

Title

From stitch to pixel. The change of work in the technosphere

Authors

Claudia González

Filiation

Universidad Complutense de Madrid

Abstract

Through the exploration of specific contemporary artwork, this text aims to reflect on the similarities and differences between two types of work: the production of handcrafted images using needlework and embroidery, and the production of images in the digital context. We will focus on the representation of the female image that some of the artists who meet at the intersection of these two types of production present. Finally, we will delve into the value-creation mechanisms of these technologies today, and their potential for creating opportunities for critical and feminist thought.

Keywords

Labour, work, crafts, feminism, digital image.

Enviado: 10/07/2020

Publicado: 29/03/2021

9/22

De la puntada al pixel. El cambio de labor en la tecnosfera

Claudia González Fernández

Resumen

A partir de un recorrido por algunas propuestas artísticas contemporáneas, este texto propone reflexionar sobre las similitudes y diferencias de dos formas de trabajo: la producción de imágenes artesanales a través de la costura y el bordado y la producción de imágenes en el contexto digital. Centraremos nuestra atención en la representación de la imagen de la mujer que proponen en sus trabajos algunas artistas que inciden en el cruce de estas dos formas de producción. Por último nos interrogaremos sobre cuáles son los mecanismos de producción de valor de estas tecnologías en la actualidad y cuáles son sus posibilidades de apertura de espacios de pensamiento crítico y feminista.

Palabras clave: Labor, Trabajo, Artesanía, Feminismo, Imagen digital.

Abstract

Through the exploration of specific contemporary artwork, this text aims to reflect on the similarities and differences between two types of work: the production of handcrafted images using needlework and embroidery, and the production of images in the digital context. We will focus on the representation of the female image that some of the artists who meet at the intersection of these two types of production present. Finally, we will delve into the value-creation mechanisms of these technologies today, and their potential for creating opportunities for critical and feminist thought.

Key words: Labour, Work, Crafts, Feminism, Digital image.

Licenciada en Bellas Artes por la UCM (2005), Máster en Investigación y Creación de Arte (2010) y posteriormente MBA en Gestión de Empresas e Instituciones Culturales (2011). En 2011 funda Moenia, plataforma de gestión cultural desde la que durante varios años desarrolla proyectos en torno al binomio arte y participación. Desde 2016, trabaja como gestora cultural para el Ayuntamiento de Madrid en programas de descentralización y proximidad cultural en la ciudad. También desde ese año, forma parte del colectivo artístico Jornada Laboral. En 2017 es nombrada profesora honorífica del departamento de Pintura y Conservación-Restauración de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Ha sido miembro del grupo de investigación de la CAM En los márgenes del arte (ediciones 2018 y 2019) y actualmente es colaboradora en el I+D Interacciones del arte en la tecnosfera. La irrupción de la experiencia.

Siempre laboriosas

La palabra “labor” se usa para designar un trabajo o faena en general, pero también es empleada para referirse al adorno tejido o hecho a mano en tela y/o a la obra de coser o bordar. Además la expresión “sus labores” es la fórmula administrativa que designaba la dedicación, no remunerada, de la mujer a las tareas de su propio hogar.

En la definición de esta palabra se entrecruzan algunos de los principales aspectos que abordaremos en el desarrollo de este texto. A través del análisis de algunas imágenes producidas de manera artesanal por medio del bordado o la costura, pondremos de relieve posibles conexiones entre esta actividad tradicionalmente asociada al trabajo doméstico femenino no remunerado y la sociedad digital actual. El encuentro entre estas dos realidades aparentemente tan separadas como pueden ser la artesanía doméstica y la circulación de imágenes digitales, produce algunos nudos, contradicciones o desplazamientos que nos servirán como apoyos a la hora de acercarnos a la representación de lo femenino en la sociedad del conocimiento.

La labor costurera es una tarea que se encuentra en algún lugar entre el trabajo y la afición¹. Vinculada de manera tradicional al universo femenino y a lo doméstico, habita en un difuso espacio situado entre la primaria necesidad del suministro de bienes familiares y la elección de una dedicación, que puede constituirse como un modo de expresión capaz de trascender la alienación anodina de los quehaceres referidos al hogar. Su práctica se enmarca dentro de la categoría de las artesanías, entendidas éstas como la producción de objetos singulares por medios no industriales.

