24). George Landow (professor). Wikipedia. Ανακτήθηκε από [https://en.wikipedia.org/wiki/George_Landow_\(professor\)](https://en.wikipedia.org/wiki/George_Landow_(professor))

¹¹³ Landow, G. P. (1993). *Hyper text: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Johns Hopkins University Press.

¹¹⁴ Hackman, P. (2011). “I am a double agent”: Shelley Jackson’s patchwork girl and the persistence of print in the age of hypertext. *Contemporary Literature*, 52(1), 84-107. <https://doi.org/10.1353/cli.2011.0013>

¹¹⁵ George P. Landow. (n.d.) ανακτήθηκε από. <https://victorianweb.org/cv/gplbio.html>

¹¹⁶ DENE GRIGAR AND STUART MOULTHROP. (n.d.). History of Shelley Jackson’s patchwork girl. Pathfinders. ανακτήθηκε από <https://scalar.usc.edu/works/pathfinders/history-of-shelley-jacksons-patchwork-girl>

της Mary Shelley, «Frankenstein». Η Jackson, αναμειγνύει την παραδοσιακή λογοτεχνία με την τεχνολογία, παρουσιάζοντας μια διαδραστική εμπειρία ανάγνωσης και εξερεύνησης.

Το έργο είναι συναρπαστικό για τη δομή του, καθώς ο αναγνώστης μπορεί να περιηγηθεί σε διαφορετικές ιστορίες και να επιλέξει τη δική του πορεία μέσα σε αυτό. Το «Patchwork Girl» χρησιμοποιεί μια μορφή υπερκειμένου για να προσφέρει στον αναγνώστη την ευκαιρία να εξερευνήσει τα διάφορα τμήματα της ιστορίας, δημιουργώντας μια πλούσια εμπειρία ανάγνωσης που διαφέρει από τον κλασικό τρόπο αφήγησης. Η συγγραφέας, αφήνει τον αναγνώστη να επιλέξει το σημείο που θα ξεκινήσει την ιστορία. Αρκείται στο να προτείνει 5 πιθανά σημεία εκκίνησης. Ο αναγνώστης πρέπει να συρράψει λέξεις και φράσεις, που δίνονται με διαφορετική γραμματοσειρά και μορφοποίηση για να ολοκληρώσει την ιστορία.

Όλα, αρχίζουν με το «Graveyard», όπου η απόγονος της Mary Shelley, ανασταίνεται, από τη συρραφή μελών διαφόρων πτωμάτων, κυρίως γυναικών. Οι ιδιοκτήτες τους, πολλοί και διαφορετικοί, περιγράφονται αρκετά αναλυτικά σε μια προσπάθεια να δομηθεί μια προσωπική ιστορία κληρονομιάς και χαρακτηριστικών του δημιουργήματος που προέκυψε από το συνδυασμό τους. Η ενότητα του «Journal», περιέχει σημειώσεις της Mary Shelley, όπου εκφράζει τα συναισθήματα και τις σκέψεις της για το θηλυκό αυτό «τέρας». Το «Quilt¹¹⁷», σαφέστατα φόρος τιμής της συγγραφέως στα παπλώματα των γυναικών του προηγούμενου αιώνα, είναι η μικρότερη ενότητα, με μόλις 2 λέξεις written, sewn, ενώ το «Astory», η μεγαλύτερη. Η τελευταία αποτελεί τη βιογραφία του τέρατος, που φεύγει από την Ευρώπη για τη Β. Αμερική. Όπως κάθε γυναίκα μετανάστρια, περιπλανάται σε μεγαλουπόλεις για να καταλήξει τελικά στην «Κοιλιάδα του Θανάτου» που βρίσκει το καταφύγιό της. Τέλος, το «&Brokenaccents», αποτελεί το τελευταίο «κεφάλαιο» της νουβέλας, όπου η ηρωίδα αποδίδει φόρο τιμής στις γυναίκες εκείνες που τη γέννησαν από τα διάφορα μέλη τους, στις φυσικές της «μητέρες».¹¹⁸

Η ίδια η Jackson στο «The stitch Bitch», ένα έργο σημειώσεων για το «Patchwork Girl», στο κεφάλαιο με τίτλο «WE LIKE TO MAKE STATUES», όπου ξεκινά με τη φράση «We are not who we wish we were...», δεν είμαστε αυτοί που θα ευχόμασταν να είμαστε, μιλά για την υπερκείμενη αφήγηση και τη φεμινιστική της υπόσταση: «...το υπερκείμενο είναι το εξοστρακισμένο σώμα. Η συνθετική του αρχή είναι η επιθυμία. Μετατρέπει το γόνατο σε

¹¹⁷YouTube. (2014, May 29). *Shelley Jackson, patchwork girl. part 2.*[2.41] YouTube. Ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=21YxTeV1t1c>

¹¹⁸YouTube. (2014a, May 29). *Shelley Jackson, patchwork girl. part 2.* [0.46]YouTube. Ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=21YxTeV1t1c>

μικρόφωνο και τον αγκώνα σε ακουστικό. Διηγείται τις ανολοκλήρωτες ιστορίες, μιλά για τα ανείπωτα...».¹¹⁹

Ο Landow στο «Stitching together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's Patchwork Girl» (1996)¹²⁰ αναφέρει: «το Patchwork girl μας μετατρέπει όλους σε αναγνώστες του Frankenstein, ράβοντας μαζί αφήγηση, φύλο και ταυτότητα, γιατί όπως μας υπενθυμίζει: Θα μπορούσες να πεις ότι όλα τα σώματα είναι γραμμένα σώματα, όλες οι ζωές κομμάτια γραφής.».

Όπως αναφέρθηκε και στην αρχή, αυτής της ενότητας η υπερκειμενική αφήγηση δεν έχει ακόμη τύχει της ευρείας αποδοχής που της αξίζει. Ωστόσο, καθώς οι άνθρωποι εμπλέκονται όλο και περισσότερο με τον ψηφιακό πολιτισμό, η ανοίκεια οικειότητα που απορρέει από αυτή την εμπλοκή, ενδεχομένως να λειτουργήσει θετικά για τα έργα και την ίδια τη μέθοδο της υπερκειμενικής αφήγησης.

Η Betsy Damon, ήταν ίσως από τους πρώτους καλλιτέχνες, που πειραματίστηκαν με avatar. Το 1975 η περσόνα της με ζωγραφισμένο λευκό πρόσωπο και βαμμένα μαύρα χείλια, κρέμασε 420 σακούλες χρωματισμένο κυρίως κόκκινο αλεύρι, στο σώμα της και γεννήθηκε ως μια γυναίκα 7.000 ετών. Διεκδικώντας το χώρο που της αναλογούσε, θέλοντας να μιλήσει για το χρόνο και τη σχέση της γυναίκας με το παρελθόν της, «ξεφορτώνοντας» τις εμπειρίες της, περπατούσε σε ένα κύκλο και κόβοντας τους σάκους με το αλεύρι, εκείνο σκορπιζόταν αφήνοντας τα κόκκινα χνάρια της ιστορίας της στο χώρο¹²¹ (Εικόνα 17).

Η Eleanor Antin, μια καλλιτέχνης από την Καλιφόρνια, δημιούργησε την Antinova¹²², η οποία ήταν η πιο επιτυχημένη μπαλαρίνα των Ballets Russes, αλλά όταν γέρασε και δεν μπορούσε πλέον να χορεύει, ήταν απόλυτα μόνη και εγκαταλειμμένη από όλους. Ανήμπορη να επιβιώσει αποδιωγμένη από φίλους και γνωστούς, χωρίς πολλές ευκαιρίες να εργαστεί, φτάνει στο σημείο, αφού ήταν η μοναδική εργασία που μπορούσε να βρει, να πρωταγωνιστεί σε πορνό ταινίες. Η Antin παρουσίασε την Antinova ως γυναίκα με μαύρο πρόσωπο, γεγονός για το οποίο δέχτηκε, τη δεκαετία του 1980, δριμύτατη κριτική, από την Αμερικανίδα

¹¹⁹ Stitch Bitch: the patchwork girl by Shelley Jackson [a complete transcript of Jackson's presentation at the Transformations of the Book Conference held at MIT on October 24-25, 1998]. Stitch Bitch: The patchwork girl. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://web.mit.edu/m-i-t/articles/jackson.html>

¹²⁰ Landow, L.G. (n.d.). Stiching together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's "Patchwork Girl" George. Ανακτήθηκε από <https://cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgmain.html>

¹²¹ Passages: RITES & rituals. Betsy Damon. (n.d.). Ανακτήθηκε από <https://www.betsydamon.com/passages-rites-and-rituals>

¹²² Clements, A. (2013, December 2). The many faces of Eleanor Antin. Hyperallergic. Ανακτήθηκε από <https://hyperallergic.com/95936/the-many-faces-of-eleanor-antin/>

συγγραφέα Michelle Cliff, που κατηγόρησε την Antin για εκμετάλλευση της μαύρης πολιτιστικής κληρονομιάς¹²³.

Τα βίντεο της Howardena Pindell «Free, White, and 21» (1980)¹²⁴, δημιουργήθηκαν μετά την παραίτησή της από το MoMA. Η καλλιτέχνης έπειτα από ένα αυτοκινητιστικό δυστύχημα, που λίγο έλειψε να της στοιχίσει τη ζωή και που της προκάλεσε μόνιμη δυσκολία να θυμάται ή/και να ανακαλεί πρόσωπα και γεγονότα του παρελθόντος, δηλώνοντας, όπως λέει η ίδια, πρώτα στον εαυτό της πώς θα συνεχίσει να εργάζεται και να δημιουργεί ξεκίνησε μια σειρά αυτοβιογραφικών βίντεο. Σε αυτά, αφηγείται την ιστορία της ζωής της και τα διάφορα ρατσιστικά περιστατικά που είχε βιώσει, όπως ο αποκλεισμός της από την αντιπροσώπευση σε γκαλερί της Νέας Υόρκης λόγω του χρώματός της και η απόρριψη για μια θέση εργασίας στην TimeLife τόσο εκείνης όσο και όλων των άλλων συνυποψήφιων της που δεν ήταν λευκοί. Η αφήγησή της διακόπτεται, για να τυλίξει το πρόσωπό της με μια λευκή γάζα, να βάλει μια ξανθιά περούκα, και να πει: «Δεν είχα ποτέ παρόμοιες εμπειρίες. Πώς θα μπορούσα άλλωστε, είμαι ελεύθερη, λευκή, και μόλις 21.»¹²⁵. Η Pindell, χωρίς να υποκύψει στο ρατσισμό, διαχειρίστηκε τη δική της καριέρα αντί να την παρατηρήσει. Το 1972, ίδρυσε, μαζί με άλλες φεμινίστριες καλλιτέχνιδες, την A.I.R. Gallery, την πρώτη φεμινιστική συνεταιριστική γκαλερί¹²⁶.

Το σημαντικότερο γεγονός στην ιστορία του διαδικτύου στις αρχές του 21^{ου} αιώνα ήταν η ταχύτατη άνοδος των ψηφιακών κοινωνικών δικτύων. Ακολουθώντας τις πρωτοπόρους προκατόχους τους, οι φεμινίστριες καλλιτέχνιδες στις αρχές του αιώνα είδαν με ζωνρό ενδιαφέρον τα νέα ψηφιακά παιχνίδια, τα κοινωνικά δίκτυα (αρχικά το Facebook και έπειτα τα υπόλοιπα που ακολούθησαν). Τα κοινωνικά δίκτυα προσέφεραν τη δυνατότητα στους ανθρώπους να υιοθετήσουν άλλες ταυτότητες πέρα και έξω από την ταυτότητά της καθημερινής τους ζωής.

Η Ann Hirsch, το 2008, δημιούργησε ένα avatar την Caroline και άρχισε να ανεβάζει βίντεο στο YouTube, να σημειώσουμε ότι η πλατφόρμα ανέβηκε μόλις το 2006. Η Hirsch, ήταν τότε

¹²³Eleanor Antin Paintings, bio, ideas. The Art Story.

(n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.theartstory.org/artist/antin-eleanor/>

¹²⁴Howardena Pindell. free, white and 21. 1980 | moma. <https://www.moma.org/>. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.moma.org/collection/works/119105>

¹²⁵Tattersall, L., & Marshall, P. (n.d.). Howardena Pindell's free, white and 21 | magazine | moma.MOMA-MAGAZINE. ανακτήθηκε από <https://www.moma.org/magazine/articles/848>

¹²⁶A.I.R. (n.d.). ανακτήθηκε από Howardena Pindell. free, white and 21. 1980 | moma. <https://www.moma.org/>. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.moma.org/collection/works/119105>

¹²⁶Tattersall, L., & Marshall ανακτήθηκε από <https://www.airgallery.org/>

φοιτήτρια και, σύμφωνα με τα λεγόμενά της, ο αναπτυσσόμενος νέος κόσμος των κοινωνικών δικτύων, φαινόταν πιο ελκυστικός από την βαρετή καθημερινότητα της. Άρχισε, λοιπόν, να παρακολουθεί βίντεο που είχαν ανεβάσει στο YouTube, νεαρές γυναίκες. Προχωρώντας, ασυνείδητα, σε μια πρώτη ανάλυση, ως θεατής, διαπίστωσε ότι θα μπορούσε να διακρίνει τα βίντεο σε δύο μεγάλες κατηγορίες. Η πρώτη περιελάμβανε βίντεο με νεαρές γυναίκες, που μιλούσαν για τη ζωή και την καθημερινότητά τους, ωστόσο καμία αναφορά τους δεν περιελάμβανε θέματα που αφορούσαν στην σεξουαλικότητά τους ή τη σεξουαλική ζωή γενικότερα. Η άλλη κατηγορία, αφορούσε σε νεαρές κοπέλες, δημιουργούς «δωματίων» όπου παρουσιαζόταν σεξουαλικά βίντεο¹²⁷.

Πειραματιζόμενη με τη δική της σεξουαλική ταυτότητα, η καλλιτέχνης, δημιούργησε τελικά τη δική της σειρά βίντεο συνδυάζοντας τα παραπάνω είδη. Η σειρά ονομαζόταν «TheScandalishious»,(2008-9).¹²⁸

Σε μια συνέντευξή της η Hirsch, υποστηρίζει ότι η ψηφιακή αφήγηση, της έδωσε μια άνευ προηγουμένου ελευθερία έκφρασης. Χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα, είχε τη δυνατότητα να περιγράψει τα συναισθήματά της, τους φόβους και τις ανησυχίες της ανεπιτήδευτα πλέον καθώς κατά τη διάρκεια των βιντεοσκοπήσεων στο δικό της χώρο, χωρίς άλλη παρουσία, ο φακός γινόταν αόρατος. Η ίδια λέει: «Μπορεί να ήταν κάπως ακατάστατο, αλλά χρησιμοποιώντας έναν άβαταρ, μπορούσες πια να δημιουργήσεις μορφές τέχνης που μέχρι τότε, οι παραδοσιακοί τρόποι δημιουργίας τέχνης δεν σου επέτρεπαν...»¹²⁹.

Η Caroline, είναι μια πρωτοετής φοιτήτρια. Στα αστεία, σατυρικού περιεχομένου βίντεό της, τα οποία μπορεί κανείς να τα παρακολουθήσει μόνο online, ασχολείται με καθημερινές δραστηριότητες τυπικές για το φύλο και την ηλικία της. Ένα από αυτά δείχνει την Caroline να τραγουδά караόκε, θέλοντας να κάνει μια αφιέρωση στο φίλο της. Στο βίντεο ουσιαστικά, σατιρίζει τις αμήχανες προσπάθειες μιας νεαρής γυναίκας να φανεί σέξι, προσπαθώντας να μιμηθεί κινήσεις, που υπαγορεύονται από την ετερόφυλη πατριαρχική κοινωνία και εμπορευματοποιώντας τη σεξουαλικότητα υποτάσσουν και αντικειμενοποιούν τη γυναίκα σύντροφο.

Το 2012, η LaTurboAvedon, συνειδητοποιεί ότι κάθε άνθρωπος δημιουργεί πολλές και διαφορετικές ταυτότητες στο διαδίκτυο. Η ίδια υποστηρίζει ότι τα μεμονωμένα άτομα συχνά

¹²⁷Ann Hirsch. Annhirsch.home. (n.d.). ανακτήθηκε από <http://therealannhirsch.com/info.html>

¹²⁸YouTube. (n.d.). Scandalishious. YouTube. ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/scandalishious>

¹²⁹Stoeffel, K., & Stoeffel, K. (2013, November 15). Artist Ann Hirsch recreates AOL cybersex. TheCut. ανακτήθηκε από <https://www.thecut.com/2013/11/artist-ann-hirsch-recreates-aol-cybersex.html>

δε το συνειδητοποιούν, ωστόσο δημιουργούν avatar, καθώς χρησιμοποιούν κοινωνικά δίκτυα και αποκαλύπτουν πτυχές του εαυτού και της προσωπικότητάς τους, τα οποία σε καμία περίπτωση δεν θα αποκάλυπταν στον πραγματικό κόσμο. Η Avedon, συνεχίζει υποστηρίζοντας ότι το διαδίκτυο έχει ήδη εξαφανίσει την έννοια της μοναδικής ταυτότητας. Οι ταυτότητες που τα άτομα επιλέγουν εικονικά, μπλέκονται και αναμιγνύονται με τις πραγματικές τους ταυτότητες και τελικά συγχωνεύονται¹³⁰. Η Avedon δεν αποκαλύπτει το όνομα ή την πραγματική της ταυτότητα, χρησιμοποιεί τα they, their, them. Ως avatar επιλέγει, μια 3D, ελκυστική φιγούρα που άλλοτε μοιάζει περισσότερο με νεαρή λευκή, ξανθιά γυναίκα και άλλοτε με μια ανδρόγυνη μορφή¹³¹. Η ηρωίδα της συναντάται σε διάφορους εικονικούς κόσμους όπως το SecondLife. Εκεί το 2012 δημιούργησε το ClubRothko¹³². Σε ένα από τα βίντεο, της σειράς του ClubRothko χορεύει μπροστά από μια φωτογραφία του, SlavojZizek, του Σλοβένου φιλοσόφου, που μιλά για τη συγχώνευση των εικονικών κόσμων με τον «πραγματικό» κόσμο κατά τη διαδικασία σχηματισμού ταυτοτήτων¹³³. Η Avedon ενώνει τους άπειρους διαδικτυακούς με τον εκτός διαδικτύου κόσμο. Μιλά με δημοσιογράφους, εκθέτει έργα ζωγραφικής και οργανώνει εκθέσεις γλυπτικής στο ClubRothko. Ζει μέσω του avatar της. Η ίδια υποστηρίζει: «Με τον ίδιο τρόπο που οι καλλιτέχνες στο παρελθόν γνωρίζονταν με το κοινό τους μέσα από τα έργα τους... συνεχίζοντας αυτή την κληρονομιά... επιλέγω αντί το έργο μου να παραφράζει τη ζωή μου, να είναι η ζωή μου...»¹³⁴.

Η συγχώνευση του πραγματικού και του εικονικού κόσμου και η δημιουργία πολλαπλών ταυτοτήτων απασχολεί με παρόμοιο τρόπο και μια άλλη φεμινίστρια καλλιτέχνη την AmaliaUlman¹³⁵ η οποία το 2014 ανέπτυξε το «Excellences&Perfections» μια σειρά βίντεο που διαμοίρασε στο Instagram και το Facebook. Σε αυτά το avatar της, είναι ένα πρόσωπο με την καλλιτέχνη και υποβάλλεται σε μια φανταστική μεταμόρφωση. Στα βίντεο παρουσιάζεται η διαδικασία επέμβασης για την αύξηση στήθους. Διαδικασίες αυστηρής διαίτας για απώλεια βάρους και γυμναστική με poledancing. Κάποια από αυτά, είναι πραγματικά γεγονότα, η αύξηση του στήθους όμως δεν είναι αληθινή.

Η Ulman αποκάλυψε την πραγματική της ταυτότητα σε αντίθεση με την Avedon. Ο στόχος της ήταν να δείξει πώς οι χρήστες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης διαχειρίζονται την

¹³⁰Laturbo Avedon - tracks (25.02.2022) - komplette sendung. ARTE. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.arte.tv/de/videos/108053-000-A/laturbo-avedon/>

¹³¹About. LaTurboAvedon. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.laturboavedon.com/about>

¹³²LaTurboAvedon. (n.d.-b). CLUB ~ ROTHKO. ανακτήθηκε από <https://clubrothko.com/>

¹³³CLUB ~ ROTHKO. (n.d.). ανακτήθηκε από <http://clubrothko.com/save01.html>

¹³⁴Βλ. 88.

¹³⁵Amalia's website. Amalia's Website (2012-2021). (n.d.). ανακτήθηκε από <https://amaliaulman.eu/>

αλήθεια. Κατά τη διάρκεια της περιόδου που η Ulman έκανε αναρτήσεις στο Instagram και το Facebook, η μεταμόρφωσή της και η αύξηση του στήθους της ήταν με ένα τρόπο αληθινές καθώς παρουσιάζονταν ως αληθινές, το κοινό της, πίστευε ότι είναι αληθινές (λάμβανε πολλά μηνύματα υποστήριξης από γυναίκες που είχαν υποβληθεί στην ίδια διαδικασία, και μηνύματα στα οποία κατακρεουργούνταν για το ότι ήταν εγωκεντρική) και συνεπώς αποκτούσαν μια ιδιαίτερη μορφή πραγματικής υπόστασης, αυτής του έτσι είναι αν έτσι νομίζετε ή αν έτσι αναρτάται.¹³⁶

Μία από τις ανησυχίες της μαύρης καλλιτέχνιδας Mandy Harris Williams¹³⁷ είναι πώς η δομή των κοινωνικών μέσων παρέχει ορατότητα σε συγκεκριμένες εικόνες περισσότερο από άλλες που στη συνέχεια γίνονται το ιδανικό. Αφορμή στάθηκε το γεγονός ότι κατέσται αδύνατο να βρει στο Instagram, μια κοινότητα μαύρων γυναικών που άφηναν τα μαλλιά τους στη φυσική τους κατάσταση. Αντίθετα, πολύ εύκολα, βρήκε ένα πολύ μεγάλο αριθμό γυναικών που, ενώ ανήκαν στην παραπάνω κατηγορία, δεν ταίριαζαν καθόλου στο φυσικό τους προφίλ. Οι ιδιαίτερα επιτηδευμένες εικόνες που πόσταραν, ήταν αυτές που είχαν γίνει περισσότερο δημοφιλείς. Επιπλέον, η HarrisWilliams δεν μπορούσε να αναζητήσει «κορίτσια με σκουρόχρωμο δέρμα και πορώδη μαλλιά», λόγω της δομής του Instagram που δεν επιτρέπει ταυτόχρονες ερωτήσεις, ενισχύοντας προκαταλήψεις για τη φυλή, το φύλο και άλλα χαρακτηριστικά που δημιουργούν πληθυσμούς διαφορετικούς από τον κυρίαρχο.

Η εμπειρία οδήγησε την HarrisWilliams να δημιουργήσει το hashtag #Brownupyourfeed¹³⁸ ως χώρο συζήτησης για να αντιμετωπίσει αυτήν την επίδραση μιλώντας για το τι σημαίνει να είσαι μαύρος, αυτόχθων, και άνθρωπος διαφορετικού, από το λευκό, χρώματος (BIPOC) και να προσθέσει ποικιλία στις λευκές εικόνες cis-φύλου που επιβάλλουν την επιρροή τους σε έναν τεράστιο αριθμό χρηστών του Instagram¹³⁹.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το «Intruder»¹⁴⁰ της Natalie Bookchin, ένα videogame που χρησιμοποιήθηκε ως μέσο για να εμπλέξει συναισθηματικά τους θεατές/παίκτες σε ένα έργο τέχνης για την προώθηση φεμινιστικών αξιών. Η δημιουργός χρησιμοποίησε 10 απλού

¹³⁶Connor, M. (2014, October 20). First look: Amalia Ulman-Excellences & Perfections. Rhizome. Ανακτήθηκε από <https://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>

¹³⁷ Mandy Harris Williams. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.mandyharriswilliams.com/>

¹³⁸NTS Radio. (n.d.). Brown up your feed radio hour W/ Mandy Harris Williams.

Ανακτήθηκε από <https://www.nts.live/shows/brown-up-your-feed>

¹³⁹ Gavin, F. (2018, February 19). The artist whose works are inspired by Instagram's algorithm.

Dazed. ανακτήθηκε από <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/39095/1/artist-mandy-harris-williams-works-are-inspired-by-instagram-s-algorithm>

¹⁴⁰TheIntruder. NatalieBookchin. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://bookchin.net/projects/the-intruder/>

σχεδιασμού, 2σδιάστα παιχνίδια. Το σύνηθες σκηνικό της σύγκρουσης και της ανούσιας βίας, κυριαρχεί. Το θέμα που πραγματεύονται αφορά, τη σχέση δύο αντρών αδερφών, που ερωτεύονται μια υπηρέτρια που αποτελεί τον εισβολέα που διαταράσσει την αδελφική σχέση. Η γυναίκα-εισβολέας τελικά δολοφονείται, το ανόσιο στοιχείο που δημιουργεί τη σύγκρουση εξαφανίζεται και η ιερή, ανδρική-αδελφική, δέσμευσή τους, είναι πια ασφαλής. Χρησιμοποιώντας τα παιχνίδια, η Bookchin συνέδεσε την κακοποίηση των γυναικών και το σεξισμό της ιστορίας για να εμπλέξει τα συναισθήματα των παικτών.

Από το 2000 και μετά ηδουλειά εμβληματικών προσωπικοτήτων, γυναικών σχεδιαστών βιντεοπαιχνιδιών όπως της διακεκριμένης προγραμματίστριας παιχνιδιών και υποστηρίκτριας των γυναικών στα βιντεοπαιχνίδια, Brenda Brathwaite, και καλλιτεχνών όπως η Anita Sarkeesian, οδηγεί σε αύξηση του συνολικού αριθμού των γυναικών του χώρου.

Η Anita Sarkeesian ¹⁴¹ το 2009 δημιούργησε ένα προσωπικό site το «Feminist Frequency»¹⁴² όπου ανέβαζε βίντεο και σχολίαζε τους στερεοτυπικούς τρόπους προβολής της γυναικείας εικόνας στην pop κουλτούρα. Ο βασικός της σκοπός ήταν η ανάπτυξη της ιδέας για τη δημιουργία συμπεριληπτικών διαδικτυακών μέσων για την εξάλειψη του διαδικτυακού εκφοβισμού. Στο Tropes vs Women in Video Games, (2013)¹⁴³ προβάλλει αποσπάσματα από πραγματικά βιντεοπαιχνίδια για να καταδείξει το πλήθος σεξιστικών και φυλετικών στερεοτύπων που ενσωματωνόταν σε αυτά.

Πέρα από τον αριθμό των γυναικών που, στον πραγματικό κόσμο, σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια, ένα εξίσου σημαντικό ζήτημα που απασχολεί το φεμινιστικό κίνημα, ως έχουμε ήδη αναφέρει, είναι οι γυναικείοι χαρακτήρες των παιχνιδιών αυτών και τα χαρακτηριστικά τους.

Η Brathwaite, συμμετείχε, ως σχεδιάστρια στην δημιουργία πολλών επιτυχημένων παιχνιδιών.¹⁴⁴ Η σημαντικότερη ωστόσο συμβολή της είναι η εναντίωσή της στα πατριαρχικά στερεότυπα των γυναικείων απεικονίσεων σε παιχνίδια σκοποβολής και πορνογραφικά βιντεοπαιχνίδια.¹⁴⁵

¹⁴¹AnitaSarkeesian. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.anitasarkeesian.com/>

¹⁴²Feminist frequency. Feminist Frequency. (2023, December 20).

Ανακτήθηκε από <https://feministfrequency.com/>

¹⁴³Tropes vs women in video games. Feminist Frequency. (2020, November 17).

Ανακτήθηκε από <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>

¹⁴⁴About. Applied Game Design. (2012, July 6). ανακτήθηκε από <https://bbrathwaite.wordpress.com/about/>

¹⁴⁵Romero, B. (2006). Sex in video games. Charles River Media.

Το 2005¹⁴⁶ ίδρυσε την Ομάδα Ειδικού Ενδιαφέροντος για τα Σεξουαλικά Θέματα των Προγραμματιστών Παιχνιδιών(Sex SIG)¹⁴⁷.

Η Claudia Hart¹⁴⁸ στο Machina (2004)¹⁴⁹ πήρε το θηλυκό avatar των βιντεοπαιχνιδιών, μια συχνά επιθετική, άγρια και απειλητική γυναικεία φιγούρα με ακραία πατριαρχικά χαρακτηριστικά και την αναδημιούργησε. Εμπνεύστηκε, όπως η ίδια αναφέρει στην περιγραφή του έργου της, από τους οδάλισκους του Raphael και του Titian και την απεικόνισε ως μια ξαπλωμένη, ήρεμη, γυμνή, θηλυκή φιγούρα. Η σχεδιαστική οπτική της Hart, αντίθετα με το επιθετικό έως πορνογραφικό πατριαρχικό στερεότυπο, παρουσίασε το γυναικείο σώμα ως εικόνα της θηλυκής ομορφιάς και του ερωτικού αισθησιασμού.

Η Αφροαμερικανίδα, trans καλλιτέχνη, MattieBrice, χρησιμοποιεί επίσης βιντεοπαιχνίδια για να προωθήσει την κατάργηση της δυαδικότητας. Το Mainichi¹⁵⁰, αναφέρεται στην καθημερινότητα ενός Αφροαμερικανού queer ατόμου. Στο παιχνίδι, ο πρωταγωνιστής, κάνει μπάνιο, τρώει, διαλέγει ρούχα, ντύνεται, βγαίνει έξω, συναντά τους φίλους του κλπ. Όταν ο παίκτης, πάει με το χαρακτήρα του να αγοράσει ένα καφέ και ο υπάλληλος σχολιάζει επιδοκιμάζοντας την εμφάνιση του, αυτόματα εμφανίζεται ένα κείμενο που χαρακτηρίζει τη συμπεριφορά ως αγενή. Η δημιουργός έγραψε με λογισμικό ανοιχτού κώδικα, θέλοντας να δείξει ότι ο καθένας μπορεί εύκολα να δημιουργήσει παιχνίδια, δουλεύοντας με σχετικά απλές σχεδιαστικές εφαρμογές. Απώτερος στόχος της είναι να γεμίσει η αγορά βιντεοπαιχνιδιών με σχέδια ερασιτεχνών ανεξάρτητων δημιουργών, που θα αποκαλύπτουν πώς σκέφτονται και πώς περνούν την καθημερινότητά τους διαφορετικοί τύποι ανθρώπων.

Η Mary Flanagan¹⁵¹ φεμινίστρια, σχεδιάστρια και ιστορικός των βιντεοπαιχνιδιών, συμμετέχει στον οργανισμό Games for Change, που αποτελείται από ανεξάρτητους σχεδιαστές παιχνιδιών. Στόχος του είναι να προκαλέσουν την κοινωνική αλλαγή, μέσω των παιχνιδιών, θίγοντας ζητήματα, όπως η καταπάτηση των δικαιωμάτων, και η κλιματική αλλαγή¹⁵².

¹⁴⁶ Rose, A. (2005, November 15). Game developers: Let's talk about sex! Engadget. Ανακτήθηκε από <https://www.engadget.com/2005-11-15-game-developers-lets-talk-about-sex>.

¹⁴⁷ Sex and intimacy Microtalks – GDC Vault (free). IGDA. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://igda.org/resources->

¹⁴⁸ Claudia Hart. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://claudiahart.com/>

¹⁴⁹ Machina, 2004 - Claudia Hart. Machina, 2004 -. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://claudiahart.com/Machina-2004>

¹⁵⁰ Brice, P. by Mattie. (2022, August 30). Mainichi. Mattie Brice.

Ανακτήθηκε από <http://www.mattiebrice.com/mainichi/>

¹⁵¹ About - mary flanagan -. Mary Flanagan. (2023, September 18). ανακτήθηκε από <https://maryflanagan.com/about/>

¹⁵² Flanagan, M. (2006). Making games for social change. AI & SOCIETY, 20(4), 493–505. <https://doi.org/10.1007/s00146-006-0048-3>

Στο «Layoff¹⁵³» (2009), η οθόνη μοιάζει με έναν χώρο μπίνγκο σε καζίνο, αλλά ό,τι μοιάζει με κουμπί από απόσταση, όταν έρθει πιο κοντά αποκαλύπτεται ότι τελικά είναι μικρές φιγούρες εργαζομένων. Στο παιχνίδι ο παίκτης καλείται να αυξήσει την οικονομική αξία της εταιρείας κάνοντας απολύσεις. Περισσότερες απολύσεις σημαίνουν μεγαλύτερη αξία. Ωστόσο, η προσπάθεια είναι να εμπλακεί ο παίκτης συναισθηματικά καθώς κάθε εργαζόμενος έχει μια προσωπική ιστορία, που από αριθμό τον μετατρέπει σε πρόσωπο. Τελικά, ο παίκτης, νιώθει ενοχές για τις απολύσεις και καμία επιθυμία να κερδίσει.

Οι φεμινίστριες καλλιτέχνιδες ασκούν οργανωμένα και με συνέπεια κριτική για την Τεχνητή Νοημοσύνη. Στα έργα τους μεταφέρουν τα μηνύματά τους με σαφήνεια, απλότητα και χιούμορ, όπως για παράδειγμα η Annina Rast, η Adrienne Wortzel και η Heidi Kwmao. Οι δημιουργίες τους χαρακτηρίζονται από αναφορές στην οικιακή ζωή, όπως το μαγείρεμα, τα παιδιά και τα παιχνίδια τους, με τρόπο ώστε να ανατρέπουν την παραδοσιακή τους σημασία μέσα στο πατριαρχικό αξιολογικό σύστημα.

Η εγκατάσταση της Ελβετής καλλιτέχνιδας, Annina Rust¹⁵⁴ με τίτλο «A Piece of the Pie Chart¹⁵⁵»(2013-2017), εκμεταλλεύτηκε τον χώρο της κουζίνας για να δείξει την ανισότητα των φύλων. Στο πλαίσιο της έκθεσης, οι επισκέπτες μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν έναν υπολογιστή για να επιλέξουν ένα γράφημα πίτας που αποκάλυπτε προκαταλήψεις. Αυτά τα γραφήματα περιελάμβαναν στατιστικά στοιχεία για την ανισότητα των φύλων στα τεχνικά πανεπιστήμια, τις ομάδες πληροφορικής, τη δημόσια διοίκηση και τις μεγάλες τεχνολογικές εταιρείες της Ελβετίας. Μετά την επιλογή ενός γραφήματος πίτας, η οθόνη του υπολογιστή κατεύθυνε τον επισκέπτη να τοποθετήσει μια πίτα από μια στοίβα σε μια συσκευή, όπου ένα πιστόλι θερμότητας έλιωνε τη σοκολάτα από την κορυφή της πίτας. Στη συνέχεια, η πίτα μεταφερόταν με έναν ιμάντα, φωτογραφιζόταν από μια web κάμερα και η φωτογραφία ανέβαινε στο X.

Η καλλιτέχνιδα, χρησιμοποιεί φεμινιστική γλώσσα και αυτοαποκαλείται «τεχνολόγος φεμινίστρια». Επιδιώκει να συνδυάσει την τέχνη της και τις φεμινιστικές αρχές για την προώθηση της ισότητας των φύλων. Εκφράζει αισιοδοξία για το ότι τόσο οι ανθρώπινες υπάρξεις όσο και η τεχνολογία είναι ευέλικτες και προσαρμόσιμες.

¹⁵³Layoff. Mary Flanagan. (2021, August 17)ανακτήθηκε από. <https://maryflanagan.com/games/layoff/>

¹⁵⁴Annina RÜmlst - projects. ANNINA RÜmlST - Projects. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.anninaruest.com/>

¹⁵⁵ A piece of the Pie Chart. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.anninaruest.com/pie/>

Το «MisbehavingMachinesActOut¹⁵⁶», της Heidi Kumao¹⁵⁷ περιλαμβάνει συσκευές που αποτελούν μια αντίστροφη προσέγγιση στον συνηθισμένο σχεδιασμό ρομπότ. Η ίδια, περιγράφει τα δημιουργήματά της ως «θέατρο πράξεων και κακοποιήσεων», Αντί να προγραμματίζονται για συνηθισμένες εργασίες όπως παιχνίδια ή συναρμολόγηση αυτοκίνητων, τα σχεδιάζει να είναι μηχανές που μιμούνται τις ανθρώπινες συναισθηματικές αντιδράσεις όπως ο θυμός και ο φόβος.

Στο γλυπτό της «Protest: Portrait of a Girl¹⁵⁸», ένα ζευγάρι μηχανικών ποδιών βρίσκεται στην κορυφή ενός τραπεζιού και κάνει αισθητή την παρουσία του μέσω δυνατών και άτακτων χτυπημάτων, τυμπανισμάτων και ταλαντώσεων (φοράει παπούτσια χορού) σε ένα τραπέζι με κορυφή από γυαλί. Το έργο χρησιμοποιεί έναν αισθητήρα προσέγγισης και πραγματοποιεί διάφορες ενέργειες ανάλογα με την απόσταση που βρίσκεται ο θεατής. Όσο πιο κοντά πλησιάζει το κοινό στο έργο, τόσο πιο επιθετικές γίνονται οι ενέργειές της.

Στο «Resist: A Machine Portrait», ένα ζευγάρι μηχανικών παιδικών ποδιών ενός βχρονου κοριτσιού ενεργοποιούνται από έναν αισθητήρα προσέγγισης. Τα πόδια αλλάζουν κινήσεις ανάλογα με το πόσο κοντά βρίσκεται ο άνθρωπος. Ξεκινούν από ανεπαίσθητη κίνηση μέχρι βίαιο και γρήγορο κτύπημα. Οι ενέργειές των ποδιών αφήνουν μόνιμα σημάδια στην επιφάνεια, όπου στριφογυρνούν, υποδηλώνοντας φόβο και αντίσταση σε έναν αόρατο κακοποιητή.

Ένα άλλο έργο της, το «Translator¹⁵⁹», μιλά για τον τρόπο που οι αντιφάσεις στις εντολές και συμπεριφορές των γονιών, μπερδεύουν τα παιδιά με αποτέλεσμα να τα εγκλωβίζουν σε αυτές. Μια κυκλική οθόνη πάνω σε 2 μηχανικά πόδια με ρόδες, κινείται μπρός-πίσω μεταξύ δύο πολυθρόνων με προβολείς που εστιάζουν στο «πρόσωπο» του Translator και μεταδίδουν λεκτικά μηνύματα. Κάθε φορά, η οθόνη τα ερμηνεύει και παράγονται διάφορα αντιφατικά εικονομηνύματα. Ένα μάτι που σταδιακά εξαφανίζεται από ένα κάλυμμα και έπειτα ένα ρούχο που ανοίγει, αποκαλύπτοντας ένα σκελετό κάτω από το ίδιο κάλυμμα. Η Kumao συγκρίνει τη μηχανοκίνητη φιγούρα που ταξιδεύει μεταξύ δύο ανταγωνιστικών οδηγιών με ένα μεσάζοντα ανάμεσα σε δύο διπλωμάτες με αντίθετες απόψεις.

¹⁵⁶Misbehaving machines. Heidi Kumao. (2019, September 4). ανακτήθηκε από <https://heidikumao.net/misbehaving-machines/>

¹⁵⁷ Home. HeidiKumao. (2023, November 2). ανακτήθηκε από <https://heidikumao.net/>

¹⁵⁸ Protest. Heidi Kumao. (2020, September 10). ανακτήθηκε από <https://heidikumao.net/portfolio-items/protest/?portfolioCats=94>

¹⁵⁹ Translator. Heidi Kumao. (2023b, March 7). Ανακτήθηκε από <https://heidikumao.net/portfolio-items/translator-new/>

Η Adrienne Wortzel¹⁶⁰ εστίασε στην έρευνα διαφορετικών πτυχών της τεχνητής νοημοσύνης. Αναρωτήθηκε αν τα ρομπότ που αλληλεπιδρούν με ανθρώπους πρέπει να έχουν ανθρώπινη μορφή και εάν είναι δυνατόν να προγραμματιστούν για να εκφράζουν ανθρώπινα συναισθήματα. Τα ερωτήματα αυτά εξέτασε σε ένα φιλμ με τίτλο «The Sentient Thespian¹⁶¹»(2019), όπου αξιοποίησε τους χαρακτήρες και την πλοκή του έργου A Midsummer's Night Dream του Shakespeare. Εστίασε σε ένα φανταστικό πλάσμα, τον Puck, μια δημιουργία που ο ίδιος ο Shakespeare είχε φανταστεί ως ένα μη ανθρώπινο ον με ανθρώπινα χαρακτηριστικά και τον παρουσίασε ως ένα ρομπότ. Ο Puck, γίνεται MekaMon ένα ρομπότ, καθόλου ανθρωπόμορφο, με τέσσερα πόδια, που μοιάζει με αράχνη. Επίσης δεν είναι μαγικός αλλά κατασκευασμένος από μια βρετανική εταιρεία. Όταν αλληλεπιδρά με τον Lysander, ο οποίος στην ταινία της Wortzel είναι ένα βιομηχανικό ρομπότ ύψους περίπου 5 μέτρων, το MekaMon, χοροπηδά και κουνιέται σε απάντηση. Όπως και για την Kumaο, το ρομπότ και εδώ αποτελεί ένα μέσο μίμησης ανθρώπινων συναισθημάτων με στόχο τη δημιουργία ενός μετά-ανθρώπινου εργαλείου που θα μπορούσε να λειτουργήσει θεραπευτικά και δραματουργικά.

Το ερώτημα σχετικά με το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει η τεχνητή νοημοσύνη και αν μπορούν να σχεδιαστούν ρομπότ που έχουν συναισθηματικές αντιδράσεις και διανοητική ευελιξία όπως οι άνθρωποι, επιλέγοντας ακόμη και τη δική τους ταυτότητα φύλου απασχόλησε δημιουργούς και θεωρητικούς του φεμινισμού.

Η εργασία των μηχανικών για τη δημιουργία ρομπότ που μοιάζουν ρεαλιστικά με γυναίκες έχει υποβληθεί σε φεμινιστική κριτική για την αναπαραγωγή των στάσεων της πατριαρχικής κοινωνίας προς τις γυναίκες τόσο στην εμφάνιση όσο και στον τρόπο λειτουργίας τους.

Το 2015 η Hanson Robotics παρουσίασε τη Sophia. Το πρώτο ρομπότ με σώμα και κινήσεις που διέθεταν την ευκαμψία της ανθρώπινης κίνησης και με συμπεριφορά που παρέπεμπε, σε μεγάλο βαθμό, σε συμπεριφορά πραγματικής γυναίκας. Η Sophia, προωθήθηκε από την κατασκευαστική εταιρεία και από τον ίδιο το σχεδιαστή της, ως ένα ρομπότ που είχε ανθρώπινα χαρακτηριστικά συναισθήματος και διανοητικής ευελιξίας που την έκαναν κάτι περισσότερο από μια απλή αντιγραφή του ανθρώπινου σώματος και συμπεριφοράς, ήταν

¹⁶⁰Art, Psyche, and Machine. Adrienne Wortzel. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.adriannewortzel.com/>

¹⁶¹The Sentient Thespian Adrienne Wortzel (2019)

ανακτήθηκε από <https://www.adriannewortzel.com/projects/the-sentient-thespian/>

μετά-ανθρώπινη, που σημαίνει ότι θα μπορούσε να που σημαίνει ότι θα μπορούσε να αντικαταστήσει τους ανθρώπους¹⁶².

Η ισότητα πρόσβασης σε αγαθά, υπηρεσίες και καινοτομίες είναι ένας σημαντικός ως παράγοντας διαμόρφωσης συνθηκών ισότητας στις σύγχρονες κοινωνίες. Ωστόσο οι ανισότητες στην πρόσβαση είναι μια πραγματικότητα που αφορά σε πλήθος τομέων χωρίς οι νέες τεχνολογίες να αποτελούν εξαίρεση.

Οι ανισότητες στην πρόσβαση του χώρου της εικονικής πραγματικότητας ανησυχούσαν την Catherine Allen¹⁶³, η οποία εργαζόταν για παραγωγές VR στο BBC το 2015 στο Λονδίνο. Έτσι το 2016 ίδρυσε την Limina Immersive¹⁶⁴ με στόχο να διευρύνει την πρόσβαση περισσότερων ανθρώπων στην τεχνολογία VR. Η Allen ανησυχούσε για το γεγονός ότι οι χρήστες της VR ήταν κυρίως νέοι άνδρες που είχαν εξοικειωθεί με αυτήν λόγω των παιχνιδιών. Ήθελε ένα ευρύτερο και πιο ποικίλο κοινό, ιδιαίτερα από καλλιτέχνες.

Η Janicza Bravo¹⁶⁵ είναι η σκηνοθέτης του «Hard World for Small Things» (2016), μιας βραβευμένης ταινίας, που εξερευνά τον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας και αποκαλύπτει τον ασυνείδητο ρατσισμό της αστυνομίας. Η ταινία είναι εμπνευσμένη από ένα αληθινό περιστατικό. Ο θεατής μεταφέρεται στην πίσω θέση ενός ανοιχτού αυτοκινήτου που κινείται στις γειτονιές του Λος Άντζελες. Οι επιβαίνοντες είναι φίλοι και κατά τη διάρκεια της ταινίας μιλούν για τις καθημερινές τους δραστηριότητες. Η ταινία ολοκληρώνεται με τον οδηγό να σκοτώνεται από έναν αστυνομικό που επειδή είναι μαύρος και ο τελευταίος υποθέτει ότι θα κάνει κάτι παράνομο. Η Bravo δηλώνει ότι το κίνητρό της για τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας ήταν η απογοητευτική διαπίστωσή σχετικά με το πόσο εύκολο ήταν για τους ανθρώπους να ξεχνούν ή/και να αδιαφορούν για φρικτά γεγονότα που συμβαίνουν γύρω τους απλά επειδή δεν τους «αγγίζουν», ενώ αν τα βίωναν σαν να συνέβαιναν σε αυτούς δε θα αδιαφορούσαν.¹⁶⁶

¹⁶²Sophia. Hanson Robotics. (2020, September 1) ανακτήθηκε από <https://www.hansonrobotics.com/sophia/>

¹⁶³Press & Advocacy: Catherine-Allen Catherine's views in the press. Catherine. (n.d.).

ανακτήθηκε από <https://www.catherineallen.uk/press-advocacy>

¹⁶⁴Limina immersive. Limina Immersive. (2023, September

21). ανακτήθηκε από <https://www.liminaimmersive.com/>

¹⁶⁵Janicza Bravo. PRETTYBIRD. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://prettybird.co/us/talent/creators/janicza-bravo/brand-content/>

¹⁶⁶Hard world for small things. Wevr Transport: A community for VR creatives and enthusiasts - Wevr Transport. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://transport.wevr.com/hard-world-for-small-things>

Το «NeuroSpeculative AfroFeminism»¹⁶⁷ (2017) δημιουργήθηκε από τη Hyphen-Labs¹⁶⁸ των Carmen Aguilar y Wedge και Ece Tankal και έχει σκοπό να χρησιμοποιήσει την τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας για να μιλήσει για την εμπειρία των μαύρων γυναικών. Φορώντας τα γυαλιά εικονικής πραγματικότητας θεατής μεταφέρεται σε ένα εικονικό κομμωτήριο (Εικόνα 18). Καθώς κάθεται, απέναντι του υπάρχει ένας καθρέφτης και η αντανάκλαση δείχνει μια μαύρη γυναίκα. Με τον τρόπο αυτό ο θεατής, ανεξαρτήτως φυλής ή χρώματος, μπαίνει μέσα στο σώμα μιας μαύρης γυναίκας (Εικόνα 19)¹⁶⁹.

Οι καλλιτέχνες του φεμινιστικού κινήματος είδαν στην Επαυξημένη Πραγματικότητα, ένα σύμμαχο, ενάντια στις θεσμικές δομές της πατριαρχικής κοινωνίας

Η Περουβιανή καλλιτέχνης Grimanesa Amorós¹⁷⁰ που πλέον ζει και εργάζεται στις Ηνωμένες Πολιτείες, χρησιμοποιεί ψηφιακή τεχνολογία και δημιουργεί φωτεινές εγκαταστάσεις με νέον.¹⁷¹ Το HEDERA (2018) ήταν μια εγκατάσταση που επιτελέστηκε από τον οργανισμό Brooklyn Information & Culture για την 43^η επέτειο του Brooklyn Festival (Εικόνα 20). Η Amorós κάλυψε ένα μουσικό κιόσκι στο Prospect Park του Brooklyn με περίτεχνους κύκλους από φωτεινούς σωλήνες διαφορετικών χρωμάτων, που αναπαριστούσαν φυλλώδη αναρριχώμενα φυτά που καλύπτουν διάφορα κτίρια (το hederas είναι το λατινικό όνομα για αυτό το είδος των φυτών)¹⁷².

Κάτω από την οροφή του μουσικού κιόσκιού τοποθετήθηκαν μπαλόνια, με διάφορα χρώματα, αντίστοιχα των φωτεινών σωλήνων, για να μοιάζουν με βλαστούς λουλουδιών. Η Amorós λέει για αυτή τη δημόσια γλυπτική: «Το έργο καλλιεργεί μια σχέση μεταξύ του δημόσιου χώρου και της κοινότητας μέσω του διαλόγου που προκαλεί και συνυπάρχει με τους θεατές του, φέρνοντάς τους πιο κοντά σε ένα ιδανικό κόσμο όπου τα άτομα μπορούν να ενωθούν για να γιορτάσουν την ποικιλομορφία και μια κοινή ανθρωπότητα.»¹⁷³

¹⁶⁷Neurospeculative Afrofeminism: 2017 Tribeca Festival. Tribeca. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://tribecafilm.com/films/neurospeculative-afrofeminism-2017>

¹⁶⁸Hyphen. hyphen. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://hyphen-labs.com/>

¹⁶⁹NSAF. hyphen. (n.d.-b). ανακτήθηκε από <https://hyphen-labs.com/NSAF>

¹⁷⁰Artist Grimanesa Amoros Biography - Women art representative. Grimanesa Amoros. (n.d.-a). ανακτήθηκε από <https://www.grimanesaamoros.com/light-sculpture-artist-biography/>

¹⁷¹Light artist Grimanesa Amorós - light sculptures & installations. Grimanesa Amoros. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.grimanesaamoros.com/>

¹⁷²Binlot, A. (2018, June 30). Grimanesa Amorós illuminates Prospect Park with immersive installation Hedera. Forbes. Ανακτήθηκε από <https://www.forbes.com/sites/abinlot/2018/06/30/grimanesa-amoros-illuminates-prospect-park-with-immersive-installation-hedera/?sh=7195a79fd50e>

¹⁷³BRIC Brooklyn Prospect park hedera. Grimanesa Amoros. (n.d.-b). ανακτήθηκε από <https://www.grimanesaamoros.com>

Η AR ήδη από τα πρώτα στάδια ανάπτυξής της, εντυπωσιάζει τους καλλιτέχνες, που είδαν σε αυτή ένα νέο μέσο έκφρασης και δημιουργίας. Ωστόσο, ενώ το παραπάνω γεγονός τεκμηριώνεται επαρκώς από τη βιβλιογραφία, διαπιστώνεται ένδεια στις πηγές πληροφόρησης για τη χρήση της από γυναίκες καλλιτέχνιδες.

Το Manifest.AR¹⁷⁴ (2010), μια έκθεση του Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης της Νέας Υόρκης, που περιελάμβανε έργα διαφόρων καλλιτεχνών αποτελεί απόδειξη της συμβολής των γυναικών στην ανάπτυξη της Επαυξημένης Πραγματικότητας.

Η έκθεση αποτελούσε ένα συλλογικό έργο, όπου κάθε καλλιτέχνης δημιουργούσε ένα έργο επαυξημένης πραγματικότητας. Οι θεατές μπορούσαν να δουν, τα έργα αυτά, χρησιμοποιώντας μία εφαρμογή που έδινε τη δυνατότητα προβολής έργων επαυξημένης πραγματικότητας σε μια κινητή συσκευή.¹⁷⁵

Η Tamiko Thiel συνέβαλε με ένα έργο με τίτλο AR/ Critic Face Matrix¹⁷⁶ (Εικόνα 21), που αποτελούνταν από γιγαντιαία τρομακτικά πρόσωπα που κυριαρχούσαν στην οθόνη του κινητού τηλεφώνου, εμποδίζοντας την θέαση της τέχνης του μουσείου.

Το Αόρατο Παρασκήνιο, ένα συλλογικό έργο που δημιουργήθηκε και εκτέθηκε στη Biennale της Βενετίας το 2011, αποτελούσε ένα από τα πιο υποσχόμενα καλλιτεχνικά δημιουργήματα με τη χρήση AR. Το έργο αποτελούσε έμπνευση των Simona Lodi και Les Liens Invisibles, που ανέλαβαν και την οργάνωση και διαχείριση του, απευθυνόμενες σε 10 συνολικά, τόσο ανεξάρτητους καλλιτέχνες, όσο και καλλιτεχνικές ομάδες. Στα πλαίσια της έκθεσης, οι επισκέπτες λάμβαναν, κατά την είσοδό τους, δωρεάν λογισμικό για να έχουν τη δυνατότητα να απολαύσουν τις δημιουργίες επαυξημένης πραγματικότητας στα κινητά τους τηλέφωνα. Μια από τους δημιουργούς η Simona Lodi αναφέρει ότι: «...ο στόχος του έργου ήταν να δώσει νέο νόημα στον δημόσιο χώρο, αλλάζοντας τα συμβατικά του όρια, προτρέποντας τον θεατή να αντιληφθεί μια διαφορετική πραγματικότητα.»¹⁷⁷.

¹⁷⁴Manifest.ar artist group AR Art Manifesto. Manifest.AR Artist Group AR Art Manifesto. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://manifest-ar.art/>

¹⁷⁵"WeARinMoMA. Augmented reality art exhibition moma NYC (guerrilla intervention). (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.sndrv.nl/moma/>

¹⁷⁶ARt Critic Face Matrix (reloaded). Art critic face Matrix Reloaded - Augmented Reality Art @ Museum of Modern Art Moma New York. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.tamikothiel.com/AR/artcriticfacematrixReloaded.html>

¹⁷⁷Manifest.AR Venice Biennial 2011 Ar Intervention. Manifest.AR. (2011, August 4). Ανακτήθηκε από <https://manifestarblog.wordpress.com/venice2011/>

Η Sophia Brueckner, δημιούργησε το iSkyTV¹⁷⁸ (2013), υπό την αιγίδα του Ινστιτούτου για τα Απείρωσ Μικρά Πράγματα¹⁷⁹ (Institute for Infinitely Small Things), ενός οργανισμού της κίνησης artforall, που υποστηρίζει την πολιτική δράση μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης και δημιουργίας, σε δημόσιους χώρους. Εμπνευσμένο από το Sky TV της Υόκο Ονο το 1966, στο οποίο κάμερες σε μια ταράτσα μετέδιδαν εικόνες του ουρανού σε εσωτερικές οθόνες, αποτέλεσε την πρώτη ατομική ηλεκτρονική μετάδοση δεδομένων από τον έξω κόσμο σε εσωτερικούς υπολογιστές.

Το έργο της Brueckner χρησιμοποιεί την τεχνολογία του Googlemaps και μέσω των εργαλείων της εφαρμογής προβάλλει μια εικόνα του ουρανού της περιοχής που βρίσκεται, ο χρήστης, έμμεσα με τη χρήση του *livestreetview*. Φυσικά, ήδη είναι γνωστή η ακριβής θέση του, μέσω του εντοπισμού τοποθεσίας. Η πρόθεσή της, είναι να ευαισθητοποιήσει τους θεατές σχετικά με το γεγονός της απουσίας της άμεσης επαφής με τον εξωτερικό κόσμο η οποία έχει αντικατασταθεί από μια ψηφιακή διαμεσολάβηση.

Το *Electronic Disturbance Theater 2.0*¹⁸⁰ (EDT), δημιουργήθηκε, από τους Ricardo Dominguez και Brett Stalbaum. Πρόκειται για ένα πολυσυλλεκτικό συλλογικό σχήμα με ανθρώπους προερχόμενους από πολλές διαφορετικές κοινωνικές, φυλετικές κ.λ. ομάδες. Το 2007, ανέπτυξαν το *Transborder Immigrant Tool* (TBT), σαν αντίδραση στους φράκτες και τα υπόλοιπα περιοριστικά μέτρα των Ηνωμένων Πολιτειών στα σύνορα τους με το Μεξικό. Πρόκειται για μια τεχνολογία κινητών τηλεφώνων βασισμένη στην Επαυξημένη Πραγματικότητα, που σκοπεύει να βοηθήσει τους υποψήφιους μετανάστες να εντοπίσουν τις περιοχές με πόσιμο νερό που προσφέρουν μη κερδοσκοπικές οργανώσεις στην περιοχή. Απαγγελίες ποιημάτων που παρεμβαίνουν στις πληροφορίες προσπαθούν να δώσουν δύναμη και κουράγιο στους ανθρώπους αυτούς. Δηλώνοντας ότι το TBT αποτελεί ένα εννοιολογικό έργο τέχνης, ο Dominguez κάνει διάκριση ανάμεσα στην τέχνη και τον ακτιβισμό, ισχυριζόμενος ότι οι καλλιτέχνες αντιτίθενται στο νόμο ενώ οι ακτιβιστές τον παραβιάζουν. Περιγράφει το TBT ως «ένα παγκόσμιο ποιητικό σύστημα αντί για ένα παγκόσμιο σύστημα εντοπισμού», που προβάλλει σκέψεις για τα βαθύτερα πολιτικά και φιλοσοφικά ζητήματα της καταπιεστικής φύσης της πατριαρχικής κοινωνίας».

¹⁷⁸ISKYTV. SophiaBrueckner. (n.d.). ανακτήθηκε από <https://www.sophiabrueckner.com/iskytv.html>

¹⁷⁹Institute for Infinitely Small Things. Artists' Prospectus for the Nation. (2015, February 14). Ανακτήθηκε από <https://www.artistsincontextprospectus.org/2013/08/04/institute-for-infinitely-small-things-5/>

¹⁸⁰Cardenas, M. (2020, November 2). No Borders struggles the Electronic Disturbance Theatre 2.0 Digicult: Digital Art, design and culture. Digicult. Ανακτήθηκε από <https://digicult.it/hackivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/>

Η φεμινίστρια καλλιτέχνιδα, Nancy Baker Cahill¹⁸¹είναι γνωστή για τα ριζοσπαστικά της έργα και τη δημιουργία του 4thwallap¹⁸²μιας ελεύθερης ανεξάρτητης πλατφόρμας δημόσιας τέχνης, που προωθεί τη χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας και τη συνεργασία μεταξύ καλλιτεχνών.

Η Cahill, υποστηρίζοντας το κίνημα #MeToo μαζί με άλλες καλλιτέχνιδες, με φεμινιστικές απόψεις, εξέφρασαν την οργή τους όχι μόνο για τον Jeffrey Epstein και τον συνεργό του Harvey Weinstein, για τα σεξουαλικά εγκλήματα και την παρενόχληση γυναικών, αλλά και για τη μισογυνία που εκδηλώνεται στο Κόμμα των Δημοκρατικών. Αντιτάχθηκαν στις συνεχείς επιθέσεις στα δικαιώματα των γυναικών και την ανεπίσημη ανοχή και την προκλητική συμπεριφορά του προέδρου Trump απέναντι στις γυναίκες. Στο ARέργο τους, με τίτλο The Ghost of Jeffrey Epstein (2019).¹⁸³οι θεατές μέσω κινητών τηλεφώνων, κάνοντας χρήση του 4thwallapp μπορούσαν να δουν μια εικόνα του Jeffrey Epstein, πάνω από το κτίριο των κεντρικών γραφείων των Δημοκρατικών στο Manchester, να χειρίζεται κούκλες-μαριονέτες, κινώντας τα νήματα, με τα οποία ήταν δεμένες.

¹⁸¹Profile. Nancy Baker Cahill. (2023, November 3). Ανακτήθηκε από <https://nancybakercahill.com/profile>

¹⁸²About. 4th Wall App. (n.d.).ανακτήθηκε από <https://www.4thwallapp.org/about>

¹⁸³Cahill, N. B. (2019, August 14). The ghost of Jeffrey Epstein. Twitter. Ανακτήθηκε από <https://twitter.com/nbakercahill/status/1161733314857693184>

5. Συμπεράσματα και προτάσεις

Στο κεφάλαιο που θα ακολουθήσει θα επιχειρηθεί μια κριτική ανασκόπηση και αποτίμηση των συνεργειών του φεμινισμού, της τέχνης και της τεχνολογίας που εκτέθηκαν προηγουμένως. Το παρόν δεν αποτελεί κριτική τέχνης αλλά μια κριτική αξιολόγηση των τεχνολογικών μεθόδων που επελέγησαν για την επικοινωνία του φεμινιστικού ιδεώδους και των τρόπων που αυτό αποτυπώθηκε μέσα από τις δημιουργίες πρωτοπόρων καλλιτεχνών.

Οι καλλιτέχνες και οι καλλιτεχνικές δημιουργίες που εξετάστηκαν αποτέλεσαν τα αποτελέσματα της έρευνας για τη συνέργεια τέχνης, τεχνολογίας και φεμινιστικού ιδεώδους και στα έργα τους συναρμόζεται αυτή η συνύπαρξη. Κάθε μία έχει αφήσει το στίγμα της στον χώρο της τέχνης με τις μοναδικές προσεγγίσεις σε ιδιαίτερα ευαίσθητα ζητήματα της ανθρώπινης εμπειρίας.

Τα συμπεράσματα της παρούσας αποβλέπουν να προσδώσουν επιπρόσθετες πληροφορίες στη μελέτη της συμβιωτικής σχέσης μεταξύ τέχνης και φεμινιστικού κινήματος, ρίχνοντας φως στον μετασχηματιστικό ρόλο της τεχνολογίας και του διαδικτύου στην προώθηση της ισότητας των φύλων και ευρύτερα των φεμινιστικών διακυβευμάτων.

Στις ενότητες που προηγήθηκαν και μέσα από τα αποτελέσματα της έρευνας, μελετήσαμε τον πολύπλοκο και εμπνευσμένο κόσμο φεμινιστών καλλιτεχνών που επέλεξαν να εκφραστούν μέσω της τεχνολογίας. Μέσα από το έργο τους, είδαμε πώς η τεχνολογία μπορεί να γίνει μια ισχυρή πηγή αυτοέκφρασης και ανάδειξης διαφορετικών εμπειριών. Με τις δημιουργίες τους, μας έδειξαν πώς η τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ανάδειξη των φωνών των γυναικών και την προώθηση των φεμινιστικών αξιών. Από τις πρώτες πειραματικές εικόνες και εγκαταστάσεις έως τις επικοινωνιακές παρεμβάσεις και τις πολυμεσικές παραστάσεις, η τέχνη τους αποτελεί μια σημαντική συνεισφορά στον διάλογο της φεμινιστικής τέχνης και της τεχνολογίας. Η πορεία τους παραμένει ένα σημαντικό κεφάλαιο στην ιστορία της τέχνης. Μέσα από τις δημιουργίες τους, ανοίγουν νέους δρόμους προσφέροντας νέες προοπτικές και προκαλώντας συζητήσεις για το ρόλο των γυναικών στην τέχνη και την κοινωνία, καθιστώντας το έργο τους πάντοτε επίκαιρο για τη φεμινιστική και καλλιτεχνική κίνηση.

Κάθε καλλιτέχνης έχει διαφορετική προσέγγιση στην τέχνη και το έργο του, ωστόσο οι θεματικές τους, αναδεικνύουν σημαντικά κοινωνικά, πολιτικά και πολιτισμικά ζητήματα. Το έργο τους πραγματεύεται διάφορες πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας και προκαλεί σκέψη για

ζητήματα που σχετίζονται με το φύλο, τη φυλή και την μοναδικότητα της ανθρώπινης εμπειρίας και έκφρασης.

Η βιβλιογραφική ανασκόπηση που παρουσιάστηκε επιχείρησε να εξετάσει το ζήτημα της συστράτευσης της φεμινιστικής ιδεολογίας και τέχνης με την τεχνολογία. Παρακολουθήσαμε τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους οι καλλιτέχνες ενσωμάτωσαν, χρησιμοποίησαν και ανταποκρίθηκαν στις νέες προκλήσεις και δυνατότητες που προσέφερε η εμφάνιση των ψηφιακών τεχνολογιών και η ανάπτυξη του διαδικτύου αντιδρώντας σε πατριαρχικές κοινωνικές δομές, στερεότυπα και λογικές.

Τα συμπεράσματα της έρευνας, υπογραμμίζουν όχι μόνο τον δημιουργικό τρόπο με τον οποίο οι καλλιτέχνες ενσωμάτωσαν και ενσωματώνουν τα ψηφιακά μέσα στην τέχνη τους, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτή η ένωση μετουσίωσε το φεμινιστικό μήνυμα, προσφέροντας νέες διαστάσεις στον αγώνα κατά των κοινωνικών ανισοτήτων.

Ο δημιουργικός συγκερασμός της φεμινιστικής τέχνης και ιδεολογίας με τα νέα τεχνολογικά μέσα επέτρεψε τη διεύρυνση των δυνατοτήτων έκφρασης και φώτισε ζητήματα σχετικά με τη συνολική γυναικεία εμπειρία.

Η μελέτη ανέδειξε πως η συνεργασία αυτή διευρύνει το φάσμα των δημιουργικών δυνατοτήτων των καλλιτεχνών και παράλληλα καθιστά την τεχνολογία ενεργό σύμμαχο στην ανατροπή των πατριαρχικών δομών.

Το επιστέγασμα της έρευνας βρίσκει χρησιμότητα στην κατανόηση του επιδραστικού αντίκτυπου της τέχνης στο φεμινιστικό κίνημα και στην αναγνώριση των δυνατοτήτων της τεχνολογίας και του διαδικτύου στην αποδόμηση των ιστορικών δομών εξουσίας. Επιπλέον, ο προσδιορισμός νέων ερευνητικών ερωτημάτων μπορεί να προκύψει από αυτά τα συμπεράσματα, σηματοδοτώντας την προοπτική για μελλοντική ανάλυση και διερεύνηση αλληλένδετων πτυχών εντός των υπό έρευνα περιοχών¹⁸⁴. Το παραπάνω, πιστεύεται ότι θα ενισχύσει την υπάρχουσα βάση γνώσεων αλλά θα στρέψει την προσοχή σε εξελισσόμενες διαστάσεις που χρήζουν περαιτέρω διερεύνησης, παρέχοντας έναν οδικό χάρτη για τις επόμενες ερευνητικές προσπάθειες. Τα αποτελέσματα της έρευνας, επομένως, θα συντελέσουν στην ανάπτυξη της πολιτικής, στη διαμόρφωση του λόγου και στην καθοδήγηση

¹⁸⁴Βλ.υποκεφάλαιο 10.2. της παρούσας όπου αναλύονται μελλοντικά πιθανά ερευνητικά ερωτήματα σε επιστέγασμα της μελέτης.

της πορείας των μελλοντικών μελετών που διερευνούν την περίπλοκη σύνδεση της τέχνης, της τεχνολογίας και του φεμινιστικού ακτιβισμού.

Η ανασκόπηση διερευνά τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογική πρόοδος έχει επηρεάσει την εξέλιξη του φεμινιστικού κινήματος και πώς η χρήση της τεχνολογίας έχει ενισχύσει και διαμορφώσει νέες τάσεις και στρατηγικές στον τομέα της φεμινιστικής δράσης.

Ωστόσο, θέτοντας ως βασικό ερώτημα τα αποτελέσματα της συστράτευσης της τέχνης και της τεχνολογίας στα πλαίσια του φεμινιστικού κινήματος από το 1960 έως σήμερα επιχείρησε να απαντήσει και σε επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα.

Ως προς το πρώτο επιμέρους ερώτημα, **«Πώς το παγκόσμιο καλλιτεχνικό τοπίο έχει ενσωματώσει τη γυναικεία φεμινιστική τέχνη, λαμβάνοντας υπόψη τις ιστορικές διαφοροποιήσεις εντός του φεμινιστικού κινήματος και την έκφρασή τους μέσω της τέχνης;»** παρακολουθήσαμε την πορεία αναγνώρισης και ένταξης της φεμινιστικής τέχνης στο παγκόσμιο καλλιτεχνικό τοπίο.

Παραθέσαμε τους αγώνες των καλλιτεχνών, που ξεκινούν με το άρθρο της Linda Nochlin το 1971 και τις προσπάθειες αναγνώρισης της γυναικείας τέχνης των δεκαετιών του 1960-1970. Μελετήσαμε τις θεωρητικές διαφωνίες για τις πρακτικές των καλλιτεχνών του 1980-1990 και το μετασχηματισμό των καλλιτεχνικών δράσεων με την ανακάλυψη του διαδικτύου. Πλέον το παγκόσμιο καλλιτεχνικό πεδίο έχει ενσωματώσει τη γυναικεία φεμινιστική τέχνη, αναγνωρίζοντας την και λαμβάνοντας υπόψη τις ιστορικές διαφοροποιήσεις εντός του φεμινιστικού κινήματος και την έκφρασή τους μέσω αυτής. Η γυναικεία φεμινιστική τέχνη έχει κατορθώσει να κατακτήσει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών, παρά τις αρχικές δυσκολίες και τις αντιστάσεις που αντιμετώπισε.

Αυτή η ενσωμάτωση έχει συμβάλει στην ανάδειξη διαφόρων φωνών και εμπειριών των γυναικών στον τομέα της τέχνης, ενισχύοντας τη συζήτηση για θέματα όπως η ισότητα των φύλων, η γυναικεία ταυτότητα, η σεξουαλικότητα και η γυναικεία εμπειρία. Αυτό προκύπτει μέσα από την οργάνωση εκθέσεων και φεστιβάλ που εστιάζουν στη γυναικεία τέχνη, τη διεθνή συνεργασία και τις ψηφιακές πλατφόρμες που προβάλλουν το έργο των γυναικών καλλιτεχνών. Μέσα από αυτές τις διαδικασίες, η φεμινιστική τέχνη αναδεικνύει διαφορετικές προοπτικές και εμπειρίες, προσφέροντας ένα πλούσιότερο και πιο αντιπροσωπευτικό καλλιτεχνικό τοπίο.

Καλλιτέχνες όπως η Judy Malloy και η Shelley Jackson, η VNS Matrix και η SubRosa με ευρηματικό τρόπο εστίασαν στις κοινωνικές διακρίσεις και την καταπίεση που επιφέρει η συνύπαρξη των συστημάτων και οδηγεί στη διαμόρφωση δομών που δυσχεραίνουν την ελευθερία και την ισότητα.

Πρωτοπορώντας στο χώρο τους, πειραματίστηκαν με τις νέες τεχνολογίες κάθε εποχής, με δημιουργίες, που επιβεβαιώνουν την ευρύτητα του πνεύματος τους. Αξιοποίησαν τόσο τον ήχο όσο και τις οπτικές εικόνες, ενώνοντας τον λόγο με την εικόνα, μέσω της υπερκειμενικής λογοτεχνίας και της επαυξημένης πραγματικότητας. Κατέρριψαν το χάσμα ανάμεσα στην υψηλή τέχνη και τη λαϊκή οπτική κουλτούρα και διεκδίκησαν την εξάλειψη της πατριαρχικής πολιτιστικής ιεραρχίας στην τέχνη. Οργάνωσαν ομάδες αλληλεγγύης, συλλογικότητες και συνέργιες με τοπικές κοινότητες. Πολλοί από αυτούς, με τα ριζοσπαστικά τους έργα, εναντιώθηκαν σε κάθε είδους διάκριση και διαχωρισμό. Με τόλμη αναγνώρισαν τις αστοχίες, της φεμινιστικής θεωρίας και αγωνίστηκαν για μια συμπεριληπτική κοινωνία ελεύθερη από κάθε είδους πατριαρχικό διαχωρισμό.

Οι γυναικείες φωνές στον καλλιτεχνικό κόσμο αποκτούν όλο και περισσότερη ορατότητα και αναγνώριση, ενισχύοντας έτσι τη σημασία της διαφορετικότητας και της πολυφωνίας στην τέχνη. Μέσα από αυτήν την ποικιλία, οι καλλιτέχνιδες αναδεικνύουν τις προσωπικές τους εμπειρίες και τις κοινωνικές πραγματικότητες που αντιμετωπίζουν, δημιουργώντας έτσι έναν πλούσιο διάλογο που προκαλεί τις συνήθειες και τις προκαταλήψεις.

Ταυτόχρονα, οι εκθέσεις και τα φεστιβάλ που αφιερώνονται στη γυναικεία τέχνη δημιουργούν χώρους συνάντησης και διαλόγου, ενθαρρύνοντας τη συνειδητοποίηση και την κριτική σκέψη γύρω από τις γυναικείες εκφάνσεις στον τομέα της τέχνης.

Πέρα από τα συμβατικά μέσα προβολής, η διαδικτυακή τέχνη και οι κοινότητες δημιουργών στο διαδίκτυο αποτελούν σημαντικό φόρουμ για την έκφραση και την ανταλλαγή ιδεών σχετικά με τη φεμινιστική τέχνη. Εδώ, οι καλλιτέχνιδες μπορούν να αναδείξουν το έργο τους ανεμπόδιστα, ενώ οι ακροατές έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν νέες προσεγγίσεις και να συμμετάσχουν σε διαλόγους που προωθούν την πολυφωνία και την καινοτομία.

Ειδικότερα, η μελέτη απέδειξε πως μορφές τέχνης που αντιβαίνουν στην παραδοσιακή αντίληψη, δεν είναι μόνο μέσο εκφραστικότητας αλλά και πολιτικής δράσης, καθώς οι καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν τα τεχνολογικά μέσα στα έργα τους για να αναδείξουν και να αμφισβητήσουν τις κοινωνικές ανισότητες και τα πατριαρχικά δομικά στοιχεία της κοινωνίας.

Επισημαίνεται, έτσι και ο κρίσιμος ρόλος των τεχνολογικών μέσων και του διαδικτύου στη διάδοση και την προώθηση των φεμινιστικών ιδεών και αξιών, καθώς και στη διαμόρφωση μιας ενεργούς φεμινιστικής κοινότητας.

Επιπρόσθετα, παρουσιάστηκαν οι συνθήκες υπό τις οποίες η τεχνολογία επέτρεψε την ανάπτυξη φεμινιστικών κινημάτων, επισημαίνοντας παράλληλα τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες που προέκυψαν από τη συνύπαρξη τεχνολογίας και φεμινισμού. Τα συμπεράσματα μελέτης αυτής της συνέργειας, εμβαθύνοντας στην πολύπλευρη δυναμική της γυναικείας φεμινιστικής τέχνης, προσέφεραν πληροφορίες για την διαδικασία ένταξής της στην παγκόσμια καλλιτεχνική σκηνή. Συνέβαλλαν, επίσης, στην κατανόηση της συνδρομής της τέχνης στο φεμινιστικό κίνημα και την ανάδειξη των δυνατοτήτων που προσφέρουν η τεχνολογία και το διαδίκτυο στον αγώνα για την κατάρρευση των εξουσιαστικών δομών του παρελθόντος.

Η παραπάνω διάσταση, διερεύνησε τις ρίζες της αντιφεμινιστικής κουλτούρας, επιχειρώντας την ευρύτερη κατανόηση των κοινωνικών προτύπων που σύμφωνα με την Bray (2007) παρέχουν πολύτιμες γνώσεις για τις προσπάθειες συνηγορίας που προωθούν την ισότητα των φύλων.

Η Miriam Schapiro και η Charlotte Moorman έχουν επηρεάσει σημαντικά τον κόσμο της τέχνης με τις δουλειές τους, καθώς και με τις πρωτοποριακές τους προσεγγίσεις. Η Miriam Schapiro υπήρξε πρωτοπόρος στο κίνημα της Feminist Art στις δεκαετίες του 1960 και 1970. Με τη δουλειά της ανέδειξε τη σημασία της γυναικείας εμπειρίας και της τέχνης ως μέσου αυτοέκφρασης. Τα έργα της, ανέδειξαν την πολυπλοκότητα της γυναικείας εμπειρίας και προκάλεσαν ευρύτερη συζήτηση γύρω από θέματα όπως η ταυτότητα, η έμφυλη ταυτότητα και η εξουσία (Paul,2016).

Η Charlotte Moorman ήταν η πρώτη ερμηνεύτρια-μουσικός που πρωταγωνίστησε στις avant-garde παραστάσεις της Νέας Υόρκης της δεκαετίας του 1960-1970. Έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην προώθηση της πειραματικής μουσικής και της performance art. Οι δεινές εκτελεστικές της ικανότητες και η ανατρεπτική προσωπικότητά της, συνετέλεσαν στη συμμετοχή της σε πολλές πρωτοποριακές παραστάσεις που έθεσαν υπό συζήτηση τα σύνορα της τέχνης και του πειραματισμού (Moore,2000).

Και οι δύο καλλιτέχνιδες, με διαφορετικούς τρόπους, αναδείχθηκαν σε πρωτοπόρους στον χώρο της τέχνης. Η Schapiro με τις φεμινιστικές της διαδρομές και η Moorman με την

πειραματική προσέγγισή της στην μουσική και την performance art αποτελούν σημαντικές φυσιογνωμίες που αξίζει να μνημονεύονται και να μελετούνται. Καθεμία από αυτές έφερε μια μοναδική προσέγγιση και αισθητική στο έργο της, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία για να εξερευνήσει θέματα όπως η ταυτότητα, η θηλυκότητα και η κοινωνική δικαιοσύνη.

Το έργο της Lillian Schwartz είναι πολυδιάστατο και περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα δημιουργικών εκφραστικών πειραματισμών. Μία από τις βασικές της συνεισφορές ήταν η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας για να εξερευνήσει τη σχέση μεταξύ της τέχνης και της επιστήμης. Τα έργα της μελετούν την εξέλιξη της ψηφιακής τέχνης μέσω της εφαρμογής της τεχνολογίας σε διαφορετικούς καλλιτεχνικούς τομείς. Από την ψηφιακή επεξεργασία εικόνων μέχρι την δημιουργία πρωτότυπων ψηφιακών εγκαταστάσεων και την ανάπτυξη λογισμικών για την τέχνη, η Schwartz, ανέδειξε τη σημασία της συνεχούς πειραματικής προσέγγισης και της πρωτοπορίας στην τέχνη (Cole,2007).

Η Schwartz, απέδειξε ότι η τεχνολογία ενισχύει τη δημιουργικότητα και δημιουργεί νέες δυνατότητες έκφρασης. Η επιρροή της στον χώρο της ψηφιακής τέχνης παραμένει εμφανής και αξιοσημείωτη, καθιστώντας τη μια σημαντική φιγούρα στην ιστορία της τέχνης του 20ού και 21ου αιώνα.

Μία από τις σημαντικότερες συνεισφορές της είναι η εξέλιξη της ψηφιακής τέχνης και της υπολογιστικής γραφικής ως μέσου εκφραστικής δημιουργίας. Χρησιμοποίησε πρωτοποριακές τεχνικές και λογισμικά για να δημιουργήσει μοναδικά έργα που εξερευνούν τα όρια της ψηφιακής επεξεργασίας και της εικαστικής εκφραστικότητας. Το έργο της αντιπροσωπεύει μια εμπνευσμένη προσέγγιση στην εξέλιξη της τέχνης μέσω της τεχνολογίας. Το πρώτο έργο της, ProximaCentauri, αποτελεί πρωτοπορία στον τομέα της ψηφιακής τέχνης και των υπολογιστικών γραφιστικών. Στο Mozart's Fifth, 20 χρόνια μετά, χρησιμοποίησε υπολογιστές για να δημιουργήσει ένα οπτικό και ακουστικό ταξίδι εμπνευσμένο από τη μουσική του Μότσαρτ. Το έργο ανέδειξε όχι μόνο την εξέλιξη της τέχνης της και την επιδεξιότητά της στον «χειρισμό» της τεχνολογίας αλλά και την ικανότητά της να μεταφράζει μουσικά συναισθήματα σε οπτικές εικόνες (Millner, 2021).

Ως προς το δεύτερο ερώτημα **«Πώς η ψηφιακή τεχνολογία, το διαδίκτυο και οι κοινωνικοπολιτικές αλλαγές συμβάλλουν σε περιβαλλοντικές και διατομεακές μορφές διακρίσεων εις βάρος των γυναικών και των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου και σεξουαλικούς προσανατολισμούς;»** παρακολούθησαμε μερικές από τις πιο διάσημες καλλιτεχνικές δράσεις που αποκάλυψαν τη δυαδική φύση του ψηφιακού κόσμου ήταν το

Μανιφέστο της VNS Matrix, που δήλωνε ότι η διάταξη του on/off, η βάση όλης της ψηφιακής τεχνολογίας, αποτελούσε την πιο επικίνδυνη μεταφορά της δυαδικής πατριαρχικής φύσης, όπου το αρσενικό είναι κυρίαρχο και το θηλυκό απών.

Οι VNS Matrix ήταν η πρώτη φεμινιστική, ακτιβιστική, καλλιτεχνική ομάδα που το 1991 ανέδειξε τη σημασία της ψηφιακής τεχνολογίας ως μέσο εκφραστικότητας και αντίστασης. Μέσα από έργα όπως το A Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century, προήγαγε μια νέα προοπτική για τον φεμινισμό, εστιάζοντας στη διαπλοκή της τεχνολογίας και του φύλου. Με τις πειραματικές της διαδικτυακές πλατφόρμες και τις εναλλακτικές της προσεγγίσεις, προκάλεσε τις παραδοσιακές αντιλήψεις για τον ρόλο της γυναίκας στην τέχνη και την τεχνολογία. Στα έργα της χρησιμοποίησε ποικιλία μέσων για να εκφράσει πολυδιάστατες ιδέες και θέματα.

Η γλώσσα που χρησιμοποίησε, δέχτηκε έντονη κριτική από το σύγχρονο φεμινισμό και για αυτή την πολυσημία της αδιαμφισβήτητα αξίζει προσοχής και ανάλυσης. Ο γλωσσικός τόνος και ο ύφος του μανιφέστου της VNS Matrix, πολυδιάστατος και προκλητικός, εξέφραζε την ανατρεπτική και επαναστατική φιλοσοφία της. Η γλώσσα των Μανιφέστο, ένα μίγμα από ποιητικές, επαναστατικές και προκλητικές εκφράσεις είχαν σαν βασικό στόχο να προκαλέσουν προσοχή και περαιτέρω συζήτηση, καυτηριάζοντας την πατριαρχική και σεξιστική φρασεολογία. Χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό τεχνολογικών εννοιών, όπως οι κώδικες προγραμματισμού, και εικαστικών εκφράσεων επεδίωξε να δημιουργήσει μια νέα γλώσσα που θα εξέφραζε την εναντίωση στο σεξισμό και την πατριαρχία με όπλο τα ίδια τα εκφραστικά μέσα αυτού του προαιώνιου «εχθρού» (Hester,2017).

Σημειολογικά, ο τρόπος που η VNS Matrix, διατυπώνει το Μανιφέστο της, χρησιμοποιώντας εικονικά και συμβολικά στοιχεία, ως αντισταθμιστές των κοινωνικών δομών, αποτελεί τη μετουσίωση των ίδιων των τεχνολογικών μέσων σε εικονογραφήσεις ανατροπής και σύμβολα ελευθερίας και αυτοκαθορισμού. Η διεύρυνση των παραδοσιακών όρων και προσδοκιών, ενισχύει το μήνυμα του έργου και προκαλεί αντιδράσεις στον αναγνώστη, επιθυμώντας να ισχυροποιήσει την επιδραστικότητά του, ως εργαλείο προκλητικής και επαναστατικής σκέψης (Eubanks,2004).

Ο σχεδιασμός των ιστοσελίδων της VNS Matrix ακολούθησε μια πρωτοποριακή πειραματική αναρχοφεμινιστική προσέγγιση, σύμφωνη με την επαναστατική της φιλοσοφία. Ενσωματώθηκαν στοιχεία τεχνολογίας, γραφιστικού σχεδίου και streetart για να δημιουργήσουν ένα μοναδικό και εκκεντρικό θέμα. Από άποψη αισθητικής

χρησιμοποιήθηκαν έντονα χρώματα, γραφικά και κινούμενα στοιχεία που προκαλούν ενδιαφέρον στον επισκέπτη, προκαλώντας τον, να σκεφτεί εκ νέου τις προκαταλήψεις και τις παραδοσιακές αντιλήψεις του (Brodsky,2022).

Η SubRosa, μέχρι σήμερα, ενεργή καλλιτεχνική συλλογικότητα, εστίασε και εστιάζει στη δημιουργία ανοικτών, συνεργατικών χώρων όπου καλλιτέχνες και κοινό μπορούν να επικοινωνήσουν, να αλληλεπιδράσουν και να διαπραγματευτούν κοινά ζητήματα. Τα έργα της αναδεικνύουν την ανάγκη για τη δημιουργία συνεργατικών κοινοτήτων που στηρίζουν τη δημιουργική ελευθερία και την αλληλεγγύη και με τη δράση τους προωθούν την ανατροπή των παραδοσιακών δομών εξουσίας.

Με ηπιότερη νεομαρξιστική προσέγγιση που απαλύνει την επιθετικότητα και την περιπαικτική σαρκαστική διάθεση των πρώτων της έργων, επιλέγει πλέον, μια διαλλακτικότερη οδό προσέγγισης με τη δημιουργία φεμινιστικών και ακτιβιστικών καλλιτεχνικών δικτύων αλληλεγγύης. Τα έργα της εκφράζουν αυτή ακριβώς τη φεμινιστική τάση των αρχών του 4^{ου} κύματος που χαρακτηρίζεται από την αλληλεγγύη και την αποδοχή (Russell,2020).

Μέσα από την απεικόνιση λέξεων και μηνυμάτων σε δημόσιους χώρους, η JennyHolzer, αποτελεί τη μόνη καλλιτέχνη που χρησιμοποιεί για την τέχνη της την τεχνική των σλόγκαν. Με το έργο της μίλησε με άμεσο και συνεκτικό τρόπο για ζητήματα που απασχολούν τον σύγχρονο κόσμο. Η ενσωμάτωση των μηνυμάτων σε δημόσιους χώρους δημιουργεί μια αναδρομική εμπειρία στον θεατή καθιστώντας το χώρο συμμετοχο του χώρου και το έργο της Holzer μια ανατρεπτική μετά-δράση (Cohen,1990). Σημειολογικά η χρήση του σλόγκαν για σύνθετα ζητήματα, ενέχει την επικινδυνότητα υποβάθμισης, καθιστώντας την πρόσληψη της ουσίας του μηνύματος εξαιρετικά δύσκολη αν όχι ανέφικτη (Chandler,2002).

Μέσα από την εξερεύνηση της σχέσης μεταξύ κειμένου, τεχνολογίας και αναγνώστη, η JudyMalloy, ήταν η πρώτη δημιουργός υπερκειμενικής λογοτεχνίας. Τα πολυδιάστατα έργα της, άνοιξαν νέους δρόμους στη διαδραστική αφήγηση και την αναγνωστική εμπειρία. Η Malloy δεν περιορίστηκε απλώς στη δημιουργία τεχνολογικά προηγμένων έργων, αλλά επεδίωξε να προβάλλει και να αναδείξει σημαντικά θέματα κοινωνικού και πολιτικού ενδιαφέροντος μέσα από τις δημιουργίες της. Η κριτική της προσέγγιση σε ζητήματα όπως η ταυτότητα και η γυναικεία εμπειρία προσδίδει στο έργο νέες ερμηνευτικές διαστάσεις. Η αφηγηματική τεχνική της, που μοιάζει με εκείνες των καλλιτεχνών που χρησιμοποιούν οπτικά μέσα, δημιουργεί ένα αφηγηματικό κολάζ εμπειριών στον αναγνώστη (Smith,1994).

Το έργο της Shelley Jackson μας μεταφέρει σε έναν πολύπλοκο και πολυδιάστατο κόσμο που συνδυάζει τη λογοτεχνία, την τέχνη και την τεχνολογία με μια μοναδική προσέγγιση. Η Jackson προσεγγίζει θέματα όπως η ταυτότητα, η μνήμη, η επικοινωνία και η ανθρώπινη εμπειρία με έναν διακριτικό και πρωτοποριακό τρόπο. Στο *Patchwork Girl* συνδύασε ευφάνταστες λογοτεχνικές φόρμες και ψηφιακή τεχνολογία για να δημιουργήσει ένα μοναδικό φεμινιστικό υπερκείμενο. Η Jackson δημιούργησε έναν εναλλακτικό κόσμο γεμάτο πολυσύνθετες ιστορίες και δυνατότητες εξερεύνησης για τον αναγνώστη. Στο έργο της ενσωματώνει στοιχεία τυχαιότητας, συλλογικής δημιουργίας και συνεργατικής αντίληψης. Με τα υπερκείμενά της, αναδεικνύει τη σημασία της διασύνδεσης μεταξύ της λογοτεχνίας, της τέχνης και της τεχνολογίας, προκαλώντας τους αναγνώστες να εξερευνήσουν νέους τρόπους αντίληψης και κατανόησης του κόσμου με αφετηρία τη δική τους προσωπική εμπειρία και μοναδική οπτική (Hackman, 2011).

Καλλιτέχνες όπως η Rosa Menkman και η Legacy Russell αποκάλυψαν τη σημασία του όρου «glitch», ως ένα σφάλμα, ένα κενό στο σύστημα. Εκμεταλλεύτηκαν αυτό το σφάλμα, μετατρέποντας το σε μέσο διεκδίκησης του δικαιώματός τους, ως γυναίκες καλλιτέχνιδες, να ακουστούν. Σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από άνδρες, ένα «glitch», θεωρούνταν αναποτελεσματικό και αναξιόπιστο, μια βλάβη που έπρεπε να εξαλειφθεί. Στο έργο τους, ο όρος έγινε σύμβολο της θηλυκότητας και η προσπάθεια εξάλειψής του, παρομοιάζεται με τον αποκλεισμό και την εξαφάνιση των γυναικών στην πατριαρχική κοινωνία.

Το «glitch» ενσωματώθηκε στη φεμινιστική θεωρία ως σύμβολο για την παύση της τρέχουσας κατάστασης και στη θεωρία του queer και της κριτικής θεωρίας για τη φυλή, ως σύμβολο της απουσίας των queer και μαύρων ατόμων στη δυαδική φύση της πατριαρχικής κοινωνίας. Οι φεμινιστές ψηφιακοί καλλιτέχνες αμφισβήτησαν τη δυαδικότητα διαλύοντας τα όρια μεταξύ του αναλογικού και του ψηφιακού κόσμου¹⁸⁵.

Η έρευνα οδήγησε σε ευρήματα που αμφισβητούν την παραδοσιακή πεποίθηση ότι οι τεχνολογικοί και επιστημονικοί τομείς είναι ή βρίσκονται κάτω από την κυριαρχία των λευκών cisανδρών. Θηλυκότητες developers και designers έχουν σχεδιάσει και εισάγει φεμινιστικές έννοιες σε προγράμματα, ιστοσελίδες και video games. Πρωτοστατούν στο σχεδιασμό AI επιτελέσεων και οργανώνουν AR και AV συλλογικές εκθέσεις. Ιδρύουν συνεργατικές καλλιτεχνικές συλλογικότητες και εκθεσιακούς χώρους.

¹⁸⁵ Russell, L. (2020). *Glitch Feminism: A Manifesto*. Brooklyn, NY: Verso.

Η γυναικεία φεμινιστική τέχνη κατόρθωσε να βρει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών μέσω μιας συνεχούς αναζήτησης ταυτότητας και φωνής. Αυτή η τέχνη εκφράζει τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις επιδιώξεις των γυναικών στη σύγχρονη κοινωνία. Μέσω διαφορετικών μέσων και τεχνικών, οι φεμινίστριες καλλιτέχνιδες επισημαίνουν τις ανισότητες, τις κοινωνικές διακρίσεις και τις προκαταλήψεις που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες.

Στα πλαίσια της ιστορικής ανάπτυξης του φεμινιστικού κινήματος, διαφοροποιήσεις σημειώθηκαν σε θέματα όπως η σεξουαλικότητα, η διαφορετική ταυτότητα φύλου και οι διαπολιτισμικές προσεγγίσεις. Αυτές οι διαφορές εκφράστηκαν μέσω διαφορετικών καλλιτεχνικών προσεγγίσεων, από την παραδοσιακή έως τη σύγχρονη τέχνη και αντανακλούν την ποικιλομορφία των γυναικείων εμπειριών και προσεγγίσεων.

Οι περιβαλλοντικές και διασταυρούμενες μορφές διάκρισης που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετική ταυτότητα φύλου και σεξουαλικό προσανατολισμό επηρεάζονται από τις πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές που προκαλούνται από τη ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο.

Προγράμματα που χρησιμοποιούν λογισμικό ανοιχτού τύπου επιτρέπουν σε θηλυκότητες και σε κάθε ένα άτομο να κωδικοποιεί και να προγραμματίζει. Με τον τρόπο αυτό η φωνή καθενός μπορεί να ακουστεί και δεδομένου ότι πρόκειται, για ένα αποκεντρωμένο σύστημα επικοινωνίας με αόρατη προέλευση, εξαλείφεται και κάθε εξουσιαστικό και ιεραρχικό ζήτημα.

Η τεχνολογία είναι ένα σύνθετο πεδίο δράσης που μπορεί να επηρεάσει την κοινωνία σε διάφορους τομείς, συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών δομών και των πολιτισμικών προσεγγίσεων. Φεμινιστικές τάσεις του σύγχρονου κινήματος υποστηρίζουν ότι η τεχνολογία αποτελεί πεδίο αναπαραγωγής πατριαρχικών στερεότυπων και αντιλήψεων. Στην ανασκόπηση διαπιστώθηκε ωστόσο ότι η τεχνολογία μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την υπονόμηση πατριαρχικών δομών και την προαγωγή της ισότητας των φύλων, μέσω της διάδοσης πληροφοριών, της ενδυνάμωσης φωνών και της διευκόλυνσης συνεργασίας και ενσωμάτωσης. Συνεπώς, τα τεχνολογικά εργαλεία μπορούν να αναπαράγουν πατριαρχικά στερεότυπα και αντιλήψεις μέσω της προβολής ισχυρών και επικρατούντων κοινωνικών δομών στον διαδικτυακό χώρο, αλλά ταυτόχρονα μπορούν να αποτελέσουν το πλέον ισχυρό μέσο για την ανατροπή αυτών των δομών και την ενδυνάμωση των φωνών που δεν έχουν ακουστεί. Παρά την παρουσία περιπτώσεων ψευδούς ενημέρωσης ή

παραπληροφόρησης, η σημερινή κατάσταση έχει ανοίξει έναν δρόμο για τις γυναίκες να εκφράσουν απροκάλυπτα τις ιδέες και τις επιθυμίες τους, χωρίς την παρέμβαση ή την επεξεργασία που μπορεί να προκύψει από πατριαρχικές αντιλήψεις. Το 2018, σε μια έρευνα του Qatar Computing Research Institute¹⁸⁶ διαπιστώνεται πως οι γυναίκες σε κοινωνίες με αυστηρούς περιορισμούς στον τομέα του φύλου εμφανίζονται περισσότερο ενεργές, στο διαδίκτυο, σε σύγκριση με τους άνδρες. Το γεγονός ενδεχομένως να αποδεικνύει πως έχουν μεγαλύτερη ελευθερία έκφρασης στο διαδίκτυο απ' ό,τι στην πραγματική ζωή (Mango et al,2014).

Η Betsy Damon, επικεντρώθηκε σε καλλιτεχνικές δράσεις, εστιάζοντας στη σχέση του ανθρώπου με τη φύση, το χρόνο και την ιστορία. Στο έργο της μετουσιώνει το χρόνο σε πεδίο δράσης και εμπειρίας (Lloyd,2015).

Η Eleanor Antin εργάζεται μέχρι σήμερα, σε διάφορα μέσα, συμπεριλαμβανομένης της φωτογραφίας, του βίντεο και της εγκατάστασης. Πραγματεύεται ζητήματα όπως η ταυτότητα, η ιστορία και η πολιτική. Με το έργο της έθιξε και συνεχίζει να θίγει ζητήματα που σχετίζονται με το γήρας και την εγκατάλειψη στηλιτεύοντας την «αυτεγιάδιαστη» θηλυκή εικόνα (Brodsky,2022).

Η Howardena Pindell χρησιμοποίησε πολυεπίπεδες, αφηγηματικές καλλιτεχνικές προσεγγίσεις για να διερευνήσει θέματα όπως η φυλετική ταυτότητα και η κοινωνική αδικία, ο ρατσισμός και η συλλογική μνήμη. Αποτελεί, σύμφωνα με την Sandoval(2000), την πρώτη καλλιτέχνη που μίλησε δημόσια για το φυλετικό ρατσισμό στο χώρο της τέχνης.

Το έργο της Ann Hirsch αποτελεί μια ενδιαφέρουσα ανάμειξη της τεχνολογίας και της σύγχρονης κουλτούρας. Μέσα από διάφορες μορφές έκφρασης, όπως η performance, η εγκατάσταση και η τέχνη με τη χρήση video, η Hirsch δημιουργεί έναν πολυδιάστατο κόσμο που προκαλεί τον θεατή και τον καλεί να προβληματιστεί. Η σειρά 'Scandalishious' είναι το πρώτο του είδους και το πρώτο έργο της καλλιτέχνηδας. Η Hirsch στανvideοτης εξερευνά την επίδραση του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην ανθρώπινη σεξουαλικότητα και την προσωπική ταυτότητα. Στην προσέγγισή της, η Hirsch αναδεικνύει τη σύνθετη σχέση μεταξύ της διαδικτυακής παρουσίας και της πραγματικής ζωής, καθώς και τις συνέπειες που η συνέργεια αυτών των δύο, μπορεί να έχει στην διαμόρφωση της ανθρώπινης εμπειρίας. Το αποτέλεσμα αναδεικνύει τη σημασία της τέχνης ως μέσο προβολής

¹⁸⁶ Magno, G., & Weber, I. (2014). International Gender Differences and Gaps in Online Social Networks. In 8851 (pp. 121-138). DOI: 10.1007/978-3-319-13734-6_9.

και κριτικής της ψηφιακής κουλτούρας και της συνολικής διαδικτυακής εμπειρίας (Stoeffel,2013).

Ο LaTurbo Avedon είναι ένας ψηφιακός καλλιτέχνης που δημιουργεί έργα σε εικονικούς κόσμους και διαδικτυακά περιβάλλοντα. Τα έργα του αναπαριστούν μια μοναδική αντίληψη της ταυτότητας και της δημιουργίας στον ψηφιακό χώρο. Η εργασία του εστιάζει στο πώς αλληλεπιδρά ο εικονικός με τον ψηφιακό κόσμο, στις εννοιολογικές προκλήσεις της ψηφιακής ταυτότητας και στη σημασία της ψηφιακής κοινότητας. Σύμφωνα με την έρευνα μας αποτελεί τον πρώτο καλλιτέχνη που ζει μέσα από την εικονική του ταυτότητα και δημιουργεί περιεχόμενο τέχνης σε ένα εικονικά κατασκευασμένο κόσμο.

Η Amalia Ulman διερευνά με το έργο της ζητήματα ταυτότητας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Στο *Excellences & Perfections*, παρουσίασε μια ψεύτικη ζωή μέσα από το Instagram, εστιάζοντας στη σύνθεση της πραγματικότητας και της φαντασίας μέσω των κοινωνικών μέσων και την επίδρασή τους στη μαζική κουλτούρα.

Η Mandy Harris Williams είναι η πρώτη μαύρη καλλιτέχνη που έθιξε και ασχολήθηκε με τις σχέσεις μεταξύ φύλου, φυλής και κουλτούρας. Τα έργα της αναδεικνύουν τις δυσλειτουργίες και τις αντιφάσεις της κοινωνίας, προκαλώντας τον θεατή να σκεφτεί και να πάρει θέση. Στην καλλιτεχνική της προσέγγιση αναγνωρίζει κανείς πολιτικές, κοινωνικές και πολιτισμικές πτυχές της καθημερινότητας.

Η Natalie Bookchin πραγματεύτηκε τη δυναμική συνέργεια της τέχνης, της τεχνολογίας και του διαδικτύου στη δημιουργία κοινωνικών και πολιτικών αναφορών. Χρησιμοποιώντας τα βιντεοπαιχνίδια, η Bookchin έθιξε ζητήματα όπως η γυναικεία κακοποίηση στοχεύοντας για να εμπλέξει τα συναισθήματα των παικτών (Isbister,2017)

Η Brenda Brathwaite, βετεράνος στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών με σημαντική συμβολή στον τομέα της σχεδίασης, εστίασε σε παιχνίδια που προκαλούν συναισθηματικές και πνευματικές αντιδράσεις στους παίκτες τους. Η Anita Sarkeesian, γνωστή για το έργο της στον τομέα της κοινωνικής ανάλυσης των βιντεοπαιχνιδιών, δίνοντας έμφαση στην κριτική της αναπαράστασης των φύλων και των στερεοτύπων στα παιχνίδια.

Η Mattie Brice είναι η πρώτη transperformer και δημιουργός παιχνιδιών που διερευνά την εμπειρία της ταυτότητας και της σεξουαλικότητας μέσω των παιχνιδιών της, εξετάζει τη σχέση μεταξύ τεχνολογίας και κοινωνίας και εστιάζει σε θέματα όπως η εκπαίδευση στην

αποδοχή της διαφορετικότητας, η πολιτική συνείδηση και η κοινωνική αλλαγή μέσω της τέχνης και της τεχνολογίας.

Το έργο της Heidi Kumao είναι δηλωτικό της εξέλιξης που η τεχνολογία μπορεί να επιφέρει στον χώρο της τέχνης, καθώς συνδυάζει διάφορες τεχνικές και προσεγγίσεις για να εκφράσει σημαντικά μηνύματα και να προκαλέσει συζητήσεις. Μέσα από τη χρήση διαφόρων μέσων, όπως η εικονογράφηση, η εγκατάσταση και η performance art, η Kumao δημιουργεί έναν πολυδιάστατο κόσμο που καλεί τον θεατή να εξερευνήσει. Από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του έργου της είναι η αίσθηση μιας κινηματογραφικής αφηγηματικής. Ο θεατής, είναι σχεδόν αδύνατον να παραμείνει αδιάφορος, καθώς τα έργα της προκαλούν έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις και αναζητήσεις προσφέροντας στο κοινό μια εντυπωσιακή επικοινωνιακή εμπειρία.

Η Janicza Bravo είναι μια σκηνοθέτιδα και σεναριογράφος που έχει αποκτήσει αναγνώριση για το έργο της στον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Το *Hard World for Small Things*, μια από τις πρώτες ταινίες εικονικής πραγματικότητας, αναδεικνύει τις πολυδιάστατες πτυχές της ανθρώπινης συμπεριφοράς και τις πολυπλοκότητες της συνύπαρξης. Βασισμένο σε πραγματικά γεγονότα, το φιλμ εξερευνά τον πολύπλοκο κόσμο των ανθρωπίνων σχέσεων και των αντιφάσεών τους. Η Bravo έχει την ικανότητά να αναδεικνύει, με το έργο της, τις σκοτεινές πλευρές της ανθρώπινης φύσης και το *Hard World for Small Things* δεν αποτελεί εξαίρεση. Το έργο προσφέρει μια ενδιαφέρουσα εμπειρία θέασης που καλεί το κοινό να σκεφτεί και να αναρωτηθεί για την ανθρώπινη συμπεριφορά και την κοινωνία (Paul, 2016).

Η Grimanesa Amorós δημιουργεί δημόσιες εγκαταστάσεις που συνδυάζουν το φως με την αρχιτεκτονική και της τεχνολογία της επαυξημένης πραγματικότητας. Στα έργα της δημιουργεί μια εντυπωσιακές εικόνες φωτεινών τοπίων που αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον και το κοινό (Binlot, 2018).

Η Tamiko Thiel εξερευνά τις σχέσεις μεταξύ της τεχνολογίας και της ανθρώπινης εμπειρίας, συχνά χρησιμοποιώντας τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας. Το έργο της δημιουργεί αμφίσημες εμπειρίες, προκαλώντας τους θεατές να αναρωτηθούν για τη σχέση μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού, καθώς και την επίδραση της τεχνολογίας στην κοινωνία και την ανθρώπινη ύπαρξη.

Η Sophia Brueckner, καλλιτέχνης και ερευνήτρια των διεπαφών της τέχνης, της τεχνολογίας και της επιστήμης. Η Brueckner, προσεγγίζει δημιουργικά τη χρήση της τεχνολογίας και

ενσωματώνει προηγμένες τεχνολογίες όπως η τεχνητή νοημοσύνη και η επαυξημένη πραγματικότητα στην τέχνη της. Η εργασία της εστιάζει στη σημασία της ανθρώπινης εμπειρίας και της συνύπαρξης με την τεχνολογία, ερευνώντας πώς η τεχνολογία μπορεί να επηρεάσει την καθημερινή ζωή. Το έργο της περιλαμβάνει εγκαταστάσεις και γλυπτά μέχρι εφαρμογές και πειραματικά παιχνίδια καταδεικνύοντας την ευελιξία και την ποικιλομορφία της καλλιτεχνικής της πρακτικής. Η εργασία της, συχνά απαιτεί ειδική γνώση τεχνολογίας και επιστήμης για την κατανόησή της, γεγονός που ενδεχομένως να την καθιστά δυσνόητη στο ευρύ κοινό (Stewart, 2020).

Η Nancy Baker Cahill δημιούργησε το 4thwallapp μια πλατφόρμα που αποσκοπεί στην ανατροπή του «τείχους» που χωρίζει τον εικονικό από τον πραγματικό κόσμο, ενθαρρύνοντας τους χρήστες να ανακαλύψουν και να συμμετάσχουν σε εναλλακτικές εμπειρίες και κοινότητες. Η εφαρμογή επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργήσουν και να μοιραστούν περιεχόμενο και ανοίγει τον διάλογο για τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία και την ανάδειξη κοινωνικών, πολιτικών και πολιτισμικών προ. Κατά τη διάρκεια της παρούσας ανασκόπησης διαπιστώθηκε ότι παρά την αδιαμφισβήτητη κοινωνικό πολιτική και τεχνολογική πρόοδο η σύγχρονη κοινωνία ταλανίζεται ακόμη από μια κυρίαρχη αντιφεμινιστική κουλτούρα που προάγει και συντηρεί πατριαρχικά πρότυπα. Αδιαμφισβήτητα, το τελευταίο, αποτελεί ένα πολύπλοκο φαινόμενο που επηρεάζεται από πολλούς κοινωνικούς, πολιτικούς και πολιτισμικούς παράγοντες και η αντιμετώπισή του απαιτεί συνειδητοποίηση, εκπαίδευση και δράση εκ μέρους της κοινωνίας για την προώθηση της ισότητας και της δικαιοσύνης.

Ως προς το τρίτο και τελευταίο ερευνητικό ερώτημα διαπιστώθηκε ότι η φεμινιστική θεωρία, η θεωρία του φύλου και η κοινωνική κατασκευή αποτελούν κρίσιμες προσεγγίσεις για την κατανόηση των διακυμάνσεων και των δομών εξουσίας της σύγχρονης κοινωνίας.

Αναλυτικότερα σχετικά με το «ποιες προκλήσεις και ευκαιρίες υπάρχουν στην πολιτική, τις υποδομές και τις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες που διαμορφώνουν τις αντιλήψεις για το φύλο και την τεχνολογία;» η μελέτη ανέδειξε τα όσα ακολούθως εκτίθενται.

Η φιλελεύθερη προσέγγιση του φεμινισμού επικεντρώνεται στην ισότητα των φύλων μέσω της νομικής και πολιτικής ισότητας, ενώ ο ριζοσπαστικός και μαρξιστικός φεμινισμός εστιάζει στις δομές της καπιταλιστικής εκμετάλλευσης και της πατριαρχίας ως πηγές των κοινωνικών ανισοτήτων. Η θεώρηση του φύλου ως κοινωνικής κατασκευής αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινωνικές πρακτικές και οι δομές εξουσίας διαμορφώνουν τις έννοιες

του ανδρικού και γυναικείου φύλου. Η ανθρωπολογία της επιτέλεσης εστιάζει στην κοινωνική κατασκευή του φύλου μέσα από τις καθημερινές πρακτικές και συμπεριφορές, ενώ η οντολογία της επιτέλεσης και το ζωντανό θέαμα αναδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο το φύλο εκτελείται και αναπαρίσταται μέσα από την κουλτούρα και τις παραστάσεις. Οι πολιτικές θέασης αναδεικνύουν τη σημασία της πολιτικής δράσης και της ενεργού συμμετοχής, ενώ η φεμινιστική θεωρία και οι διαφορετικές προσεγγίσεις της προσφέρουν εργαλεία για την αντιμετώπιση των δομών της ανισότητας και της καταπίεσης στην κοινωνία.

Το Electronic Disturbance Theater αντιπροσωπεύει μια πρωτότυπη προσέγγιση στον ακτιβισμό, χρησιμοποιώντας τεχνολογικά εργαλεία για να προωθήσει θέματα που θεωρούνται σημαντικά για την κοινωνία και την πολιτική. Παρόλα αυτά, η μέθοδος και η αποτελεσματικότητα της δράσης του, δημιουργεί έντονο σκεπτικισμό και παραμένει αντικείμενο συζήτησης και κριτικής (Cardenas, 2020).

Η ακτιβιστική δράση του Electronic Disturbance Theater (EDT) αντιπροσωπεύει έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο κοινωνικής ευαισθητοποίησης για ζητήματα που αφορούν στην πολιτική και την κοινωνία. Η καλλιτεχνική ομάδα δεν εκφράζεται με παραδοσιακές πρακτικές, όπως διαδηλώσεις ή πορείες, αλλά μέσω της τεχνολογίας και του διαδικτύου. Το γεγονός, αυτό έχει προκαλέσει την προσοχή του κοινού καθώς και συζητήσεις για την ακτιβιστική πολιτική τέχνη και τις πρακτικές της. Μια αξιοσημείωτη πτυχή της δράσης του είναι η χρήση τεχνολογικών εργαλείων για τη δημιουργία διαδραστικών πλατφορμών και τη διεξαγωγή διαδικτυακών επιθέσεων εναντίον πολιτικών στόχων. Μέσω αυτών, το EDT, προσπαθεί να ενημερώσει και να ευαισθητοποιήσει το κοινό για θέματα όπως η διαδικτυακή ελευθερία, η κυβερνοασφάλεια και η ψηφιακή δικαιοσύνη. Ωστόσο, η ακτιβιστική δράση του δεν είναι απαλλαγμένη από κριτική. Η πρακτική των διαδικτυακών επιθέσεων εγείρει ηθικά και νομικά ζητήματα.

Η σχέση μεταξύ φύλου και τεχνολογίας αποτελεί πηγή τόσο προκλήσεων όσο και ευκαιριών σε πολλούς τομείς της κοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης της πολιτικής, των υποδομών και των κοινωνικοπολιτισμικών συνθηκών. Αυτό προκύπτει από τη σύνθεση των κοινωνικών διακυμάνσεων, των πολιτικών αποφάσεων και των τεχνολογικών εξελίξεων που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίον αντιλαμβανόμαστε το φύλο και την τεχνολογία.

Σε πολιτικό επίπεδο, η πρόκληση περιλαμβάνει τη δημιουργία πολιτικών που θα προωθούν την ισότητα των φύλων στον τομέα της τεχνολογίας, την προώθηση της συμμετοχής των

γυναικών σε τεχνολογικές καινοτομίες και την ανάπτυξη πολιτικών που θα αντιμετωπίζουν τις διακρίσεις στον χώρο της τεχνολογίας.

Όσον αφορά τις υποδομές, υπάρχει η ευκαιρία να δημιουργηθούν περιβάλλοντα που θα ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των γυναικών και των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου στους τομείς της τεχνολογίας, μέσω της εκπαίδευσης, της πρόσβασης σε χρηματοδότηση και της δημιουργίας προγραμμάτων ενδυνάμωσης.

Στις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες, οι αντιλήψεις για το φύλο και την τεχνολογία επηρεάζονται από τα κοινωνικά πρότυπα και τις παραδόσεις. Εδώ, υπάρχει ευκαιρία να ενθαρρυνθούν νέες αντιλήψεις και νοοτροπίες μέσω εκπαιδευτικών προγραμμάτων, πολιτιστικών πρωτοβουλιών και της ανάδειξης θετικών παραδειγμάτων ρόλων.

Κατά συνέπεια, ο συνδυασμός πολιτικών, υποδομών και κοινωνικοπολιτισμικών παραγόντων προσφέρει μια ευκαιρία για την προαγωγή της ισότητας των φύλων και τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου όλοι μπορούν να συμμετέχουν ελεύθερα και ισότιμα στον κόσμο της τεχνολογίας.

Η ψηφιακή τεχνολογία, το διαδίκτυο και οι κοινωνικοπολιτισμικές αλλαγές δημιουργούν τόσο προκλήσεις όσο και ευκαιρίες όσον αφορά τις περιβαλλοντικές και διατομεακές μορφές διακρίσεων εις βάρος των γυναικών και των ατόμων με διαφορετικές ταυτότητες φύλου και σεξουαλικούς προσανατολισμούς.

Στο πολιτικό πεδίο, η αντιμετώπιση των διακρίσεων βασίζεται σε νομοθετικά πλαίσια και πολιτικές δράσεις που προωθούν την ισότητα και την πολυπολιτισμικότητα. Εντούτοις, η πρόοδος είναι ανισόρροπη και πολλές φορές οι γυναίκες και οι μειονοτικές ομάδες εξακολουθούν να υφίστανται διακρίσεις σε πολιτικά και κοινωνικά επίπεδα.

Όσον αφορά τις υποδομές, η πρόσβαση σε τεχνολογία και ψηφιακές υποδομές αποτελεί κλειδί για την ενίσχυση της συμμετοχής και της ενεργού παρουσίας των γυναικών και των μειονοτικών ομάδων στη διαδικτυακή κοινότητα. Ωστόσο, υπάρχουν ακόμα μεγάλες ανισότητες στην πρόσβαση και τη χρήση της τεχνολογίας λόγω πολλαπλών παραγόντων, όπως η οικονομική ανισότητα και η έλλειψη κατάλληλης εκπαίδευσης.

Σε κοινωνικοπολιτισμικό επίπεδο, οι αντιλήψεις για το φύλο και την τεχνολογία διαμορφώνονται από τις κοινωνικές πρακτικές, τις παραδόσεις και τα κοινωνικά πρότυπα. Η αντιμετώπιση των στερεοτύπων και η προώθηση της κριτικής σκέψης μπορούν να

συμβάλουν στην ανατροπή αυτών των αντιλήψεων και την ενίσχυση της ισότητας των φύλων στον τομέα της τεχνολογίας.

Η ανάγκη διεύρυνσης της συζήτησης για τη σχέση μεταξύ φύλου και τεχνολογίας είναι ιδιαίτερα σημαντική στον μη δυτικό κόσμο. Στις αναπτυσσόμενες χώρες και στις κοινότητες του Νότου, οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετικές ταυτότητες φύλου και σεξουαλικούς προσανατολισμούς αντιμετωπίζουν μοναδικές προκλήσεις και ευκαιρίες στην πολιτική, τις υποδομές και τις κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες.

Σε πολλές κοινότητες του μη δυτικού κόσμου, οι γυναίκες συχνά αντιμετωπίζουν περιορισμούς στην πρόσβασή τους στην εκπαίδευση και την τεχνολογία, λόγω παραδοσιακών προκαταλήψεων και κοινωνικών δομών. Οι προκλήσεις αυτές περιλαμβάνουν την έλλειψη πόρων και προγραμμάτων εκπαίδευσης, τις διακρίσεις βάσει φύλου στην πρόσβαση σε τεχνολογικά εργαλεία και την έλλειψη ευκαιριών επαγγελματικής ανέλιξης στον τομέα της τεχνολογίας.

Η αύξηση της παγκόσμιας πρόσβασης στο διαδίκτυο και στην ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο για την εκπαίδευση και την ενδυνάμωση των γυναικών και των μειονοτικών ομάδων. Η ανάπτυξη καινοτόμων προγραμμάτων και πολιτικών που εστιάζουν στην ενίσχυση της πρόσβασης και της συμμετοχής των γυναικών στον τομέα της τεχνολογίας μπορεί να οδηγήσει σε μεγαλύτερη ισότητα και κοινωνική δικαιοσύνη.

Στον μη δυτικό κόσμο, οι προκλήσεις και οι ευκαιρίες που σχετίζονται με τη σχέση μεταξύ φύλου και τεχνολογίας αποκτούν διαστάσεις που αντανακλούν το πολυποίκιλο κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό πλαίσιο των διαφορετικών περιοχών και κοινοτήτων. Ωστόσο, η ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας και η παγκοσμιοποίηση έχουν ανοίξει νέους δρόμους για την ενσωμάτωση και την εξέλιξη των αντιλήψεων αυτών.

Η μελέτη απέτυχε να παραθέσει ευρήματα σχετικά με τις μη δυτικές κοινωνίες αποκαλύπτοντας την ανάγκη διεύρυνσης της ενίσχυσης της συμμετοχής των γυναικών και των μειονοτικών ομάδων στην πολιτική λήψη αποφάσεων, καθώς και στη διαμόρφωση πολιτικών που να λαμβάνουν υπόψη τις διαφορετικές τους ανάγκες και εμπειρίες στον τομέα της τεχνολογίας. Η διεύρυνση οφείλει να περιλαμβάνει και την ανάπτυξη υποδομών και την εξασφάλιση πρόσβασης σε τεχνολογικά μέσα και πλατφόρμες, ιδίως σε αγροτικές περιοχές και φτωχές κοινότητες, ώστε να μειωθεί η ψηφιακή ανισότητα. Η παραπάνω πρακτική δεν είναι μόνο αναγκαία για τη δημιουργία πιο δίκαιης και ισότιμης κοινωνίας, αλλά επίσης για

την αξιοποίηση του πλήρους δυναμικού και των καινοτομιών που προσφέρουν οι διαφορετικές προοπτικές και εμπειρίες στην ανάπτυξη της τεχνολογίας και την επίλυση σύνθετων κοινωνικών προβλημάτων.

Η αντιμετώπιση των προκλήσεων και η αξιοποίηση των ευκαιριών σε αυτούς τους τομείς απαιτεί συνεκτικές και πολυδιάστατες προσεγγίσεις που θα λαμβάνουν υπόψη τις πολυπλοκότητες των κοινωνικών και πολιτικών δυνάμεων που διαμορφώνουν τις αντιλήψεις και τις ευκαιρίες για το φύλο και την τεχνολογία.

Στην κατακλείδα της παρούσας ενότητας, στις σελίδες που θα ακολουθήσουν ανακεφαλαιώνοντας τις ερμηνείες και συμπεράσματα που προκύπτουν από την έρευνα και την ανάλυση που πραγματοποιήθηκε, οφείλουμε να τονίσουμε τη σημασία της σύζευξης του φεμινιστικού κινήματος και της ψηφιακής τεχνολογίας, ως μιας διαδικασίας που δημιουργήσε νέους ορίζοντες στον χώρο της τέχνης και του κοινωνικού ακτιβισμού και να επισημάνουμε τις μελλοντικές ερευνητικές διαστάσεις και ερωτήματα που προέκυψαν.

Κατά τη διάρκεια της ιστορικής του ανάπτυξης, ο φεμινισμός έχει υιοθετήσει διάφορες προσεγγίσεις και πρακτικές, οι οποίες εκφράστηκαν μέσα από τη φεμινιστική τέχνη. Όπως κάθε κοινωνικό και πολιτικό ρεύμα διαφοροποιήθηκε και διαμορφώθηκε από τις εκάστοτε κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές συνθήκες. Η εξέλιξη αυτή αντανακλάται στη φεμινιστική τέχνη, με ποικίλες πρακτικές και εκφάνσεις. Από τον φιλελεύθερο φεμινισμό μέχρι τον μαρξιστικό και τον ριζοσπαστικό αναρχοφεμινισμό, οι διαφορετικές κατευθύνσεις του φεμινισμού αποτέλεσαν βασικό πυλώνα επιρροής για τη δημιουργία φεμινιστικής τέχνης.

Η γυναικεία φεμινιστική τέχνη έχει κατορθώσει να κατακτήσει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών, παρά τις αρχικές δυσκολίες και τις αντιστάσεις που αντιμετώπισε.

Το κίνημα του κυβερνοφεμινισμού, αποτέλεσε μια φεμινιστική προσέγγιση που αναπτύχθηκε ως συνέπεια της σχέσης μεταξύ των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας με το φύλο. Εξέφρασε την ανάγκη κατανόησης της σύνθεσης της εξουσίας και της ανισότητας στο πλαίσιο της συνύπαρξης, της πατριαρχίας και του καπιταλισμού, δημιουργώντας προοπτικές για κοινωνική αλλαγή και δικαιοσύνη.

Τα έργα των καλλιτεχνών του κινήματος, αποκαλύπτουν την αλληλεξάρτηση των δομικών συστημάτων της πατριαρχίας και του καπιταλισμού και τους τρόπους που τα συστήματα αλληλεπιδρούν και αλληλεπικαλύπτονται στο φάσμα του κοινωνικού εποικοδομήματος.

Συλλογικότητες όπως η VNSMatrix και η SubRosa, μίλησαν για την εκμετάλλευση της εργατικής δύναμης των γυναικών και τους τρόπους με τους οποίους οι μηχανισμοί της πατριαρχίας ενσωματώνονται στον καπιταλισμό, εκμεταλλεζόμενοι το γυναικείο εργατικό δυναμικό, δημιουργώντας ανισότητες στον εργασιακό χώρο.

Με ευρηματικό τρόπο εστίασαν στις κοινωνικές διακρίσεις και την καταπίεση που επιφέρει η συνύπαρξη των δύο συστημάτων και οδηγεί στη διαμόρφωση δομών που δυσχεραίνουν την ελευθερία και την ισότητα.

Υπογράμμισαν την ανάγκη για τη ριζοσπαστικοποίηση της καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης τονίζοντας τον κορυφαίο ρόλο της στην πολιτική και κοινωνική δράση που θα αποκαλύψει και θα εναντιωθεί στα τυφλά σημεία του συστήματος, στοχεύοντας σε πιο ισότιμες και δίκαιες κοινωνικοπολιτικές σχέσεις.

Δημιούργησαν, τέλος, ψηφιακούς χώρους αντίστασης, προβάλλοντας, τη σημασία της συνεργασίας μεταξύ κοινοτήτων και κοινωνικών δικτύων για τη δημιουργία πολιτικών και εργαλείων που θα προωθούν την ισότητα και την αλληλεγγύη και θα επιδιώκουν την ανατροπή των υπαρχουσών δομών εξουσίας.

Η έρευνα παρακολούθησε, επίσης, την ανάπτυξη και εξέλιξη της φεμινιστικής υπερκειμενικής λογοτεχνίας, παρουσιάζοντας έργα σημαντικών δημιουργών που καθόρισαν το σύγχρονο φεμινιστικό κίνημα.

Η μελέτη ανέδειξε την καθοριστική συμβολή του λογοτεχνικού αυτού είδους στη σημασία της ανάπτυξης πολυδιάστατων χαρακτήρων και στη διεύρυνση της έννοιας του φύλου και του κοινωνικού ρόλου που αυτό υπαγορεύει. Μέσω αυτής, οι πατριαρχικές δομές που ενυπάρχουν, στη χρήση της γλώσσας, την παραδοσιακή γραμματική και σύνταξη, καταργούνται και η πολυφωνία και το δικαίωμα στην εκφραστική μοναδικότητα και τον αυτοκαθορισμό γίνονται πραγματικότητα.

Παρακολουθήσαμε, τη συμβολή των γυναικών στο χώρο του σχεδιασμού και της ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών σε μια προσπάθεια αποκατάστασής τους. Η βιβλιογραφική έρευνα, διαπίστωσε σημαντική έλλειψη τεκμηρίωσης στον τομέα αυτό ωστόσο επιβεβαίωσε την παρουσία σημαντικών σχεδιαστών που εργάστηκαν για τη δημιουργία φεμινιστικών βιντεοπαιχνιδιών, επιδιώκοντας να ανατρέψουν τα στερεότυπα και τις ανισότητες που συχνά εντοπίζονται στον χώρο αυτό, προσφέροντας έργα που αναδεικνύουν τη σπουδαιότητα της γυναικείας αναπαράστασης και εμπειρίας

Στην ανασκόπηση έγινε προσπάθεια προβολής του έργου καλλιτεχνών διαφόρων χωρών. Ωστόσο καθώς διαπιστώθηκε σημαντική έλλειψη τεκμηρίωσης εκτός δυτικού κόσμου, μελετήσαμε τις δημιουργίες, καλλιτεχνών διαφορετικών εθνοτικών καταγωγών. Τα αποτελέσματα καταδεικνύουν την έλλειψη τεκμηρίωσης για καλλιτέχνες του φεμινιστικού κινήματος στις αναπτυσσόμενες χώρες. Οφείλουμε στα συμπεράσματα της παρούσας να αναφέρουμε την απουσία επαρκούς τεκμηρίωσης για χώρες εκτός Ευρώπης, Αμερικής και Αυστραλίας.

Ένδεια παρατηρήθηκε επίσης και στην τεκμηρίωση καλλιτεχνών διαφορετικών εθνοτικών καταγωγών. Το γεγονός αναδεικνύει την ανάγκη για αντίσταση στην αποικιοκρατική λογική στον τομέα της τέχνης, που συνεχίζει να υπάρχει και απαιτεί συλλογικές προσπάθειες για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που θα αντικατοπτρίζει την εκφραστική ποικιλομορφία δημιουργών κάθε πολιτισμικής προέλευσης.

Ωστόσο δεν μπορούμε να παραβλέψουμε τη δράση σημαντικών εκπροσώπων αυτής της κατηγορίας που αγωνίζονται για τη δημιουργία πλατφορμών που υποστηρίζουν και προωθούν τις δημιουργίες καλλιτεχνών διαφορετικού χρώματος και BIPOC ατόμων.

Οι δράσεις αυτές εκτιμούμε ότι στο μέλλον θα οδηγήσουν στην καλλιέργεια μιας κουλτούρας ουσιαστικής ισότητας. Αυτή η διαδικασία θα ενισχύσει την κριτική σκέψη και την αμοιβαία κατανόηση στον ψηφιακό χώρο προσφέροντας ένα πεδίο αυτοέκφρασης απαλλαγμένο από κάθε περιορισμό και πατριαρχική τροχοπέδη, μια εναλλακτική προσέγγιση στην τέχνη και τον πολιτισμό.

Η εξέταση των έργων και των δράσεων καλλιτεχνών που συνδυάζουν τη φεμινιστική τέχνη με τη χρήση ψηφιακών μέσων αποκαλύπτει πώς η τεχνολογία αποτελεί ασφαλές πεδίο για την ελεύθερη έκφραση κάθε θηλυκότητας και κάθε καταπιεζόμενης ομάδας, επιτρέποντας την κατάργηση κάθε βιολογικής και κοινωνικής έμφυλης αναπαράστασης. Η ψηφιακή τεχνολογία, όπως η εικονική πραγματικότητα, το διαδίκτυο, και η τεχνητή νοημοσύνη, αποτελούν μια σημαντική εργαλειοθήκη για τη δημιουργία και την επικοινωνία των φεμινιστικών μηνυμάτων.

Τέλος, ενώ οι προσεγγίσεις αυτές αναδεικνύουν τη θετική επίδραση της τεχνολογίας στη διαμόρφωση κοινωνικών αντιλήψεων, πρέπει επίσης να ληφθούν υπόψη προκλήσεις όπως η ψηφιακή ανισότητα και η εμπορευματοποίηση του φεμινισμού. Οι καλλιτέχνες και οι

ακτιβιστές οφείλουν να εργαστούν για να διασφαλίσουν τη διαφάνεια, τη δικαιοσύνη και τη δίκαιη πρόσβαση στα ψηφιακά μέσα.

Η συστράτευση φεμινιστικής τέχνης και ψηφιακής τεχνολογίας αποτελεί έναν σημαντικό παράγοντα του αγώνα για τη διαμόρφωση ενός πιο δίκαιου, ισότιμου, και πολυφωνικού πολιτισμού. Οι επιδράσεις τους ξεπερνούν τα όρια της τέχνης και της τεχνολογίας, διαμορφώνοντας τη συλλογική συνείδηση και προωθώντας την εξέλιξη μιας κοινωνίας ουσιαστικής αποδοχής και ελευθερίας που θα αποδέχεται κάθε «σφάλμα» και θα απορρίπτει κάθε προσπάθεια καταπάτησης του δικαιώματος στον αυτοπροσδιορισμό. Η επιστήμη, η τέχνη, και ο ακτιβισμός συγκλίνουν εδώ, δημιουργώντας μια συναρπαστική συμφωνία για την εξέλιξη προς μια πιο ισότιμη και δικαιότερη κοινωνία όπου οι ανθρώπινες ικανότητες και οι ευκαιρίες δεν θα εξαρτώνται από το φύλο.

Η δουλειά των ψηφιακών καλλιτεχνών, που ενστερνίζονται τις διάφορες φεμινιστικές θεωρίες και αρχές, έχει έντονη επίδραση στις εικαστικές τέχνες. Αλλάζει τον πολιτισμό του διαδικτύου και αλλάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την ψηφιακή τεχνολογία. Τα έργα των δημιουργών, που παρουσιάστηκαν, προήγαγαν, σε κάθε εποχή, με το δικό τους τρόπο την αλληλεγγύη και την ενότητα.

Πρωτοπορώντας στο χώρο τους, πειραματίστηκαν με τις νέες τεχνολογίες κάθε εποχής, με δημιουργίες, που επιβεβαιώνουν την ευρύτητα του πνεύματος τους. Αξιοποίησαν τόσο τον ήχο όσο και τις οπτικές εικόνες, ενώνοντας τον λόγο με την εικόνα, μέσω της υπερκειμενικής λογοτεχνίας και της επαυξημένης πραγματικότητας. Κατέρριψαν το χάσμα ανάμεσα στην υψηλή τέχνη και τη λαϊκή οπτική κουλτούρα και διεκδίκησαν την εξάλειψη της πατριαρχικής πολιτιστικής ιεραρχίας στην τέχνη. Οργάνωσαν ομάδες αλληλεγγύης, συλλογικότητες και συνέργιες με τοπικές κοινότητες. Πολλοί από αυτούς, με τα ριζοσπαστικά τους έργα, εναντιώθηκαν σε κάθε είδους διάκριση και διαχωρισμό. Με τόλμη αναγνώρισαν τις αστοχίες, της φεμινιστικής θεωρίας και αγωνίστηκαν για μια συμπεριληπτική κοινωνία ελεύθερη από κάθε είδους πατριαρχικό διαχωρισμό.

Μέσω της τέχνης τους, πραγματεύτηκαν, ένα συνδυασμό πραγματικού και εικονικού κόσμου, χωρίς καμία προκατάληψη, εργαζόμενοι για κοινωνική δικαιοσύνη και ισότητα και έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την ψηφιακή τεχνολογία, εισάγοντας ανθρώπινες πτυχές στη δομή της.

Φεμινίστριες ψηφιακές καλλιτέχνιδες, εκτός από το να αποδεικνύουν μέσα από τις δικές τους καριέρες ότι είναι ικανές να κατανοήσουν τον ανδροκεντρικό χαρακτήρα των τομέων της επιστήμης και της μηχανικής, είναι επίσης μεταξύ των πρωτοπόρων στη δημιουργία προγραμμάτων που στοχεύουν να προσελκύσουν κορίτσια και μάλιστα ποικίλων εθνοτικών καταγωγών, σε αυτούς τους τομείς. Πολλές από αυτές εργάζονται στην εκπαίδευση και πρωτοπορούν εισάγοντας την ψηφιακή τέχνη στα προγράμματα σπουδών. Το πιο σημαντικό, όμως είναι ότι δίνουν την απάντηση, στο ερώτημα εάν μπορεί να υπάρξει μια φεμινιστική τεχνολογία αλλάζοντας την ψηφιακή τεχνολογία, η οποία θεωρούνταν αμετάβλητη και σταθερά προσηλωμένη στο δυαδικό και ανδροκρατικό της χαρακτήρα, σε ένα τομέα που δεν είναι πλέον απαγορευμένος για τις γυναίκες.

Από τις πιο διάσημες καλλιτεχνικές δράσεις που αποκάλυψαν τη δυαδική φύση του ψηφιακού κόσμου ήταν το Μανιφέστο της VNS Matrix, που δήλωνε ότι η διάταξη του on/off, η βάση όλης της ψηφιακής τεχνολογίας, αποτελούσε την πιο επικίνδυνη μεταφορά της δυαδικής πατριαρχικής φύσης, όπου το αρσενικό είναι κυρίαρχο και το θηλυκό απών.

Καλλιτέχνες όπως Rosa Menkman και η LegacyRussell αποκάλυψαν τη σημασία του όρου «glitch», ως ένα σφάλμα, ένα κενό στο σύστημα. Εκμεταλλεύτηκαν αυτό το σφάλμα, μετατρέποντας το σε μέσο διεκδίκησης του δικαιώματός τους, ως γυναίκες καλλιτέχνιδες, να ακουστούν. Σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από άνδρες, ένα «glitch», θεωρούνταν αναποτελεσματικό και αναξιόπιστο, μια βλάβη που έπρεπε να εξαλειφθεί. Στο έργο τους, ο όρος έγινε σύμβολο της θηλυκότητας και η προσπάθεια εξάλειψής του, παρομοιάζεται με τον αποκλεισμό και την εξαφάνιση των γυναικών στην πατριαρχική κοινωνία.

Το «glitch» ενσωματώθηκε στη φεμινιστική θεωρία ως σύμβολο για την παύση της τρέχουσας κατάστασης και στη θεωρία του queer και της κριτικής θεωρίας για τη φυλή, ως σύμβολο της απουσίας των queer και μαύρων ατόμων στη δυαδική φύση της πατριαρχικής κοινωνίας. Οι φεμινιστές ψηφιακοί καλλιτέχνες αμφισβήτησαν τη δυαδικότητα διαλύοντας τα όρια μεταξύ του αναλογικού και του ψηφιακού κόσμου¹⁸⁷.

Μια από τις σημαντικότερες κατακτήσεις των φεμινιστριών ψηφιακών καλλιτεχνών είναι η αναδιαμόρφωση της αναπαράστασης του γυναικείου σώματος. Ήδη από τη δεκαετία του 1970, η Judy Chicago και η Carolee Schneemann, απεικόνισαν το γυναικείο σώμα,

¹⁸⁷Russell, L. (2020). *Glitch Feminism: A Manifesto*. Brooklyn, NY: Verso.

πολεμώντας την πατριαρχική ματιά που το καθιστούσε ένα αντικείμενο προς θέαση και τέρψη.

Ωστόσο, κατά τη δεκαετία του 1980, η αναθεωρητική τάση στους κόλπους του φεμινιστικού κινήματος, έκανε ορισμένους καλλιτέχνες και κριτικούς τέχνης να απορρίψουν τις προσεγγίσεις αυτές ως ουσιοκρατικές¹⁸⁸. Το βασικό επιχείρημα ήταν ότι η αναπαράσταση του γυναικείου γυμνού, όπως το αντιλαμβάνεται η ανδρική ματιά, ήταν τόσο διαποτισμένη από την πατριαρχική κοινωνία που ακόμη και η απλή απεικόνισή του ενίσχυε τον ανδρικό τρόπο αντίληψης. Η αποτύπωση του γυναικείου σώματος, τη δεκαετία του 1980, επιτυγχάνεται με την εξαφάνιση του. Το σώμα, πλέον, μέσω ψηφιακής τέχνης, γίνεται άυλο, καθώς δομείται και αποδομείται σε pixels.¹⁸⁹

Εκμεταλλεύτηκαν, επίσης, τις δυνατότητες για επικοινωνία που προσφέρουν τα κοινωνικά δίκτυα. Καλλιτέχνιδες όπως η Ann Hirsch και η Mandy Harris Williams επικοινωνούν με το κοινό τους μέσω του έργου τους, έχοντας τη δεξιότητα να διαχειρίζονται τα video ή/και τα podcasts που παράγουν με τον ίδιο εκφραστικό και άμεσο τρόπο των ζωντανών παραστάσεων. Η Johanna Burrai¹⁹⁰, κατήγγειλε τον ρατσισμό μηχανών αναζήτησης όπως η Google. Το διαδίκτυο τους παρέχει τη δυνατότητα να επικοινωνούν με ένα ευρύτερο κοινό, κάνοντας τις παραστάσεις τους ακόμη πιο επιδραστικές και ανακηρύσσοντας τες σε μια ιδιότυπη μορφή influencer.

Η έρευνα οδήγησε σε ευρήματα που αμφισβητούν την παραδοσιακή πεποίθηση ότι οι τεχνολογικοί και επιστημονικοί τομείς είναι ή βρίσκονται κάτω από την κυριαρχία των λευκών cisανδρών. Θηλυκότητες developers και designers έχουν σχεδιάσει και εισάγει φεμινιστικές έννοιες σε προγράμματα, ιστοσελίδες και video games. Πρωτοστατούν στο

¹⁸⁸Morgan, A. L. (1995). Feminist Art [Review of *The Power of Feminist Art: The American Movement of the 1970s, History and Impact*; Gumbo Ya Ya: *Anthology of Contemporary African-American Women Artists*, by N. Broude, M. D. Garrard, & S. Moore]. *Art Journal*, 54(3), 102–107. <https://doi.org/10.2307/777610>

¹⁸⁹Cole, J. (2007). Art, Activism, and Feminisms: Sites of Confrontation and Change [Review of *Art and Feminism: Decoys and Disruptions: Selected Writings, 1975-2001*; *Feminism-Art-Theory: An Anthology 1968-2000*; *The Interventionists: Users' Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, by P. Phelan, H. Reckitt, M. Rosler, H. Robinson, G. Sholette, & Nato Thompson]. *NWSAJournal*, 19(1), 175–180. ανακτήθηκε από <http://www.jstor.org/stable/4317238>

¹⁹⁰Στον ιστότοπό της, το WorldWhiteWeb.net η Burrai, αναφέρει ότι: στο Google, που αποτελεί την πλέον διαδεδομένη μηχανή αναζήτησης και χρησιμοποιείται παγκοσμίως από εκατομμύρια ανθρώπους που δεν αμφισβητούν την αντικειμενικότητά της «Αν κάποιος έκανε αναζήτηση εικόνων χεριών, εμφανίζονταν μόνο λευκά χέρια...». Εκείνη παρουσιάζει χέρια με διάφορα χρώματα ζητώντας από τους επισκέπτες του site να τις στείλουν στη Google για να τις συμπεριλάβει στα αποτελέσματα της αναζήτησης για τη λέξη χέρια. Ανακτήθηκε από <https://johannaburrai.com/World-White-Web>

σχεδιασμό AI επιτελέσεων και οργανώνουν AR και AV συλλογικές εκθέσεις. Ιδρύουν συνεργατικές καλλιτεχνικές συλλογικότητες και εκθεσιακούς χώρους.

Σε κατακλείδα της παρούσας, η τέχνη ενθαρρύνει την ανάπτυξη ενός νέου πολιτισμικού πλαισίου, που αναδεικνύει την ανάγκη για ισότητα και πολυφωνία. Η διαδικτυακή πλατφόρμα αποτελεί έναν χώρο ανταλλαγής ιδεών και αναδόμησης κοινωνικών προσδοκιών.

Η γυναικεία φεμινιστική τέχνη κατόρθωσε να βρει μια θέση στο πεδίο των παγκόσμιων καλλιτεχνικών δημιουργιών μέσω μιας συνεχούς αναζήτησης ταυτότητας και φωνής. Αυτή η τέχνη εκφράζει τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις επιδιώξεις των γυναικών στη σύγχρονη κοινωνία. Μέσω διαφορετικών μέσων και τεχνικών, οι φεμινίστριες καλλιτέχνιδες επισημαίνουν τις ανισότητες, τις κοινωνικές διακρίσεις και τις προκαταλήψεις που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες.

Στα πλαίσια της ιστορικής ανάπτυξης του φεμινιστικού κινήματος, διαφοροποιήσεις σημειώθηκαν σε θέματα όπως η σεξουαλικότητα, η διαφορετική ταυτότητα φύλου και οι διαπολιτισμικές προσεγγίσεις. Αυτές οι διαφορές εκφράστηκαν μέσω διαφορετικών καλλιτεχνικών προσεγγίσεων, από την παραδοσιακή έως τη σύγχρονη τέχνη και αντανακλούν την ποικιλομορφία των γυναικείων εμπειριών και προσεγγίσεων.

Οι περιβαλλοντικές και διασταυρούμενες μορφές διάκρισης που αντιμετωπίζουν οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετική ταυτότητα φύλου και σεξουαλικό προσανατολισμό επηρεάζονται από τις πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές που προκαλούνται από τη ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο.

Η τεχνολογία είναι ένα σύνθετο πεδίο δράσης που μπορεί να επηρεάσει την κοινωνία σε διάφορους τομείς, συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών δομών και των πολιτισμικών προσεγγίσεων. Φεμινιστικές τάσεις του σύγχρονου κινήματος υποστηρίζουν ότι η τεχνολογία αποτελεί πεδίο αναπαραγωγής πατριαρχικών στερεότυπων και αντιλήψεων. Στην ανασκόπηση διαπιστώθηκε ωστόσο ότι η τεχνολογία μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την υπονόμηση πατριαρχικών δομών και την προαγωγή της ισότητας των φύλων, μέσω της διάδοσης πληροφοριών, της ενδυνάμωσης φωνών και της διευκόλυνσης συνεργασίας και ενσωμάτωσης. Συνεπώς, τα τεχνολογικά εργαλεία μπορούν να αναπαράγουν πατριαρχικά στερεότυπα και αντιλήψεις μέσω της προβολής ισχυρών και επικρατούντων κοινωνικών δομών στον διαδικτυακό χώρο, αλλά ταυτόχρονα μπορούν να αποτελέσουν το

πλέον ισχυρό μέσο για την ανατροπή αυτών των δομών και την ενδυνάμωση των φωνών που δεν έχουν ακουστεί.

Προγράμματα που χρησιμοποιούν λογισμικό ανοιχτού τύπου επιτρέπουν σε θηλυκότητες και σε κάθε ένα άτομο να κωδικοποιεί και να προγραμματίζει. Με τον τρόπο αυτό η φωνή καθενός μπορεί να ακουστεί και δεδομένου ότι πρόκειται, για ένα αποκεντρωμένο σύστημα επικοινωνίας με αόρατη προέλευση, εξαλείφεται και κάθε εξουσιαστικό και ιεραρχικό ζήτημα.

Σήμερα, οι γυναίκες και οι άνθρωποι με διαφορετική ταυτότητα φύλου και σεξουαλικό προσανατολισμό αντιμετωπίζουν πολλαπλές μορφές διάκρισης παρά την πρόοδο της ψηφιακής τεχνολογίας και του διαδικτύου. Η ανάπτυξη ενός φεμινιστικού διαδικτύου προσφέρει ευκαιρίες για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων μέσω της δημιουργίας πολιτικών, υποδομών και κοινωνικοπολιτισμικών κανονικοτήτων που σέβονται την πολυμορφία και την ισότητα.

Παρά την παρουσία περιπτώσεων ψευδούς ενημέρωσης ή παραπληροφόρησης, η σημερινή κατάσταση έχει ανοίξει έναν δρόμο για τις γυναίκες να εκφράσουν απροκάλυπτα τις ιδέες και τις επιθυμίες τους, χωρίς την παρέμβαση ή την επεξεργασία που μπορεί να προκύψει από πατριαρχικές αντιλήψεις. Το 2018, σε μια έρευνα του Qatar Computing Research Institute¹⁹¹ διαπιστώνεται πως οι γυναίκες σε κοινωνίες με αυστηρούς περιορισμούς στον τομέα του φύλου εμφανίζονται περισσότερο ενεργές, στο διαδίκτυο, σε σύγκριση με τους άνδρες. Το γεγονός ενδεχομένως να αποδεικνύει πως έχουν μεγαλύτερη ελευθερία έκφρασης στο διαδίκτυο απ' ό,τι στην πραγματική ζωή (Mangoetal,2014).

Κατά τη διάρκεια της παρούσας ανασκόπησης διαπιστώθηκε ότι παρά την αδιαμφισβήτητη κοινωνικό πολιτική και τεχνολογική πρόοδο η σύγχρονη κοινωνία ταλανίζεται ακόμη από μια κυρίαρχη αντιφεμινιστική κουλτούρα που προάγει και συντηρεί ακραία πατριαρχικά πρότυπα. Αδιαμφισβήτητα, το τελευταίο, αποτελεί ένα πολύπλοκο φαινόμενο που επηρεάζεται από πολλούς κοινωνικούς, πολιτικούς και πολιτισμικούς παράγοντες και η αντιμετώπισή του απαιτεί συνειδητοποίηση, εκπαίδευση και δράση εκ μέρους της κοινωνίας για την προώθηση της ισότητας και της δικαιοσύνης. Ερωτήματα προκύπτουν αναφορικά με τα γενεσιουργά αίτια του παραπάνω φαινομένου.

¹⁹¹Magno, G., & Weber, I. (2014). International Gender Differences and Gaps in Online Social Networks. In 8851 (pp. 121-138). DOI: 10.1007/978-3-319-13734-6_9.

Η μελλοντική έρευνα πιθανώς να ασχοληθεί με τη σύνδεση των αντιφεμινιστικών στάσεων και του ασυνείδητου φόβου για την απώλεια εξουσίας. Ο φεμινισμός απειλεί την υφιστάμενη τάξη πραγμάτων και την κυριαρχία του ανδρικού προνομίου, γεγονός που προκαλεί αντίσταση και αντιφεμινιστικές αντιδράσεις;

Σε περιόδους κοινωνικής αναταραχής και αβεβαιότητας, ορισμένοι άνθρωποι αναζητούν απλουστευμένες εξηγήσεις και αντιδρούν εναντίον των κινήματων που προσπαθούν να αμφισβητήσουν την υφιστάμενη τάξη πραγμάτων.

Η επιδείνωση της οικονομικής κατάστασης, η κρίση και οι κοινωνικές ανισότητες μπορούν να προκαλέσουν αντιδράσεις που εκφράζονται μέσω της αντιφεμινιστικής κουλτούρας;

Η έντονη αντίδραση κατά του φεμινισμού μπορεί να οφείλεται σε ένα αίσθημα απειλής της ταυτότητας ευρύτερων ομάδων ή/και μεμονωμένων ατόμων;

Παράλληλα, η δημιουργία ενός φεμινιστικού διαδικτύου αποτελεί προκλητική διαδικασία, καθώς αντιμετωπίζει αντιπαλότητα από τις αντιφεμινιστικές κουλτούρες που προωθούν πατριαρχικά πρότυπα. Αυτό αναδεικνύει την αναγκαιότητα ερευνητικού έργου που θα συμβάλλει στη μελέτη και την κατανόηση των μεθοδολογικών, θεωρητικών και ηθικών συνεργιών που απαιτούνται για τη δημιουργία του. Η έρευνα αναμένεται να προωθήσει τη δημιουργία μιας πιο δίκαιης και ισότιμης κοινωνίας που σέβεται και αναγνωρίζει την πολυμορφία των ανθρώπινων ταυτοτήτων.

Ταυτόχρονα, οι εξελίξεις στον χώρο της τεχνολογίας και της ψηφιακής τέχνης συνεχίζουν να ανοίγουν νέους ορίζοντες για μια συνειδητά, πιο πολυδιάστατη κοινωνία. Αντιλαμβανόμαστε το γεγονός πως πλέον ζούμε σε έναν ψηφιακό κόσμο τη μεγαλύτερη μέρα, δουλεύοντας πίσω από υπολογιστές, επικοινωνώντας μέσω κινητών τηλεφώνων, ανταλλάσσοντας ψηφιακά μας αρχεία, παρακολουθώντας online περιεχόμενο, λαμβάνοντας μέρος σε διαδικτυακές συναντήσεις καθώς δουλεύουμε από το σπίτι, ενώ παράλληλα διατηρούμε τις κοντινές μας σχέσεις με την οικογένεια, τους φίλους και τους συναδέλφους μας. Έτσι, υπάρχει η απορία αν αυτοί οι δύο κόσμοι είναι πραγματικά ανεξάρτητοι μεταξύ τους.

Ερωτήματα γεννώνται σχετικά με την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων, την ανάγκη για ιδιωτικότητα και τον τρόπο που αυτά επηρεάζουν τη δημόσια διαδικτυακή έκφραση.

Καθώς και αν αυτό θα αποτελέσει, τελικά, εχέγγυο διασφάλισης της ατομικότητας του μελλοντικού ανθρώπου ή μια νέα μορφή περιορισμού και ψευδεπίγραφης ελευθερίας που θα παράξει νέες διχαστικές λογικές;

Είναι τελικά ο ξενοφεμινισμός, ένας μετά-κυβερνοφεμινισμός και η λύση για την ουσιαστική απελευθέρωση από την πατριαρχική δυαδικότητα;

Είναι η κατάργηση του φύλου το πρώτο βήμα για την κατάργηση κάθε είδους διαχωρισμού και διάκρισης και το άνοιγμα του δρόμου για την τελική κατάργηση της φυλής; Αν ναι θα είναι η κατάργηση της φυλής το νέο ζητούμενο;

Η κατάρρευση της πατριαρχίας θα προκαλέσει και την κατάρρευση των καπιταλιστικών δομών που πάνω της δομήθηκαν;

Η κατάργηση κάθε διαφοράς η λύση ή μια στρέβλωση που οδηγεί στην καταστρατήγηση κάθε μοναδικότητας;

Ποιος ο ρόλος της τέχνης που εξ ορισμού αναδεικνύει τη μοναδικότητα της κάθε προσωπικής εμπειρίας έναντι σε μια λογική που καταστρατηγεί το δικαίωμα της διαφοράς προβάλλοντας το επιχείρημα της συλλογικής ευθύνης και εμπειρίας;

Το φεμινιστικό κίνημα και οι πρακτικές του που αρχικά εστίαζαν στην επίτευξη ισότητας προκάλεσε σημαντικές θετικές αλλαγές και σε επιμέρους ζητήματα όπως η εργασιακή ισότητα και έθιξε ζητήματα όπως η σεξουαλική παρενόχληση, η κακοποίηση, ο ρατσισμός και η κοινωνική αδικία. Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε και τις αντιφάσεις, προκαταλήψεις ή παραλείψεις στην επικοινωνία των μηνυμάτων του.

Στον επίλογο της παρούσας, οφείλουμε να επισημάνουμε την ανάγκη επιπλέον έρευνας στο πεδίο της κατανόησης των πολύπλοκων συνεργειών της ανθρώπινης συνύπαρξης με σκοπό την χάραξη ενός αλληλέγγυου και συνεργατικού τρόπου δράσης.

Οι μελλοντικές έρευνες του πεδίου οφείλουν να σταθούν με κριτική ματιά και ευρύτητα πνεύματος και μεθοδολογίας και να εξετάσουν το ρόλο της τεχνολογίας στη διαμόρφωση μιας νέας πραγματικότητας που θα εξασφαλίζει χώρο σε κάθε άτομο να αυτοπροσδιοριστεί και τελικά να παράξει μια ελεύθερη πραγματικότητα που θα βασίζεται στην αποδοχή και τη συνέργεια.

Η συνεχής εξέλιξη του πεδίου του φεμινισμού στον τομέα της έρευνας υπόσχεται να προσφέρει πολυδιάστατες και πολυποικίλες προοπτικές. Καθώς η κοινωνία εξελίσσεται και οι δομές εξουσίας διαμορφώνονται εκ νέου, ο φεμινισμός παραμένει κρίσιμος για την κατανόηση και την αντιμετώπιση των κοινωνικών αδικιών και των διακρίσεων.

Μέσα από το πρίσμα της τέχνης και με τη συνδρομή της ψηφιακής τεχνολογίας, ο φεμινισμός μπορεί να αποκαλύψει νέες πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας και να αναδείξει φωνές που συχνά παραμελούνται. Από την ανάλυση των διαδικτυακών τόπων έως την ανάπτυξη πρωτοποριακών ψηφιακών εργαλείων, η φεμινιστική έρευνα θα συμβάλλει στη δημιουργία μιας πιο δίκαιης και ισότιμης κοινωνίας. Παράλληλα, η ανάπτυξη πρακτικών και πολιτικών που βασίζονται στο φεμινιστικό πλαίσιο θα συνεχίσει να ενισχύει τις προσπάθειες για τη δημιουργία ενός πιο δίκαιου κόσμου.

Πιστεύουμε ότι με τη συνεχή έρευνα, συζήτηση και δράση, η φεμινιστική ιδεολογία θα παραμένει ζωντανή, δυναμική και επίκαιρη προσφέροντας αναλυτικά εργαλεία για την κατανόηση και την αντιμετώπιση των σύγχρονων προκλήσεων.

Σε κατακλείδα της παρούσας η έρευνα απέδειξε ότι μέσα από τη σύμπλευση τέχνης και τεχνολογίας αναδύονται νέες εκφραστικές διαστάσεις που χαράσσουν νέες σελίδες στο βιβλίο της ανθρώπινης εξέλιξης.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Bourdieu, P. (2007). *Η Ανδρική Κυριαρχία [The Masculine Domination]*. (μετάφραση Έ. Γιαννοπούλου.). Athens, Greece: Πατάκης.

Cameron, D. (2020). *Feminism* (Οικονόμολογος). ΠΕΚ (Μ. Δ. Φιλώτας, Μετάφραση, Μ. Μηλιώρη, Επιμέλεια).

Cuboniks, L. (n.d.). Το μανιφέστο του ξενοφεμινισμού: μια πολιτική για την αλλοτρίωση: Laboria Cuboniks. *Το μανιφέστο του Ξενοφεμινισμού: Μια πολιτική για την Αλλοτρίωση*, Laboria Cuboniks. laboriacuboniks.net

Laclau, E. (1997) *Για την επανάσταση της εποχής μας: Κοινωνική εξάρθρωση, ηγεμονία και ριζοσπαστική δημοκρατία*. εισ.-μτφ.-επιμ. Γ. Σταυρακάκης, Αθήνα: Νήσος.

Αντωνοπούλου, Σ. (2022). *Τεχνητή νοημοσύνη και έμφυλες διακρίσεις-Μια φεμινιστική, τεχνολογική, νομική και ηθικοκοινωνική προσέγγιση* (Doctoral dissertation University Piraeus Greece) http://dx.doi.org/10.26267/unipi_dione/2039

Κάκαρη, Ν., & Κατσαντώνη, Μ. (2011). Μεθοδολογικά εργαλεία και θεωρητικοί προβληματισμοί ως προς την εκπόνηση Μεταπτυχιακών Διπλωματικών Εργασιών. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 2(1), 127-144.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Armstrong, C. (2006). *Women Artists at the Millennium*. October Books.

- Arnett, J. J. (2002). The psychology of globalization. *American Psychologist*, 57(10), 774–783.
- Batmanghelichi, K. S., & Mouri, L. (2017). Cyberfeminism, Iranian style. *Feminist Media Histories*, 3(1), 50–80.
- Bennett, J. M. (2006). *History Matters: Patriarchy and the Challenge of Feminism*. University of Pennsylvania Press.
- Bentkowska-Kafel, A. (2015). Debating Digital Art History. *International Journal for Digital Art History*, (1).
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Routledge.
- Bradley, W., & Esche, C. (Eds.). (2007). *Art and Social Change: A Critical Reader* Tate Publishing.
- Bray, F. (2007). Gender and Technology. *Annual Review of Anthropology*, 36, 37–53. <http://www.jstor.org/stable/25064943>
- Brodsky, J. K. (2022). *Dismantling the Patriarchy, Bit by Bit: Art, Feminism, and Digital Technology*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Chandler, D. (2002). *Semiotics for Beginners*. Routledge.
- Clark, C. L. (2002). *Hypertextual ways of knowing: Mapping the intersections of hypertext theory, feminist epistemology, and feminist rhetoric*. Texas Woman's University
- Cohen, S., & Holzer, J. (1990). An Interview with Jenny Holzer. *Columbia: A Journal of Literature and Art*, 15, 149–159. <http://www.jstor.org/stable/41807056>
- Cole, J. (2007). *Art, Activism, and Feminisms: Sites of Confrontation and Change* [Review of *Art and Feminism; Decoys and Disruptions: Selected Writings, 1975-2001; Feminism-Art-Theory: An Anthology 1968-2000; The Interventionists: Users' Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, by P. Phelan, H.
- Connor, M. (2014, October 20). First look: Amalia Ulman-Excellences & Perfections. *Rhizome*. <https://rhizome.org/editorial/2014/oct/20/first-look-amalia-ulmanexcellences-perfections/>
- Coover, R. (1993, August 29). Hyperfiction: Novels for the Future. *The New York Times Review of Books*.
- Critical Art Ensemble. (2002). *The Molecular Invasion*. Autonomedia Books.
- Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. Harvard University Press.
- De Beauvoir, S. (2015). *The Second Sex*. New York: Vintage.
- Dixon, S., & Gaffney, V. (2016). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.

- Eubanks, V. (2004). Cyberfeminism Meets NAFTAzteca: Recoding the Technotext. In R. Eglash, J. Croissant, G. Di Chiro, & R. Fouché (Eds.), *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power* (pp. 151-162). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Evans, Sara M. (2010). *Tidal Wave: How Women Changed America at Century's End*. Free Press.
- Flanagan, M. (2006). Making games for social change. *AI & SOCIETY*, 20(4), 493–505. <https://doi.org/10.1007/s00146-006-0048-3>
- Fraser, N. (2013). *Fortunes of Feminism, From State-Managed Capitalism to Neoliberal Crisis*. London and New York: Verso.
- Gerhard, J. (2013). *The Dinner Party: Judy Chicago and the Power of Popular Feminism, 1970-2007*. Athens, Georgia: The University of Georgia Press.
- Hackman, P. (2011). I Am a Double Agent: Shelley Jackson's Patchwork Girl and the Persistence of Print in the Age of Hypertext. *Contemporary Literature*, 52(1), 84-107. <https://doi.org/10.1353/cli.2011.0013>
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York and London: Routledge. (Πρώτη έκδοση 1985).
- Hayles, K. K. (2000). Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: the Importance of Media-specific Analysis. *Postmodern Culture*, 10(2). [<https://doi.org/10.1353/pmc.2000.0011>]
- Hayles, K. K. (2001). The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext. *Narrative*, 9(1), 21-39.
- Hayles, K. K. (2002). *Writing Machines*. Cambridge and London: The MIT Press. [<https://doi.org/10.7551/mitpress/7328.001.0001>]
- Hester, H. (2017, June 30). After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism. *Beingres* <https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>
- Hester, H. (2019). *Xenofeminism*. Polity.
- Hobsbawm, E. J. (1996). *The Age of Extremes: A History of the World, 1914-1991*. Vintage.
- Hurst, C. (2023). VNS Matrix-Pilled: Three Propositions for Revisiting 1990s Cyberfeminist Art Now. *Australian and New Zealand Journal of Art*, 23(1), 43-60. DOI: 10.1080/14434318.2023.2214588
- Isbister, K. (2017). *How games move us: Emotion by design*. The MIT Press
- Jackson, S. (1998). Stitch Bitch: The patchwork girl [Transcript of presentation]. *Transformations of the Book Conference*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA, United States. web.mit.edu
- Kantola, J., & Squires, J. (2012). From state feminism to market feminism? *International Political Science Review / Revue Internationale De Science Politique*, 33(4), 382-400.

- Kember, S. (2002). Reinventing cyberfeminism: Cyberfeminism and the new biology. *Economy and Society*, 31(4), 626–641.
- Kendall, R. (1999, June). But I Know What I Like. *ACM SIGWEB Newsletter*, 8(2), 8-13.
- Kent, S. L. (2002). *The ultimate history of video games: From pong to pokémon and beyond; the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Prima Publ.
- Kent, Steve L. (2021). *The ultimate history of video games*. Crown.
- Knox, J. (2004). The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process [Review of the book *The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process* by T. Adams & A. Duncan (Eds.)]. *British Journal of Psychotherapy*, 20, 394-396.
- Kobayashi, H. H. (2015). Research in Human-Computer-Biosphere *Interaction*. *Leonardo*, 48(2), 186–187.
- Laboria Cubonics. (2018). *The Xenofeminist Manifesto: A politics for alienation*. Verso.
- Laclau, E. (1997) *Για την επανάσταση της εποχής μας: Κοινωνική εξάρθρωση, ηγεμονία και ριζοσπαστική δημοκρατία*. εισ.-μτφ.-επιμ. Γ. Σταυρακάκης, Αθήνα: Νήσος.
- Landow, G. P. (1993). *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Johns Hopkins University Press.
- Latimer, J. (2017). Review: Donna J Haraway, Manifestly Haraway: The Cyborg Manifesto, The Companion Species Manifesto, Companions in Conversation (with Cary Wolfe). *Theory, Culture & Society*, 34(7-8), 245-252.
- Light, J. S. (1999). When Computers Were Women. *Technology and Culture*, 40(3), 455-483.
- Little, G. (1999). A Manifesto for Avatars. *Intertexts* 3(2), 192-211.
- Lloyd, M. (2015). *Performativity and Performance* (L. Disch & M. Hawkesworth, Eds.). Oxford University Press.
- Mainardi, P. (1978). *Quilts, the Great American Art*. Miles & Weir.
- Malloy, J. (n.d.). Notes on the Creation of its name was Penelope. *TheWELL*. <https://people.well.com/user/jmalloy/statement.html>
- Manetta Berends (ed.), *Cyber/Technofeminist Cross-reader*, 2019.
- Marshall, C. (2010). *Reading and Writing the Electronic Book*. San Rafael, CA: Morgan & Claypool Publishers.
- McCann, H., Carroll, G., Duguid, B., Gehred, K., Kirillova, L., Kramer, A., Holmes, M., & Weber, S. (2019). *The feminism book: Big ideas simply explained*. DK Publishing.
- Mihai, M. (2018). *From Hate to Political Solidarity*. Oxford University Press.
- Millner, J., & Moore, C. (2021a). *Beyond performing identities*. In *Contemporary Art and Feminism* (p. 49–84). Routledge.

- Millner, J., & Moore, C. (2021b). *Craftivism*. In *Contemporary Art and Feminism* (p. 129–167). Routledge.
- Moore, B. (Ed.). (2000). *The World of Charlotte Moorman: Archive Catalogue*. New York: Bound & Unbound.
- Nochlin, L. (1988). Why Have There Been No Great Women Artists? In *Women, Art and Power and Other Essays*. Thames and Hudson.
- Nooney, E. A. (2014). *Sierra On-Line and the Archaeology of Video Game History* (thesis). Stony Brook University.
- O'Brien, L. (2017, December 22). Women in video game development in 2017: A Snapshot. *IGN*. www.ign.com
- Papas, S. (2003). *Sexuality, Art and Feminism*. Chelsea College of Art and Design.
- Parker R. (1984). *The subversive stitch: embroidery and the making of the feminine*. Women's Press.
- Paul, C. (Ed.). (2016). *A Companion to Digital Art*. Wiley-Blackwell. ISBN: 978-1-118-47520-1
- Plant, S. (1997). *Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture*. London: Fourth Estate.
- Pollock, G. (1998). *Vision, and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art*. Routledge.
- Romero, B. (2006). *Sex in video games*. Charles River Media.
- Rose, A. (2005, November 15). Game developers: Let's talk about sex! *Engadget*. www.engadget.com
- Rosser, S. V. (2005). Through the Lenses of Feminist Theory: Focus on Women and Information Technology. *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 26(1), 1–23. <http://www.jstor.org/stable/4137430>
- Russell, L. (2012, December 10). Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto. *Dokumen Pub*. <https://dokumen.pub>
- Russell, L. (2020). *Glitch Feminism: A Manifesto*. Brooklyn, NY: Verso.
- Sanchez-Palencia Carazo, C., & Almagro Jimenez, M. (2006). *Gathering the Limbs of the Text in Shelley Jackson's Patchwork Girl*. *Atlantis*, 28(1), 115-129.
- Sandoval, C. (2000). *Methodology of the Oppressed* [Paperback].
- Scott, Joan W. (1988). *Gender and the Politics of History*. New York: Columbia University Press.
- Sex and intimacy Microtalks – GDC Vault (free). *IGDA*. (n.d.). <https://igda.org/resources-archive/sex-and-intimacy-microtalks-gdc-vault-free/>

- Smith, J. (2023). Defining the Internet: A Comprehensive Analysis. *Journal of Communication Technology*, 45(2), 78-92. <https://doi.org/10.1111/jct.12345>
- Smith, J. D., & Johnson, L. (2019). Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective. *Journal of Semiotics*, 15(2), 45-58.
- Stewart, P. (2020). Curating the Digital. *Curating_the_Digital* 22/04. <https://www.academia.edu/42830077/>
- subRosa, M., Fernandez, F., & Wilding, M. (Eds.). (2003). Domain Errors. *Cyberfeminist Practices*. Autonomedia Books.
- TILLANDER, M. (2011). Creativity, Technology, Art, and Pedagogical Practices. *Art Education*, 64(1), 40–46. <http://www.jstor.org/stable/23033951>
- Wajcman, J. (2000). Reflections on Gender and Technology Studies: In What State is the Art? *Social Studies of Science*, 30(3), 447–464. <http://www.jstor.org/stable/285810>
- Wajcman, J. (2005). *TechnoFeminism*. Cambridge, Polity Press. Ανακτήθηκε από monoskop.org
- Wollstonecraft, M. (2004). *A Vindication of the Rights of Woman* (Penguin Classics).

Ιστοσελίδες- διαδικτυακές πηγές

- A.I.R. (n.d.). <https://www.airgallery.org/>
- Amoros, G. (n.d.). Artist Grimanesa Amoros Biography-Women art representative. <https://www.grimanesaamoros.com/light-sculpture-artist-biography/>
- Amoros, G. (n.d.). Artista. Grimanesa Amoros- lightsculptures&installations. <https://www.grimanesaamoros.com/>
- Antin, E. Eleanor Antin Paintings, bio, ideas. The Art Story. (n.d.). <https://www.theartstory.org/artist/antin-eleanor/>
- Baile, D. (2019, March 8). Dona Bailey. Atariwomen. <https://www.atariwomen.org/stories/dona-bailey/>
- Baile, D. (2019, March 8). Atariwomen. <https://www.atariwomen.org/stories/dona-bailey/>
- Bernstein, M. (2010). Interview with Judy Malloy. <http://www.markbernstein.org/Aug10/InterviewwithJudyMalloy.html>
- Bernstein, M. (2011) Code <http://www.markbernstein.org/Aug11/FreshCode.html>
- Binlot, A. (2018, June 30). Grimanesa Amorós illuminates Prospect Park with immersive installation Hedera. Forbes. [Forbes](https://www.forbes.com)
- Brathwaite, B. (2012, July 6). About. Applied Game Design. <https://bbrathwaite.wordpress.com/about/>

Cardenas, M. (2020, November 2). No Borders struggles the Electronic Disturbance Theatre 2.0. Digicult: Digital Art, design and culture. <https://digicult.it/hacktivism/no-borders-struggles-the-electronic-disturbance-theatre-2-0/>

Clements,A.(2013).ThemanyfacesofEleanorAntin.Hyperallergic.
<https://hyperallergic.com/95936/the-many-faces-of-eleanor-antin/>

Cyborgology(blog),TheSocietyPages.
<https://thesocietypages.org/cyborgology/2012/12/10/digital-dualism-and-the-glitch-feminism-manifesto/>

Damon, B. (n.d.). (Passages). <https://www.betsydamon.com/artworks/passages>

EncyclopædiaBritannica,inc.(2023,December21).Virtualreality.Encyclopædia Britannica.
<https://www.britannica.com/technology/virtual-reality>

FeministFrequency.(2020,November17).Tropesvswomeninvideogames.
<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>

FeministFrequency.(2023,December20).Feministfrequency.
<https://feministfrequency.com/>

Flanagan,M.(2023,September18). About Mary Flanagan. <https://maryflanigan.com/about/>

Gavin, F. (2018, February 19). The artist whose works are inspired by Instagram's algorithm. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/39095/1/artist-mandy-harris-williams-works-are-inspired-by-instagram-s-algorithm>

GrimanesaAmorós(n.d.)(lightsculptures&installationsGrimanesaAmoros).
<https://www.grismanaamoros.com/>

Hart, C. (n.d.).<https://claudiahart.com/>

Hard world for small things.WevrTransport:Acommunityfor VR creatives and enthusiasts-Wevr Transport.(n.d.). <https://transport.wevr.com/hard-world-for-small-things>

Hirsch, A. (n.d.). Ann Hirsch. <http://therealannhirsch.com/info.html>

Hyphen Labs. (n.d.-a). Hyphen. from <https://hyphen-labs.com/>

Hyphen Labs. (n.d.). NSAF. <https://hyphen-labs.com/NSAF>

Ignotofsky, R. (2016). Women in Science: 50 Fearless Pioneers Who Changed the World. Ten Speed Press.

Institute for Infinitely Small Things. Artists' Prospectus for the Nation. (2015, February 14).<https://www.artistsincontextprospectus.org/2013/08/04/institute-for-infinitely-small-things-5/>

Jackson,S.(1995).PatchworkGirl.Hypertext.EastgateSystems.
<https://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>

JaniczaBravo.PRETTYBIRD.(n.d.).<https://prettybird.co/us/talent/creators/janicza-bravo/brand-content/>

Kumao,H.(2019,September4).Misbehavingmachines.
<https://heidikumao.net/misbehaving-machines/>

Kumao,H.(2020a,September10).Protest.<https://heidikumao.net/portfolio-items/protest/?portfolioCats=94>

Kumao,H.(2020b,September10).Resist.<https://heidikumao.net/portfolio-items/resist/?portfolioCats=94>

Kumao, H.(2023a, November 2).Home. <https://heidikumao.net/>

Kumao, H.(2023b,March 7). Translator. <https://heidikumao.net/portfolio-items/translator-new/>

LaTurbo Avedon. (n.d.). C L U B ~ R O T H K O. <http://clubrothko.com/save01.html>

LaTurbo Avedon. (n.d.-b). C L U B ~ R O T H K O. <https://clubrothko.com/>

Landow, G. P. (n.d.). George P. Landow. <https://victorianweb.org/cv/gplbio.html>

Landow, G. (n.d.). StickingtogetherNarrative,Sexuality,Self:Shelley Jackson’s“Patchwork Girl”. <https://cyberartsweb.org/cpace/ht/pg/pgmain.html>

Limina Immersive. (2023, September 21). <https://www.liminainmersive.com/>

Mandy Harris Williams.(n.d.) <https://www.mandyharriswilliams.com/>

Manifest.AR Artist Group AR Art Manifesto. (n.d.). <https://manifest-ar.art/>

Manifest.AR Venice Biennial 2011 Ar Intervention. Manifest.AR. (2011,August4). <https://manifestarblog.wordpress.com/venice2011/>

Mary Flanagan.(2021,August 17). Layoff. <https://maryflanagan.com/games/layoff/>

NTSRadio.(n.d.).BrownupyourfeedradiohourW/MandyHarrisWilliams.
<https://www.nts.live/shows/brown-up-your-feed>

NSAF. hyphen. (n.d.-b). <https://hyphen-labs.com/NSAF>

Passages: RITES & rituals. Betsy Damon. (n.d.). <https://www.betsydamon.com/passages-rites-and-rituals>

Raz-Russo, M. (2023, July 25). Jenny Holzer. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Jenny-Holzer>

Rauschenberg, R. (2007). Open Score [Film]. Menil Archives, The Menil Collection, Houston. https://archives.menil.org/repositories/2/archival_objects/1379

Sarkeesian, A. (n.d.). Anita Sarkeesian. <https://www.anitasarkeesian.com/>

Seu, M. (Ed.). (2020). Cyberfeminism Index.

Thiel, T. (n.d.). <https://www.tamikothiel.com/AR/artcriticfacematrixReloaded.html>

Tropes vs women in video games. Feminist Frequency. (2020, November 17). <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>

Tattersall, L., & Marshall, P. (n.d.). Howardena Pindell's free, white and 21. MOMA MAGAZINE. <https://www.moma.org/magazine/articles/848>

Tribeca.(n.d.).NeurospeculativeAfrofeminism:2017TribecaFestival.
<https://tribecafilm.com/films/neurospeculative-afrofeminism-2017>

Ulman, A. (n.d.). Amalia's website. <https://amaliaulman.eu/>

United Nations, Department of Economic and Social Affairs. (n.d.). The World's Women 2020: Trends and Statistics. <https://www.un.org/en/desa/world%E2%80%99s-women-2020>

WeARinMoMA. (n.d.). Augmented reality art exhibition moma NYC (guerrilla intervention). <https://www.sndrv.nl/moma/>

Wikimedia Foundation. (2023a, October 28). Google Cardboard. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Cardboard

Wikimedia Foundation. (2023b, November 24). George Landow (professor). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/George_Landow_\(professor\)](https://en.wikipedia.org/wiki/George_Landow_(professor))

YouTube. (n.d.). Scandalishious. [video] <https://www.youtube.com/scandalishious>

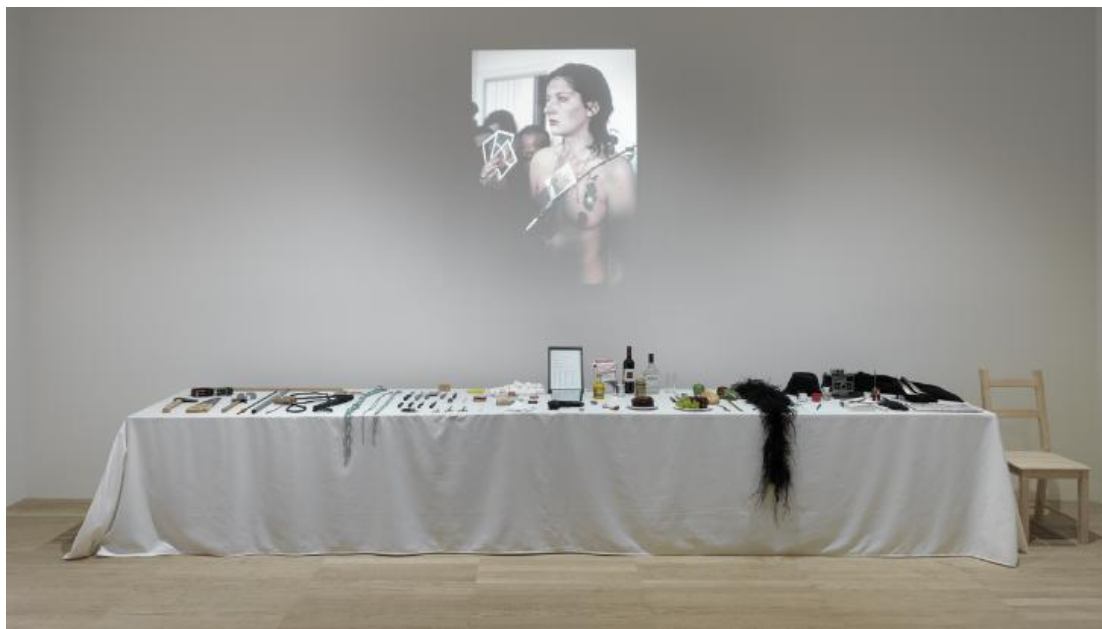
YouTube.(2014a,May29).ShelleyJackson,patchworkgirl.part2.[video]
<https://www.youtube.com/watch?v=21YxTeV1t1c>

Παράρτημα

Παράρτημα Α



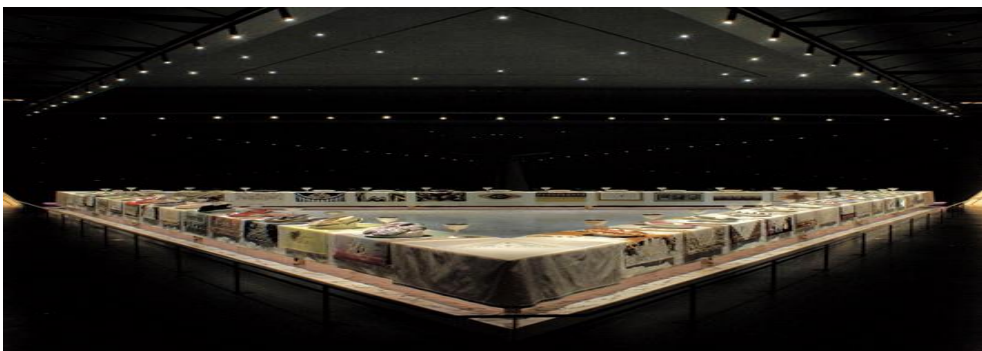
Εικόνα 1: Carolee Schneemann, *Interior Scroll* (1975) © ARS, NY and DACS, London 2023 www.tate.org.uk



Εικόνα 2: Marina Abramovic, *Rhythm*, 1974 © Marina Abramovic, www.tate.org.uk



Εικόνα 3: *Miriam Schapiro*(1979) *Mechano/Flower Fan*. *Acrylic and fa collage on paper, 30 x 44 in.*; *National Museum of Women in the Arts*. © *Miriam Schapiro, nmwa.org*



Εικόνα4: *The Dinner Party*, (1974-1979)(*Judy Chicago*) . www.brooklynmuseum.org



Εικόνα5: *Big Ox* (1967), Miriam Schapiro Eric Firestone Gallery, www.artbasel.com



In one of the exhibits at the Tenth Annual Festival of the Avant Garde, a newspaper was read to the accompaniment of clucking chickens.



Charlotte Moorman, who arranged event, played Nam June Paik's "TV Cello."

When Festival Is 10, Is It Avant-Garde?

By MICHAEL T. KAUFMAN
It all began, sort of, when Charlotte Moorman, a student at Juilliard, back then, decided she was very tired of playing a Kabalevsky cello piece and someone suggested she try John Cage's "26 minutes, 1.499 seconds for a String player," which among other things requires the performer to prepare and eat mushrooms.

Miss Moorman, who had come up from Little Rock to become a classically trained cellist, loved it. She met Mr. Cage and Earl Brown, who, if the avant garde has patriarchs are the patriarchs of avant garde music. She met Frederick Rzewski, a young pianist who played with gloves on and she roomed with Yoko Ono, who was writing poems and making things. Miss Ono suggested to Miss Moorman that she stage a festival of new music at Town Hall. That was 10 years ago.

Yesterday at Grand Central Terminal, in 20 box cars that the insistent and persuasive Miss Moorman wheeled out of the Penn Central, the 10th Annual Festival of the Avant-Garde was held. And while it may be that there is something oxymoronic about a 10th Annual Festival of the Avant-Garde something like a futuristic retrospective, no one seemed to mind.

"Work in Progress" Goes On
Some of the 320 artists from 27 countries who showed their oscillating, vibrating, keening and woofing works, were old-timers. For instance, John Cage sat in one of the boxcars on track 34 doing "Work in Progress."

What that meant was that he sat at a desk and continued to do the work he has been doing since August. That work is to rearrange the works of Thoreau into an assemblage free of syntax.

Mr. Cage paused from his work to explain that syntax was what "forces us to a particular point." He added that what he was attempting was "a demilitarization of language." He is doing it with the aid of a computer print-out of throws of the I Ching coins, an amalgam of the ancient Chinese system of prediction and contemporary technology.

This festival is very friendly, very convivial," he told Miss Moorman, who was touring the cars, and went back to his work in progress.

In another car, Miss Ono's things were on display. There was a plate with the fragments of a glass bottle. It was labeled "this is your emotion." A plexiglas coffin was entitled, "Your body," and a small cardboard box that was heavily bandaged bore the identification, "Heavily bandaged box."

Videotape in Profusion
All over the platform there were videotapes. Machines that synthesized music and sound into visual patterns, machines that showed Manhattan Island as seen from boat, car and foot. One of the video people was Shirley Clarke, who has given up film making to serve as a missionary for video as a force fostering greater communications.

"Videotape is going to teach Americans to play with each other," said Miss Clarke, who when she was dealing with film made such award winning documentaries as

"Jason." "The fight of the nineteen-eighties" will be the battle for access to communication media," said Miss Clarke, who was dressed as a magician. She and her Video-space Troupe were in a box car where they told the fortunes of the public with videotape cameras and painted video portraits.

In summary form here are some of the other things that happened at the festival, which ran until midnight: Two men in top hats and tails read The Wall Street Journal in a car where live chickens ate their clucks being electronically amplified. A dance troupe danced in the terminal. Some travelers joined in, skipping after pretty girls up the escalators.

Dr. Fred Stern, a teacher at Pratt, had a computer terminal at which the public could write a line of poetry. The keyboard, activated by a computer in Long Island, composed a poem from that line. An 8-year-old boy wrote: "My name is Tovey." The keyboard responded: "I'm sorry but esthetically speaking your line just doesn't make it. Snicker. Snicker. I'm in control here."

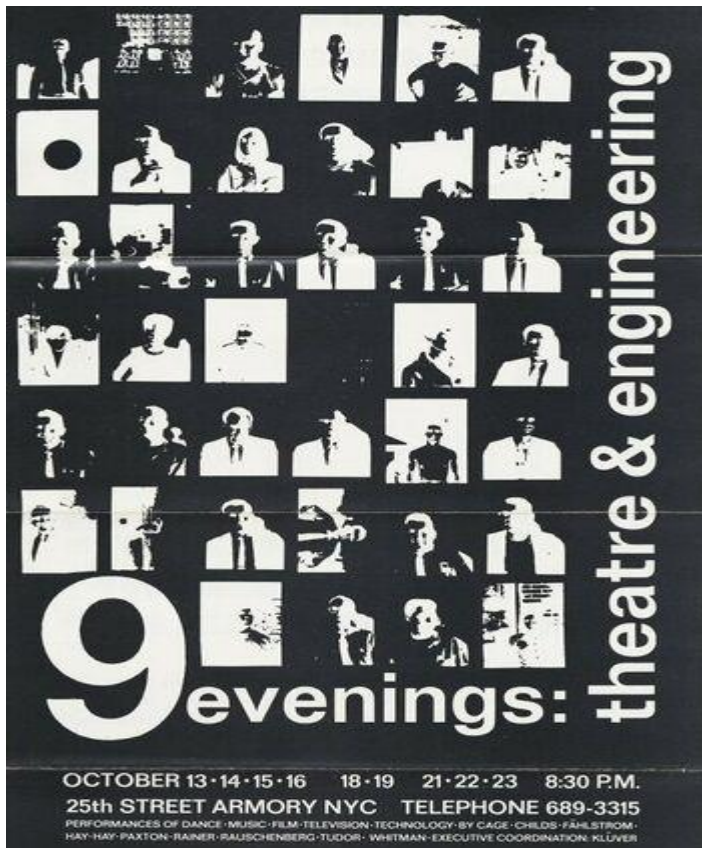
An artist named Antoni Miralda distributed bread and rice dyed orange, pink and green. He said edible art was his way of returning "a sense of celebration" to the act of eating.

And Miss Moorman played a specially built cello composed of three toy trains. She dedicated her piece to Dr. William J. Ronan, without whose help, she said, she would not have been able to "overcome about 10 million problems." She was probably exaggerating.

Miss Moorman, who has been called the Jeanne d'Arc of the avant-garde, is very resourceful. She arranged the entire festival on a \$13,000 grant from the New York State Council on the Arts. She is already working, she said, on next year's festival.

In the past the festivals have been held on ferry boats, islands in the East River and in Central Park. Miss Moorman would not disclose the site of next year's festival. Tovey, the boy who talked to the computer, said he hoped he would be able to come.

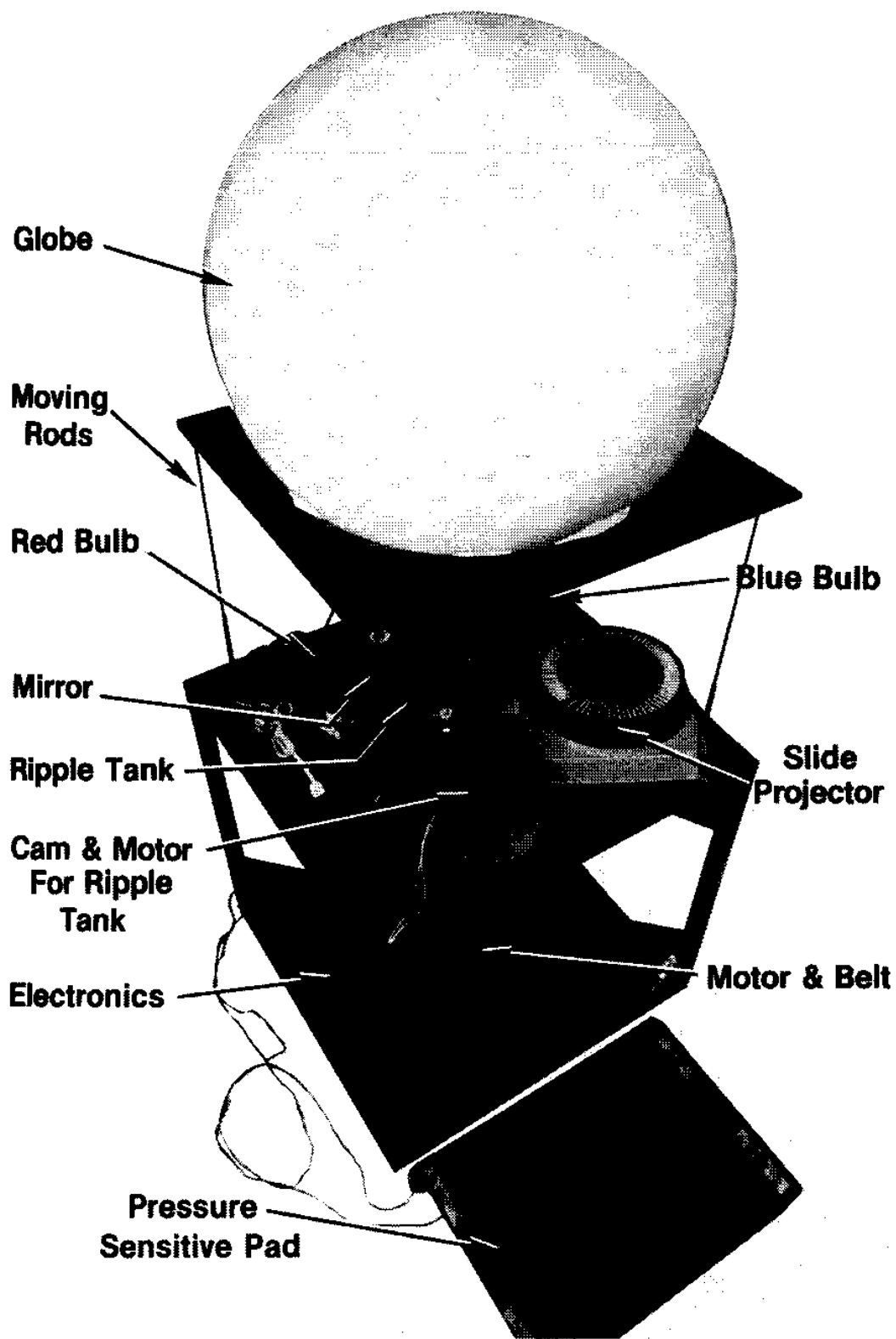
Εικόνα 6: Kaufman, M. (1973, December 10). When Festival is 10, Is It Avant-Garde? New York Times
www.eai.org



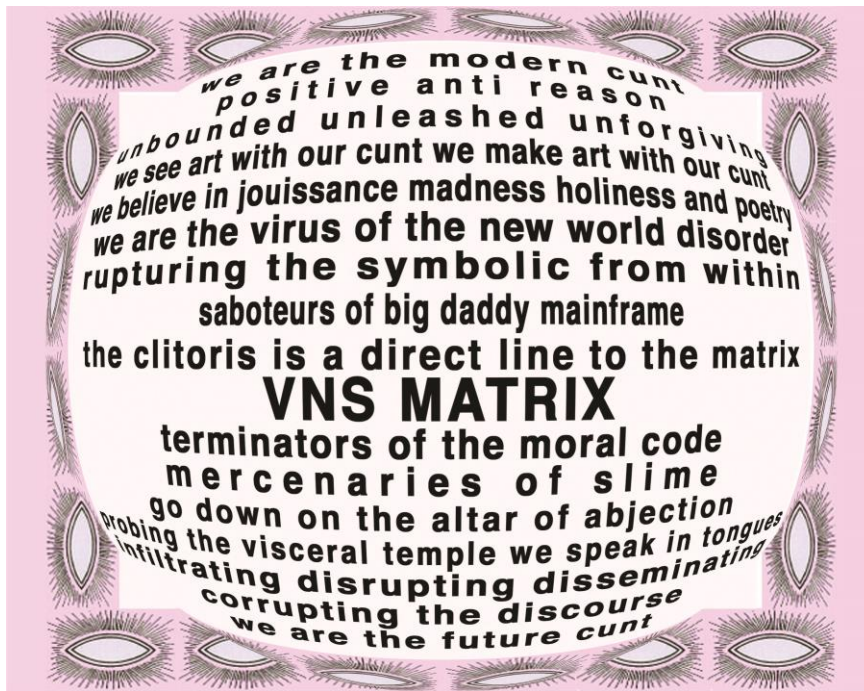
Εικόνα7: Monoskop. (2023, July 7). About Monoskop. <https://monoskop.org/>



Εικόνα8: Head (1968), Copyright © Lillian F. Schwartz. <http://lillian.com/graphics/>



Εικόνα9:PROXIMA CENTAURI (1968) Copyright © Lillian F. Schwartz <http://lillian.com>



Εικόνα 10: *Cyborg manifesto*(1991) Copyright ©VNS Matrix , vnsmatrix.net



Εικόνα 11: *SmartMom* (1999) subRosa <http://home.refugia.net/portfolio/smartmom/>



Εικόνα 12: Jenny Holzer painted signs living, 1980–1982, New York, Tate.org



Εικόνα 13: Truisms Jenny Holzer (1985)

© Jenny Holzer, member/Artists Rights Society (ARS), New York, Tate.org



Εικόνα14: Jenny Holzer. 1996-2004. *Messages to the*
Publiccreativetime.org/programs/archive/2005/hol.cr/pastprojects.html.

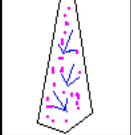


Εικόνα15: Barbara Kruger, *Untitled (Know nothing, Believe anything, Forget everything)*, 1987/2014,
digital print on vinyl, National Gallery of Art, Washington. www.nga.gov

A Party in Woodside

by Judy Malloy

On a glass table were white plates loaded with warm mushroom sandwiches,
bottles of red and white wine,
stacks of plastic glasses.



Three men in tan suits were standing over the table,
eating mushroom sandwiches and talking.
I poured myself a glass of red wine.
"250 gigahearts," said one of the men.
At least that's what I think he said.

jenny puffy uncle roger dreams and nightmares jane jeff jack family tom dorrie men in tan suits
louise rose chips mark laura food and drink miss gorgel caroline david the house in woodside

[Uncle Roger](#) : click on the icon or select a link

Εικόνα 16: *Uncle Roger* (1986) Judy Malloy.well.com



Εικόνα 17: *artworks/passages* (n.d.) www.betsydamon/artworks/passages.



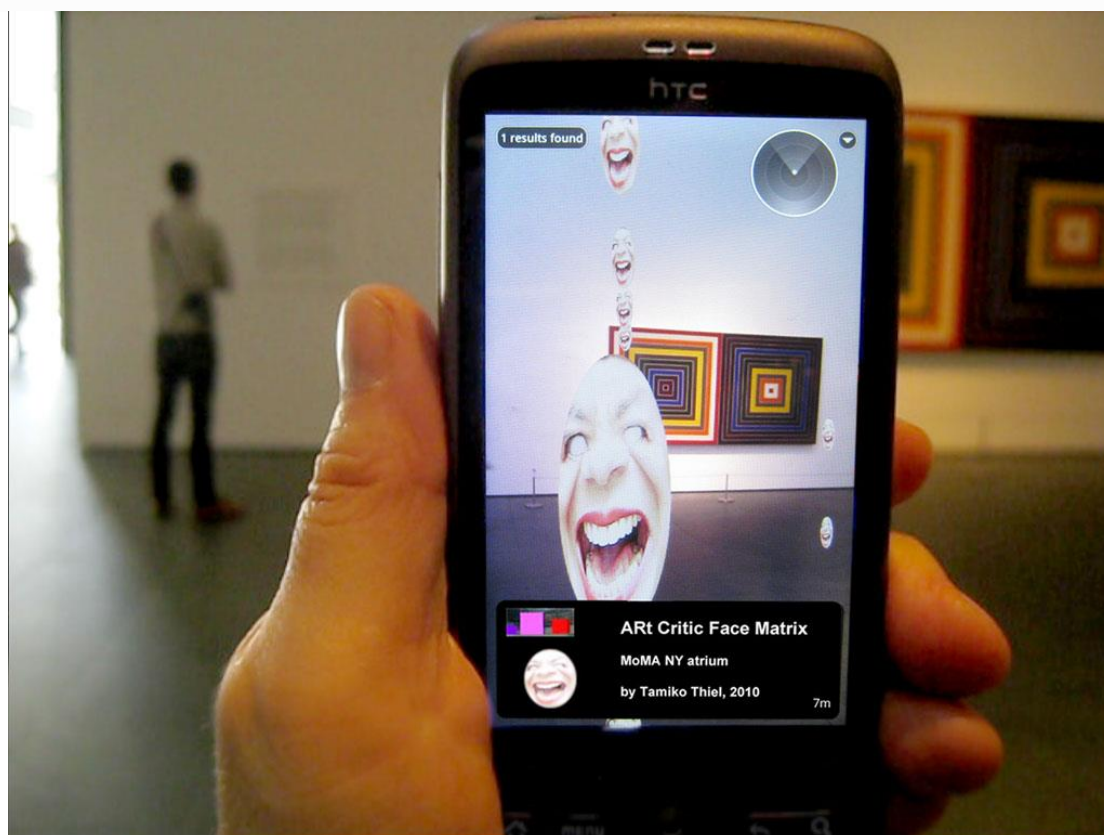
Εικόνα 18: Created by: Hyphen-Labs [Ashley Baccus-Clark, Ece Tankal, Carmen Aguilar y Wedg] and Nitzan Bartov. www.nitzu.me/nsaf



Εικόνα 19: Created by: Hyphen-Labs [Ashley Baccus-Clark, Ece Tankal, Carmen Aguilar y Wedg] and Nitzan Bartov. www.nitzu.me/nsaf



Εικόνα20. *Hedera* by Grimanes Amorós at Prospect Park COURTESY OF GRIMANESA AMORÓS www.grismanaamoros.com



Εικόνα21. *ARtCriticFaceMatrix*"(2010)TamikoThiel,MoMANewYork www.tamikothiel.com/AR/artcriticfacematrixReloaded.html

Παράρτημα Β

Πίνακας 3.1. Καταγραφή βιβλιογραφικών στοιχείων με κριτήρια τη θεματική και την ημερομηνία δημοσίευσης.

Armstrong, C.	WomenArtistsattheMillennium	2006	Τέχνη, Φεμινισμός
Bennett, J. M.	HistoryMatters: PatriarchyandtheChallenge of Feminism	2006	Φεμινισμός
Bourdieu, P.	ΗΑνδρικήΚυριαρχία [TheMasculineDomination]	2007	Φεμινισμός
Bourdieu, P.	Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste	1984	Τέχνη, Φεμινισμός
Bradley, W., &Esche, C.	Art and Social Change: A Critical Reader	2007	Τέχνη, Φεμινισμός
Brodsky, J. K.	Dismantling the Patriarchy, Bit by Bit: Art, Feminism, and Digital Technology	2022	Τέχνη, Φεμινισμός, Τεχνολογία
Butler, J.	Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity	1990	Φεμινισμός
Cameron, D.	Feminism (Ο κοινός λόγος)	2020	Φεμινισμός
Chandler, D.	Semiotics for Beginners	2002	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Clark, C. L.	Hypertextual ways of knowing: Mapping the intersections of hypertext theory, feminist epistemology, and feminist rhetoric	2002	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Cohen, S., & Holzer, J.	An Interview with Jenny Holzer	1990	Τέχνη, Φεμινισμός
Cole, J.	Art, Activism, and Feminisms: Sites of Confrontation and Change	2007	Τέχνη, Φεμινισμός
Critical Art Ensemble	The Molecular Invasion	2002	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Danto, A. C.	The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art	1981	Τέχνη, Φεμινισμός
Dixon, S., & Gaffney, V.	Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation	2016	Φεμινισμός, Τεχνολογία, Τέχνη
De Beauvoir, S.	The Second Sex	2015	Φεμινισμός
Evans, Sara M.	Tidal Wave: How Women Changed America at Century's End	2010	Φεμινισμός
Eubanks, V.	Cyberfeminism Meets NAFTAztteca: Recoding the Technotext	2004	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Fraser, N.	Fortunes of Feminism, From State-Managed Capitalism to Neoliberal Crisis	2013	Φεμινισμός
Gerhard, J.	The Dinner Party: Judy Chicago and the Power of Popular Feminism, 1970-2007	2013	Φεμινισμός, Τέχνη
Haraway, D.	Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature	1991	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Hayles, K. K.	Writing Machines	2002	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Hester, H.	Xenofeminism	2019	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Hobsbawm, E. J.	The Age of Extremes: A History	1996	Φεμινισμός, Ιστορία

of the World, 1914-1991			
Isbister, K.	How games move us: Emotion by design	2017	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Kent, S. L.	The ultimate history of video games: From pong to pokémon and beyond ; the story behind the craze that touched our lives and changed the world	2002	Τεχνολογία, Ιστορία
Kent, Steve L.	The ultimate history of video games	2021	Τεχνολογία, Ιστορία
Laclau, E.	Για την επανάσταση της εποχής μας: Κοινωνική εξάρθρωση, ηγεμονία και ριζοσπαστική δημοκρατία	1997	Φεμινισμός, Πολιτική
Landow, G. P.	Hyper text: The convergence of contemporary critical theory and technology	1993	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Lloyd, M.	Performativity and Performance	2015	Φεμινισμός, Τέχνη
Mainardi, P.	Quilts, the Great American Art	1978	Τέχνη, Φεμινισμός
Manetta Berends (ed.)	Cyber/Technofeminist Cross-reader	2019	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Marshall, C.	Reading and Writing the Electronic Book	2010	Φεμινισμός, Τεχνολογία
McCann, H., et al.	The feminism book: Big ideas simply explained	2019	Φεμινισμός
Mihai, M.	From Hate to Political Solidarity	2018	Φεμινισμός, Πολιτική
Millner, J., & Moore, C.	Beyond performing identities	2021	Φεμινισμός, Τέχνη
Millner, J., & Moore, C.	Craftivism	2021	Φεμινισμός, Τέχνη
Moore, B. (Ed.)	The World of Charlotte Moorman: Archive Catalogue	2000	Τέχνη, Φεμινισμός
Nochlin, L.	Why Have There Been No Great Women Artists?	1988	Φεμινισμός, Τέχνη
Nooney, E. A.	Sierra On-Line and the Archaeology of Video Game History (thesis)	2014	Φεμινισμός, Τεχνολογία, Ιστορία
Paul, C. (Ed.)	A Companion to Digital Art	2016	Φεμινισμός, Τεχνολογία, Τέχνη
Parker R.	The subversive stitch: embroidery and the making of the feminine	1984	Φεμινισμός, Τέχνη
Plant, S.	Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture	1997	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Pollock, G.	<u>Vision, and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art</u>	<u>1998</u>	<u>Φεμινισμός, Τέχνη</u>
Romero, B.	Sex in video games	2006	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Russell, L.	Glitch Feminism: A Manifesto	2020	Φεμινισμός, Τεχνολογία
Sandoval, C.	Methodology of the Oppressed	2000	Φεμινισμός
Scott, Joan W.	Gender and the Politics of History	1988	Φεμινισμός, Ιστορία
subRosa, M., et al.	Domain Errors. Cyberfeminist Practices	2003	Φεμινισμός, Τεχνολογία
The Xenofeminist Manifesto	A politics for alienation	2018	Φεμινισμός, Τεχνολογία, Πολιτική
Wajcman, J.	TechnoFeminism	2004	Φεμινισμός, Τεχνολογία, Πολιτική
Doshi, M. J.	Tales of Precarious Digital Empowerment	2020	Τεχνολογία
Thielemans, V.	Looking at American Art from the Outside In	2008	Τέχνη

<u>FUENTES, J. F.</u>	<u>Totalitarian Language “Creating Symbols to Destroy Words”</u>	<u>2013</u>	<u>Πολιτική</u>
<u>Ariela Freedman</u>	<u>Charlotte Salomon, Degenerate Art, and Modernism as Resistance</u>	<u>2017</u>	<u>Τέχνη</u>
<u>Roberts, J.</u>	<u>Photography after the Photograph: Event, Archive, and the Non-Symbolic</u>	<u>2009</u>	<u>Ψηφιακή τέχνη</u>
<u>Ghosh, A</u>	<u>Censorship through Copyright: From print to digital media</u>	<u>2013</u>	<u>Τεχνολογία, Νομική</u>
<u>Kline, R</u>	<u>Where are the Cyborgs in Cybernetics?</u>	<u>2009</u>	<u>Φεμινισμός, Τεχνολογία</u>
<u>Alice T. Friedman</u>	<u>Women in Architecture: A Historical Perspective</u>	<u>1985</u>	<u>Φεμινισμός, Τεχνολογία, Επιστήμη</u>
<u>Cecilia Reclaimed</u>	<u>Women in Music: Their Lives and Their Achievements</u>	<u>1986</u>	<u>Φεμινισμός, Τέχνη</u>
<u>Julia M. Klein</u>	<u>The History of Women in Engineering</u>	<u>2004</u>	<u>Φεμινισμός, Τεχνολογία, Ιστορία</u>
<u>Molly Haskell</u>	<u>The Role of Women in Film: A Historical Overview</u>	<u>1974</u>	<u>Φεμινισμός, Ιστορία</u>
<u>Claudia Henrion</u>	<u>Women in Mathematics: A Historical Perspective</u>	<u>2009</u>	<u>Φεμινισμός, Επιστήμη, Τεχνολογία, Πολιτική</u>
<u>Joan Hoff-Wilson</u>	<u>Women in Politics: A Historical Analysis</u>	<u>1985</u>	<u>Φεμινισμός, Τεχνολογία, Πολιτική</u>
<u>Londa Schiebinger</u>	<u>The History of Women in Science: From Antiquity to the Present</u>	<u>1999</u>	<u>Φεμινισμός, Επιστήμη, Ιστορία</u>
<u>Deborah G. Douglas</u>	<u>Women in Aviation: Their Contributions and Challenges</u>	<u>1992</u>	<u>Φεμινισμός, Πολιτική</u>
<u>Margaret Atherton</u>	<u>The Role of Women in Philosophy: A Historical Perspective</u>	<u>2007</u>	<u>Φεμινισμός, Φιλοσοφία, Ιστορία</u>
<u>Nancy Hafkin</u>	<u>Women in Computer Science: Pioneers and Progress</u>	<u>1996</u>	<u>Φεμινισμός, Τεχνολογία</u>
<u>Mirra Komarovsky</u>	<u>Women's Work in a Changing World</u>	<u>1967</u>	<u>Φεμινισμός</u>
<u>Edith Porada</u>	<u>The Role of Women in Ancient Art</u>	<u>1964</u>	<u>Φεμινισμός, Τέχνη, Ιστορία</u>
<u>Clara Erskine Clement Waters</u>	<u>The Progress of Women in the Fine Arts</u>	<u>1962</u>	<u>Φεμινισμός, Τέχνη</u>
<u>Wollstonecraft, M.</u>	<u>A Vindication of the Rights of Woman</u>	<u>1792</u>	<u>Φεμινισμός, Πολιτική</u>
<u>Arnett, J. J.</u>	<u>Art criticism and the state of feminist art criticism</u>	<u>2002</u>	<u>Ψυχολογία, παγκοσμιοποίηση</u>
<u>Batmanghelichi, K. S., & Mouri, L.</u>	<u>Making games for social change</u>	<u>2017</u>	<u>Κυβερνητικό φεμινισμό</u>
<u>Bentkowska-Kafel, A.</u>	<u>I Am a Double Agent: Shelley Jackson's Patchwork Girl and the Persistence of Print in the Age of Hypertext</u>	<u>2015</u>	<u>Συζήτηση γύρω από την ψηφιακή ιστορία της τέχνης</u>
<u>Connor, M.</u>	<u>Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: the Importance of Media-specific Analysis</u>	<u>2014</u>	<u>Κριτική ενός έργου τέχνης</u>
<u>Coover, R.</u>	<u>The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext</u>	<u>1993</u>	<u>Υπερ-ξενόφεμινισμός</u>
<u>Cuboniks, L.</u>	<u>After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism</u>	<u>N/A</u>	<u>Μανιφέστο Ξενοφεμινισμού</u>

<u>Deepwell, K.</u>	<u>VNS Matrix-Pilled: Three Propositions for Revisiting 1990s Cyberfeminist Art Now</u>	<u>2020</u>	<u>Κριτική τέχνης και κατάσταση της φεμινιστικής τέχνης</u>
<u>Flanagan, M.</u>	<u>From state feminism to market feminism?</u>	<u>2006</u>	<u>Δημιουργία παιχνιδιών για κοινωνική αλλαγή</u>
<u>Hackman, P.</u>	<u>Reinventing cyberfeminism: Cyberfeminism and the new biology</u>	<u>2011</u>	<u>Κριτική για το έργο Patchwork Girl</u>
<u>Hayles, K. K.</u>	<u>But I Know What I Like</u>	<u>2000</u>	<u>Ανάλυση του έργου Patchwork Girl</u>
<u>Hayles, K. K.</u>	<u>The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process</u>	<u>2001</u>	<u>Τροποποίηση της αφήγησης του υπερκειμένου</u>
<u>Hester, H.</u>	<u>Research in Human-Computer-Biosphere Interaction</u>	<u>2017</u>	<u>Υπόθεση για τον μετα-κυβερνητικό φεμινισμό</u>
<u>Hurst, C.</u>	<u>Review: Donna J Haraway, Manifestly Haraway: The Cyborg Manifesto, The Companion Species Manifesto, Companions in Conversation</u>	<u>2023</u>	<u>Ανασκόπηση τέχνης κυβερνητικού φεμινισμού</u>
<u>Kantola, J., & Squires, J.</u>	<u>When Computers Were Women</u>	<u>2012</u>	<u>Από το κρατικό φεμινισμό στον αγοραστικό φεμινισμό</u>
<u>Kember, S.</u>	<u>A Manifesto for Avatars</u>	<u>2002</u>	<u>Επαναπροσδιορισμός του κυβερνητικού φεμινισμού</u>
<u>Kendall, R.</u>	<u>Notes on the Creation of its name was Penelope</u>	<u>1999</u>	<u>Κριτική τέχνης</u>
<u>Knox, J.</u>	<u>Feminist Art</u>	<u>2004</u>	<u>Κριτική για το βιβλίο The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process</u>
<u>Kobayashi, H. H.</u>	<u>Women in video game development in 2017: A Snapshot</u>	<u>2015</u>	<u>Έρευνα στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή-βιοσφαίρα</u>
<u>Latimer, J.</u>	<u>Sexuality, Art and Feminism</u>	<u>2017</u>	<u>Κριτική βιβλίου</u>
<u>Light, J. S.</u>	<u>Game developers: Let's talk about sex!</u>	<u>1999</u>	<u>Ιστορία των υπολογιστών</u>
<u>Little, G.</u>	<u>Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto</u>	<u>1999</u>	<u>άβαταρ</u>
<u>Shelley J.</u>	<u>Gathering the Limbs of the Text in Shelley Jackson's Patchwork Girl</u>	<u>N/A</u>	<u>Σημειώσεις για τη δημιουργία ενός έργου</u>
<u>Morgan, A. L.</u>	<u>Sex and intimacy Microtalks</u>	<u>1995</u>	<u>Κριτική φεμινιστικής πρακτικής τέχνης</u>
<u>O'Brien, L.</u>	<u>Curating the Digital</u>	<u>2017</u>	<u>Γυναίκες στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών</u>
<u>Papas, S.</u>	<u>Defining the Internet: A Comprehensive Analysis</u>	<u>2003</u>	<u>Σεξουαλικότητα, τέχνη και φεμινισμός</u>
<u>Rose, A.</u>	<u>Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective</u>	<u>2005</u>	<u>Σεξ στα βιντεοπαιχνίδια</u>
<u>Russell, L.</u>	<u>Glitch Manifesto</u>	<u>2012</u>	<u>Ψηφιακό μανιφέστο ρεύμα φεμινιστικής πολιτικής</u>
<u>Sanchez-Palencia Carazo, C., & Almagro Jimenez, M.</u>	<u>Gathering the Limbs of the Text in Shelley Jackson's Patchwork Girl</u>	<u>2006</u>	<u>Ανάλυση του έργου Patchwork Girl</u>
<u>IGDA</u>	<u>Sex and intimacy Microtalks</u>	<u>2009</u>	<u>Ομιλίες για το σεξ και την εγκυρότητα</u>
<u>Stewart, P.</u>	<u>Curating the Digital</u>	<u>2009</u>	<u>Κριτική τέχνης</u>
<u>Smith, J.</u>	<u>Defining the Internet: A Comprehensive Analysis</u>	<u>2022</u>	<u>Ορισμός του Διαδικτύου</u>
<u>Smith, J. D., & Johnson, L.</u>	<u>Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective</u>	<u>2018</u>	<u>Θεωρία σημειολογίας του Roland Barthes</u>
<u>Shelley Jackson</u>	<u>Stitch Bitch: the patchwork girl</u>	<u>2010</u>	<u>Κριτική ψηφιακής φεμινιστικής</u>

	by Shelley Jackson		τέχνης
--	--------------------	--	--------

Πίνακας 3.2. Καταγραφή στοιχείων και λόγου που απόρριψης

<u>Τίτλος</u>	<u>Ημερομηνία Δημοσίευσης</u>	<u>Συγγραφέας</u>	<u>Λόγος Απόρριψης</u>
<u>Tales of Precarious Digital Empowerment</u>	2020	Doshi, M. J.	Απουσία συνδέσμου με το θέμα του φεμινισμού
<u>Looking at American Art from the Outside In</u>	2008	Thielemans, V.	Απουσία συνδέσμου με το θέμα του φεμινισμού
<u>Totalitarian Language “Creating Symbols to Destroy Words”</u>	2013	FUENTES, J. F.	Έλλειψη σύνδεσης
<u>Charlotte Salomon, Degenerate Art, and Modernism as Resistance</u>	2017	Ariela Freedman	Απουσία συνδέσμου με ψηφιακή τεχνολογία
<u>Photography after the Photograph: Event, Archive, and the Non-Symbolic</u>	2009	Roberts, J.	Απουσία συνδέσμου με το θέμα του φεμινισμού
<u>Censorship through Copyright: From print to digital media</u>	2013	Ghosh, A.	Απουσία συνδέσμου με το θέμα του φεμινισμού
<u>Where are the Cyborgs in Cybernetics?</u>	2009	Kline, R.	Έλλειψη διασύνδεσης με τέχνη, αντικειμενικότητας
<u>Women in Architecture: A Historical Perspective</u>	1985	Alice T. Friedman	Έλλειψη σύνδεσης
<u>Women in Music: Their Lives and Their Achievements</u>	1986	Cecilia Reclaimed	Έλλειψη σύνδεσης με τεχνολογία
<u>The History of Women in Engineering</u>	2004	Julia M. Klein	Έλλειψη σύνδεσης με τέχνη
<u>The Role of Women in Film: A Historical Overview</u>	1974	Molly Haskell	Έλλειψη σύνδεσης με φεμινισμό
<u>Women in Mathematics: A Historical Perspective</u>	2009	Claudia Henrion	Έλλειψη σύνδεσης με τέχνη
<u>Women in Politics: A Historical Analysis</u>	1985	Joan Hoff-Wilson	Έλλειψη επαρκούς σύνδεσης
<u>The History of Women in Science: From Antiquity to the Present</u>	1999	Londa Schiebinger	Έλλειψη διασύνδεσης με τέχνη,
<u>Women in Aviation: Their Contributions and Challenges</u>	1992	Deborah G. Douglas	Έλλειψη αντικειμενικότητας
<u>The Role of Women in Philosophy: A Historical Perspective</u>	2007	Margaret Atherton	Έλλειψη διασύνδεσης με τεχνολογία
<u>Women in Computer Science: Pioneers and Progress</u>	1996	Nancy Hafkin	Έλλειψη διασύνδεσης με τέχνη,
<u>Women's Work in a Changing World</u>	1967	Mirra Komarovsky	Έλλειψη αντικειμενικότητας
<u>The Role of Women in Ancient Art</u>	1964	Edith Porada	Έλλειψη σύνδεσης με τεχνολογία
<u>The Progress of Women in the Fine Arts</u>	1962	Clara Erskine Clement Waters	Ανεπαρκής σύνδεση με τεχνολογία

Πίνακας 3.3. Ομαδοποίηση βιβλιογραφικών στοιχείων κατά θεματική ενότητα

Φεμινισμός	Ψηφιακή Τέχνη	Τεχνολογία
Armstrong, C. (2006)	Brodsky, J. K. (2022)	Brodsky, J. K. (2022)
Bennett, J. M. (2006)	Cohen, S., & Holzer, J. (1990)	Chandler, D. (2002)
Butler, J. (1990)	Dixon, S., & Gaffney, V. (2016)	Eubanks, V. (2004)
Cameron, D. (2020)	Hayles, K. K. (2002)	Hayles, K. K. (2002)
Clark, C. L. (2002)	Kent, S. L. (2002)	Kent, Steve L. (2021)
De Beauvoir, S. (2015)	Nooney, E. A. (2014)	Laclau, E. (1997)
Evans, Sara M. (2010)	Paul, C. (Ed.). (2016)	Landow, G. P. (1993)
Fraser, N. (2013)	Romero, B. (2006)	Manetta Berends (ed.), Cyber/Technofeminist Cross-reader, 2019
Gerhard, J. (2013)	Russell, L. (2020)	Plant, S. (1997)
Haraway, D. (1991)	subRosa, M., Fernandez, F., & Wilding, M. (Eds.). (2003)	Wajcman, J. (2005)
Hester, H. (2019)		
Nochlin, L. (1988)		
Russell, L. (2020)		
Sandoval, C. (2000)		
Scott, Joan W. (1988)		
The Xenofeminist Manifesto: A politics for alienation. (2018)		

Πίνακας 3.4. Ομαδοποίηση στοιχείων ανά θεματική ενότητα και καταγραφή λόγου αποδοχής και ενσωμάτωσης στη βιβλιογραφία.

Φεμινισμός	Ψηφιακή Τέχνη	Τεχνολογία	Αιτία Αποδοχής στη Βιβλιογραφική Έρευνα
Armstrong, C. (2006)	Brodsky, J. K. (2022)	Brodsky, J. K. (2022)	Σημασία της έρευνας για τη σχέση του φεμινισμού με την τεχνολογία και την τέχνη.
Bennett, J. M. (2006)	Cohen, S., & Holzer, J. (1990)	Chandler, D. (2002)	Εξερεύνηση της ψηφιακής εξέλιξης στην αντίληψη του φύλου και του φεμινισμού.
Butler, J. (1990)	Dixon, S., & Gaffney, V. (2016)	Eubanks, V. (2004)	Ανάγκη να ενσωματωθεί η τεχνολογία στο φεμινιστικό διάλογο.
Cameron, D. (2020)	Hayles, K. K. (2002)	Hayles, K. K. (2002)	Ανάγκη να αντιμετωπιστεί η ψηφιακή τεχνολογία από φεμινιστική οπτική γωνία.
Clark, C. L. (2002)	Kent, S. L. (2002)	Kent, Steve L. (2021)	Η τεχνολογία ως εργαλείο για την ενίσχυση των φεμινιστικών προσπαθειών.
De Beauvoir, S. (2015)	Nooney, E. A. (2014)	Laclau, E. (1997)	Εξέταση των φεμινιστικών θεωριών και των πολιτικών τους επιπτώσεων.
Evans, Sara M. (2010)	Paul, C. (Ed.). (2016)	Landow, G. P. (1993)	Ανάδειξη της σημασίας των γυναικών στην ιστορία και την τεχνολογία.
Fraser, N. (2013)	Romero, B. (2006)	Manetta Berends (ed.), Cyber/Technofeminist Cross-reader, 2019	Κριτική της ψηφιακής κουλτούρας από φεμινιστική προοπτική.
Gerhard, J. (2013)	Russell, L. (2020)	Plant, S. (1997)	Εξερεύνηση της σχέσης μεταξύ τεχνολογίας, φύλου και εξουσίας.
Haraway, D. (1991)	subRosa, M., Fernandez, F., & Wilding, M. (Eds.). (2003)	Wajcman, J. (2005)	Κατανόηση της σχέσης μεταξύ φύλου, τεχνολογίας και πολιτικής.
Hester, H. (2019)			Ανάδειξη νέων φεμινιστικών προσεγγίσεων και αναστροφή των κοινωνικών καταστάσεων.
Nochlin, L. (1988)			Κριτική της ανισότητας στον χώρο της τέχνης.
Russell, L. (2020)			Προώθηση ενός

			φεμινισμού που εστιάζει στην αντίσταση και την αυτονομία.
Sandoval, C. (2000)			Επιδίωξη αποκεντρωμένων, ενδιαφέρουσων φεμινιστικών πρακτικών.
Scott, Joan W. (1988)			Αποκάλυψη των γενετικών προκαταλήψεων στην ιστορία.
The Xenofeminist Manifesto: A politics for alienation. (2018)			Προώθηση μιας νέας φεμινιστικής πολιτικής για την αλλοτρίωση.

Πίνακας 3.5. Καταγραφή θεματικής περιοχής άρθρων

Τίτλος	Συγγραφέας	Θέμα	Πηγή
The psychology of globalization	Arnett, J. J.	Ψυχολογία, παγκοσμιοποίησης	American Psychologist
Cyberfeminism, Iranian style	Batmanghelichi, K. S., & Mouri, L.	Κυβερνητικό φεμινισμό	Feminist Media Histories
Debating Digital Art History	Bentkowska-Kafel, A.	Συζήτηση γύρω από την ψηφιακή ιστορία της τέχνης	International Journal for Digital Art History
First look: Amalia Ulman-Excellences & Perfections	Connor, M.	Κριτική ενός έργου τέχνης	Rhizome
Hyperfiction: Novels for the Future	Coover, R.	Υπερ-ξενόφεμινισμός	The New York Times Review of Books
Το μανιφέστο του ξενοφεμινισμού: μια πολιτική για την αλλοτρίωση	Cuboniks, L.	Μανιφέστο Ξενοφεμινισμού	Laboria Cuboniks
Art criticism and the state of feminist art criticism	Deepwell, K.	Κριτική τέχνης και κατάσταση της φεμινιστικής τέχνης	Art society
Making games for social change	Flanagan, M.	Δημιουργία παιχνιδιών για κοινωνική αλλαγή	AI & SOCIETY
I Am a Double Agent: Shelley Jackson's Patchwork Girl and the Persistence of Print in the Age of Hypertext	Hackman, P.	Κριτική για το έργο Patchwork Girl	Contemporary Literature
Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: the Importance of Media-specific Analysis	Hayles, K. K.	Ανάλυση του έργου Patchwork Girl	Postmodern Culture
The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext	Hayles, K. K.	Τροποποίηση της αφήγησης του υπερκειμένου	Narrative
After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism	Hester, H.	Υπόθεση για τον μετα-κυβερνητικό φεμινισμό	BeingRes
VNS Matrix-Pilled: Three	Hurst, C.	Ανασκόπηση τέχνης	Australian and New

Propositions for Revisiting 1990s Cyberfeminist Art Now		κυβερνητικού φεμινισμού	Zealand Journal of Art
From state feminism to market feminism?	Kantola, J., & Squires, J.	Από το κρατικό φεμινισμό στον αγοραστικό φεμινισμό	International Political Science Review
Reinventing cyberfeminism: Cyberfeminism and the new biology	Kember, S.	Επαναπροσδιορισμός του κυβερνητικού φεμινισμού	Economy and Society
But I Know What I Like	Kendall, R.	Κριτική τέχνης	ACM SIGWEB Newsletter
The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process	Knox, J.	Κριτικήγιατοβιβλίο The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process	British Journal of Psychotherapy
Research in Human-Computer-Biosphere Interaction	Kobayashi, H. H.	Έρευνα στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή-βιοσφαίρα	Leonardo
Review: Donna J Haraway, Manifestly Haraway: The Cyborg Manifesto, The Companion Species Manifesto, Companions in Conversation	Latimer, J.	Κριτική βιβλίου	Theory, Culture & Society
When Computers Were Women	Light, J. S.	Ιστορία των υπολογιστών	Technology and Culture
A Manifesto for Avatars	Little, G.	άβαταρ	Intertexts
Notes on the Creation of its name was Penelope	Malloy, J.	Σημειώσεις για τη δημιουργία ενός έργου	The WELL
Feminist Art	Morgan, A. L.	Κριτικήγιατοβιβλίο The Power of Feminist Art	Art Journal
Women in video game development in 2017: A Snapshot	O'Brien, L.	Γυναίκες στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών	IGN
Sexuality, Art and Feminism	Papas, S.	Σεξουαλικότητα, τέχνη και φεμινισμός	Chelsea College of Art and Design
Game developers: Let's talk about sex!	Rose, A.	Σεξ στα βιντεοπαιχνίδια	Engadget
Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto	Russell, L.	Ψηφιακός διδυμισμός και μανιφέστο της glitch φεμινιστικής	monoskop
Gathering the Limbs of the Text in Shelley Jackson's Patchwork Girl	Sanchez-Palencia Carazo, C., & Almagro Jimenez, M.	Ανάλυση του έργου Patchwork Girl	Atlantis
Sex and intimacy Microtalks	IGDA	Ομιλίες για το σεξ και την εγκυρότητα	IGDA
Curating the Digital	Stewart, P.	Κριτική τέχνης	monoskop
Defining the Internet: A Comprehensive Analysis	Smith, J.	Ορισμός του Διαδικτύου	Journal of Communication Technology
Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective	Smith, J. D., & Johnson, L.	Θεωρία σημειολογίας του Roland Barthes	Journal of Semiotics
Stitch Bitch: the patchwork girl by Shelley Jackson		Κριτική παρουσίασης	MIT

Πίνακας3. 6. Καταγραφή λόγου ενσωμάτωσης άρθρων στη βιβλιογραφία

Τίτλος	Συγγραφέας	Θέμα	Πηγή	Λόγος Αποδοχής
The psychology of globalization	Arnett, J. J.	Ψυχολογία	American Psychologist	Αποδεκτό
Cyberfeminism, Iranian style	Batmanghelichi, K. S., & Mouri, L.	Κυβερνητικό φεμινισμό,	Feminist Media Histories	Αποδεκτό
Debating Digital Art History	Bentkowska-Kafel, A.	ψηφιακή τέχνη	International Journal for Digital Art History	Αποδεκτό
First look: Amalia Ulman-Excellences & Perfections	Connor, M.	Κριτική τέχνης	Rhizome	Αποδεκτό
Hyperfiction: Novels for the Future	Coover, R.	ξενόφεμινισμός	The New York Times Review of Books	Αποδεκτό
Το μανιφέστο του ξενοφεμινισμού: μια πολιτική για την αλλοτρίωση	Cuboniks, L.	Μανιφέστο Ξενοφεμινισμού	Laboria Cuboniks	Αποδεκτό
Art criticism and the state of feminist art criticism	Deerpwell, K.	Κριτική φεμινιστικής τέχνης	Arts	Αποδεκτό
Making games for social change	Flanagan, M.	κοινωνική αλλαγή	AI & SOCIETY	Αποδεκτό
I Am a Double Agent: Shelley Jackson's Patchwork Girl and the Persistence of Print in the Age of Hypertext	Hackman, P.	Κριτική για το έργο Patchwork Girl	Contemporary Literature	Αποδεκτό
Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl: the Importance of Media-specific Analysis	Hayles, K. K.	Ανάλυση του έργου Patchwork Girl	Postmodern Culture	Αποδεκτό
The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext	Hayles, K. K.	υπερκειμένου	Narrative	Αποδεκτό
After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism	Hester, H.	κυβερνητικό φεμινισμό	BeingRes	Αποδεκτό
VNS Matrix-Pilled: Three Propositions for Revisiting 1990s Cyberfeminist Art Now	Hurst, C.	κυβερνητικο φεμινισμού	Australian and New Zealand Journal of Art	Αποδεκτό
From state feminism to market feminism?	Kantola, J., & Squires, J.	φεμινισμό	International Political Science Review	Αποδεκτό
Reinventing cyberfeminism: Cyberfeminism and the new biology	Kember, S.	Επαναπροσδιορισμός του κ φεμινισμού	Economy and Society	Αποδεκτό
But I Know What I Like	Kendall, R.	Κριτική τέχνης	ACM SIGWEB Newsletter	Αποδεκτό
The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process	Knox, J.	Κριτικήγιατοβιβλίο The Feminine Case: Jung, Aesthetics and Creative Process	British Journal of Psychotherapy	Αποδεκτό
Research in Human-Computer-Biosphere Interaction	Kobayashi, H. H.	Έρευνα στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή-βιοσφαίρα	Leonardo	Αποδεκτό
Review: Donna J Haraway, Manifestly Haraway: The Cyborg Manifesto, The Companion Species Manifesto,	Latimer, J.	Κριτική βιβλίου	Theory, Culture & Society	Αποδεκτό

Companions in Conversation				
When Computers Were Women	Light, J. S.	Ιστορία των υπολογιστών	Technology and Culture	Αποδεκτό
A Manifesto for Avatars	Little, G.	τεχνολογία	Intertexts	Αποδεκτό
Notes on the Creation of its name was Penelope	Malloy, J.	Σημειώσεις	The WELL	Αποδεκτό
Feminist Art	Morgan, A. L.	Φεμινισμός, τέχνη	Art Journal	Αποδεκτό
Women in video game development in 2017: A Snapshot	O'Brien, L.	Βιντεοπαιχνίδια	IGN	Αποδεκτό
Sexuality, Art and Feminism	Papas, S.	Σεξουαλικότητα, τέχνη και φεμινισμός	Chelsea College of Art and Design	Αποδεκτό
Game developers: Let's talk about sex!	Rose, A.	βιντεοπαιχνίδια	Engadget	Αποδεκτό
Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto	Russell, L.	Ψηφιακός διδυμισμός και μαρκετίσμο της glitch φεμινιστικής	N/A	Αποδεκτό
Gathering the Limbs of the Text in Shelley Jackson's Patchwork Girl	Sanchez-Palencia Carazo, C., & Almagro Jimenez, M.	Ανάλυση του έργου Patchwork Girl	Atlantis	Αποδεκτό
Sex and intimacy Microtalks	IGDA	Φεμινισμός	IGDA	Αποδεκτό
Curating the Digital	Stewart, P.	τέχνη	monoskop	Αποδεκτό
Defining the Internet: A Comprehensive Analysis	Smith, J.	τέχνη	Journal of Communication Technology	Αποδεκτό
Roland Barthes' Semiotic Theory: A Contemporary Perspective	Smith, J. D., & Johnson, L.	Θεωρία σημειολογίας του Roland Barthes	Journal of Semiotics	Αποδεκτό
Stitch Bitch: the patchwork girl by Shelley Jackson		Κριτική παρουσίασης	MIT	Αποδεκτό

Πίνακας 3.7 Συστηματοποίηση καλλιτεχνών κατά χρονική περίοδο δραστηριοποίησής τους και θεματικού πεδίου ενασχόλησής. [Η αξιολόγηση χορηγείται με βάση την πρωτοπορία του έργου του κάθε καλλιτέχνη στο συνδυαστικό πεδίο της τέχνης, της τεχνολογίας και του φεμινισμού.]

Καλλιτέχνης	Περίοδος Δραστηριοποίησης	Θεματικό Πεδίο	Αποδοχή
Miriam Schapiro	20ος αιώνας	Φεμινιστική Τέχνη	Αποδεκτό
Lillian Schwartz	20ος αιώνας	Ψηφιακή Τέχνη	Αποδεκτό
VNS Matrix	1990s - Σήμερα	Κυβερνητικός Φεμινισμός	Αποδεκτό
SubRosa	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Jenny Holzer	1970s - Σήμερα	Τέχνη Δημόσιου Χώρου, Ποίηση	Αποδεκτό
Judy Malloy	1980s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Λογοτεχνία	Αποδεκτό
Shelley Jackson	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Ψηφιακή Αφήγηση	Αποδεκτό
Betsy Damon	1970s - Σήμερα	Ενασχόληση με το Περιβάλλον, Τέχνη Περιβάλλοντος	Αποδεκτό
Eleanor Antin	1960s - Σήμερα	Περφόρμανς, Φωτογραφία	Αποδεκτό
Howardena Pindell	1960s - Σήμερα	Ζωγραφική, Κολάζ	Αποδεκτό
Ann Hirsch	2000s - Σήμερα	Διαδικτυακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
LaTurbo Avedon	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Εικονική Πραγματικότητα	Αποδεκτό

Amalia Ulman	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
Mandy Harris Williams	2010s - Σήμερα	Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Natalie Bookchin	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Βίντεο	Αποδεκτό
Brenda Brathwaite	1980s - Σήμερα	Παιχνίδια, Εκπαίδευση	Αποδεκτό
Anita Sarkeesian	2000s - Σήμερα	Βιντεοπαιχνίδια, Φεμινισμός	Αποδεκτό
Mattie Brice	2010s - Σήμερα	Βιντεοπαιχνίδια, Πολιτισμική Κριτική	Αποδεκτό
Mary Flanagan	1990s - Σήμερα	Ψηφιακά Παιχνίδια, Κοινωνικές Εφαρμογές	Αποδεκτό
Annina Rast	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Εγκαταστάσεις	Αποδεκτό
Adrienne Wortzel	1980s - Σήμερα	Επιδεικτική Τέχνη, Ρομποτική	Αποδεκτό
Heidi Kumao	1980s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κινηματογράφος	Αποδεκτό
Catherine Allen	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Εκπαιδευτική Τεχνολογία	Αποδεκτό
Janicza Bravo	2000s - Σήμερα	Κινηματογράφος, Τηλεόραση	Αποδεκτό
Carmen Aguilar	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κινηματογράφος	Αποδεκτό
Grimanesa Amorós	1990s - Σήμερα	Εγκαταστάσεις, Φωτιστική Τέχνη	Αποδεκτό
Tamiko Thiel	1990s - Σήμερα	Εικονική Πραγματικότητα, Ψηφιακή Τέχνη	Αποδεκτό
Simona Lodi	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κινηματογράφος	Αποδεκτό
Sophia Brueckner	2000s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Εκπαιδευτική Τεχνολογία	Αποδεκτό
Electronic Disturbance Theater 2.0	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κυβερνοασφάλεια	Αποδεκτό
Nancy Baker Cahill	2010s - Σήμερα	Εικαστική Τέχνη, Εκπαιδευτική Τεχνολογία	Αποδεκτό
Charlotte Moorman	1960s - 1990s	Μουσική, ψηφιακή Περφόρμανς	Αποδεκτό

Πίνακας 3.8. Συστηματοποίηση καλλιτεχνών κατά περίοδο και θεματικό πεδίο ενασχόλησής.

Καλλιτέχνης	Περίοδος Δραστηριοποίησης	Θεματικό Πεδίο	Αποδοχή
Miriam Schapiro	20ος αιώνας	Φεμινιστική Τέχνη	Αποδεκτό
Lillian Schwartz	20ος αιώνας	Ψηφιακή Τέχνη	Αποδεκτό
VNS Matrix	1990s - Σήμερα	Κυβερνητικός Φεμινισμός	Αποδεκτό
SubRosa	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Jenny Holzer	1970s - Σήμερα	Τέχνη Δημόσιου Χώρου, Ποίηση	Αποδεκτό
Judy Malloy	1980s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Λογοτεχνία	Αποδεκτό
Shelley Jackson	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Ψηφιακή Αφήγηση	Αποδεκτό
Betsy Damon	1970s - Σήμερα	Ενασχόληση με το Περιβάλλον, Τέχνη Περιβάλλοντος	Αποδεκτό
Eleanor Antin	1960s - Σήμερα	Περφόρμανς, Φωτογραφία	Αποδεκτό
Howardena Pindell	1960s - Σήμερα	Ζωγραφική, Κολάζ	Αποδεκτό
Ann Hirsch	2000s - Σήμερα	Διαδικτυακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
LaTurbo Avedon	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Εικονική Πραγματικότητα	Αποδεκτό
Amalia Ulman	2010s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
Mandy Harris Williams	2010s - Σήμερα	Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Natalie Bookchin	1990s - Σήμερα	Ψηφιακή Τέχνη, Βίντεο	Αποδεκτό
Brenda Brathwaite	1980s - Σήμερα	Παιχνίδια, Εκπαίδευση	Αποδεκτό

Πίνακας 3.9 Συστηματοποίηση έργων που ενσωματώθηκαν, καταγραφή δημιουργού, του έτους δημιουργίας και του θεματικού πεδίου.[Η αξιολόγηση χορηγείται με βάση την πρωτοπορία κάθε καλλιτεχνικού έργου στο πεδίο της τέχνης, της τεχνολογίας και του φεμινισμού.

Καλλιτεχνικό Έργο	Δημιουργός	Έτος Δημιουργίας	Θεματικό Πεδίο	Αποδοχή
Proxima Centauri	Lillian Schwartz	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Βίντεο	Αποδεκτό
Mozart's Fifth	Lillian Schwartz	1980s	Τέχνη Δημόσιου Χώρου, Ποίηση	Αποδεκτό
The Cyberfeminist Manifesto For the 21st Century	VNS Matrix	1990s	Ψηφιακός Φεμινισμός	Αποδεκτό
Corpusfantastica MOO	VNS Matrix	1990s	Ψηφιακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
Bitch Mutant Manifesto	VNS Matrix	1990s	Κυβερνητικός Φεμινισμός	Αποδεκτό
Smart Mom	SubRosa	2010s	Ψηφιακά Παιχνίδια, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Biopower Unlimited	SubRosa	1990s	Ψηφιακή Τέχνη, Κυβερνοασφάλεια	Αποδεκτό
Sex and Gender in the Biotech Century	SubRosa	1990s	Φεμινιστικές Θεωρίες, Βιοτεχνολογία	Αποδεκτό
Truisms	Jenny Holzer	1970s	Τέχνη Δημόσιου Χώρου, Ποίηση	Αποδεκτό
Uncle Roger	Judy Malloy	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Εικονική Πραγματικότητα	Αποδεκτό
its name was Penelope	Judy Malloy	1990s	Επιδεικτική Τέχνη, Ρομποτική	Αποδεκτό
Patchwork Girl	Shelley Jackson	1990s	Ψηφιακή Τέχνη, Ψηφιακή Αφήγηση	Αποδεκτό
Free, White, and 21	Howardena Pindell	1980s	Περφόρμανς, Ζωγραφική	Αποδεκτό
The Scandalishious	Ann Hirsch	2010s	Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Club Rothko	LaTurbo Avedon	2010s	Τέχνη Διαδικτύου, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Excellences & Perfections	Amalia Ulman	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Περφόρμανς	Αποδεκτό
#Brownupyourfeed	Mandy Harris Williams	2010s	Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
Intruder	Natalie Bookchin	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Κινηματογράφος	Αποδεκτό
Feminist Frequency	Anita Sarkeesian	2010s	Βιντεοπαιχνίδια, Φεμινισμός	Αποδεκτό
Machina	Claudia Hart	2000s	Ψηφιακή Τέχνη, Εγκαταστάσεις	Αποδεκτό
Mainichi	Mattie Brice	2020s	Ψηφιακά Παιχνίδια, Πολιτισμική Κριτική	Αποδεκτό
A Piece of the Pie Chart	Annina Rüst	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Εικονογράφηση	Αποδεκτό
Misbehaving Machines Act Out	Heidi Kumao	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Βίντεο	Αποδεκτό
Protest: Portrait of a Girl Resist: A Machine Portrait	Heidi Kumao	2020s	Ψηφιακή Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό
TBT	Electronic Disturbance Theater 2.0	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Κυβερνοακτιβισμός	Αποδεκτό
Translator	Heidi Kumao	2020s	Ψηφιακή Τέχνη, Εικονογράφηση	Αποδεκτό
The Sentient Thespian	Adrienne Wortzel	1990s	Τέχνη, Ρομποτική	Αποδεκτό
Hard World for Small Things	Janicza Bravo	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Βίντεο	16/17 Αποδεκτό
HEDERA	Grimanesa Amorós	2010s	Εγκαταστάσεις, Φωτιστική	Αποδεκτό

			Τέχνη	
AR/ Critic Face Matrix	Tamiko Thiel	2010s	Επαυξημένη Πραγματικότητα, Ψηφιακή Τέχνη	Αποδεκτό
iSkyTV	Sophia Brueckner	2010s	Ψηφιακή Τέχνη, Πειραματικός Κινηματογράφος	Αποδεκτό
The Ghost of Jeffrey Epstein	Nancy Baker Cahill	2020s	Εικαστική Τέχνη, Κοινωνική Δικτύωση	Αποδεκτό