Las imágenes elaboradas de manera manual o utilizando tecnologías muy sencillas a partir del trabajo de aguja son susceptibles de alojar una carga simbólica antropológica así como una memoria colectiva². Estos bordados no solo nos hablan de la experiencia individual de la que los elabora, sino que en muchas ocasiones acaban encerrando un relato de una cotidianidad compartida.

Judy Chicago fue una de las primeras artistas que quiso poner en valor los trabajos de bordado y costura realizados por mujeres, cuestionando los límites impuestos entre arte y artesanía. En una charla en la universidad de Standford en 2018, Chicago explicaba cómo determinadas labores creativas si eran realizadas por hombres se consideraban arte, mientras que cuando eran desempeñadas por mujeres

¹ Para profundizar en estas diferencias y fusiones entre afición y trabajo por razón de género mirar Remedios Zafra, *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*, Páginas de espuma, Madrid, 2013, pp. 19-23.

² Remedios Zafra, *Op. Cit.*, p. 155.

entraban en la categoría de artesanía³. Esta necesidad de cuestionar la división entre arte y artesanía y la asociación de esta última a un rol femenino, ya se expresaba en el uso del bordado y la porcelana en la elaboración de su obra más conocida, *Dinner Party*⁴, que realizó en colaboración con más de 400 mujeres investigadoras, ceramistas y bordadoras. Muchas otras artistas feministas como Miriam Shapiro, Valerie Jaudon o Joyce Kozloff, durante los años 70 y 80 incorporaron a sus propuestas artísticas, técnicas asociadas tradicionalmente con el trabajo femenino como el bordado, el punto de cruz y el acolchado⁵, como una manera de reivindicar esa labor oculta e invisible de las mujeres. Pero nuestra tarea en este texto no es hacer un recorrido por este tipo de prácticas, sino recoger su testigo para interrogarnos sobre cómo estas tecnologías siguen siendo empleadas hoy en día por las artistas en tiempos de la imagen digital.

Punto a punto

Tanto la imagen producida por la labor costurera como la imagen digital se generan a base de puntos. La teórica británica Sadie Plant revela la vinculación existente entre los telares y las máquinas informáticas. A principios de 1800, el inventor textil Jacquard empleó un mecanismo de tarjetas perforadas para programar las máquinas de tejer con el objetivo de obtener dibujos a través de la trama. Más tarde, estas tarjetas perforadas resultaron ser la base para las máquinas e idiomas de programación⁶. La noción de codificación de información, patrones y funciones en las tarjetas perforadas se aplica a ambas tecnologías.

Como vemos, los paralelismos entre los textiles y la informática son históricos, pero también están incrustados en el proceso de diseño en sí mismo. El tejido no es sino un sistema digital que usa puntadas en lugar de unos y ceros. Estas conexiones entre la acción de tejer y la programación informática han sido ampliamente investigadas por artistas como Sam Meech o Becky Stern. **Amb+ desarrollan proyec-**

³ La entrevista se puede ver en vídeo en la web de la universidad de Stanford. Disponible en: <https://anderson.stanford.edu/programs-exhibitions/the-burt-and-deedee-mcmurtry-lecture-judy-chicago/> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

⁴ *Dinner Party* es un obra de arte feminista producida entre 1974 y 1979 que relata la historia occidental a través de figuras clave femeninas. Consiste en 39 elaborados espacios dispuestos a lo largo de una mesa triangular para 39 mujeres famosas míticas e históricas. Cada lugar es único e incluye un plato de porcelana pintado a mano, cubiertos de cerámica, un cáliz y una servilleta con un borde de oro bordado. Los servicios se apoyan en elaborados manteles individuales, ejecutados en una variedad de estilos y técnicas de bordado.

⁵ Estas artistas formaron parte de lo que se conoció como *Pattern and Decoration*, un movimiento artístico feminista que se desarrolló en EEUU a finales de los 70 y principios de los 80 y que quería potenciar el interés por formas consideradas menores hasta aquel momento.

⁶ Remedios Zafra, *Op. Cit.*, p. 55.



Fig. 1. Sam Meech, Binary Scarfs. *Ada Lovelace*, 2018.

tos que exploran las posibilidades de la interacción entre los procesos digitales y analógicos aplicados a la producción textil.

Sam Meech es un artista que de manera habitual trabajaba con vídeo; él cuenta cómo, al encontrarse con una máquina de tejer en la filmación de un grupo de tejedoras locales, le sorprendieron los paralelismos entre las tarjetas perforadas y los rollos de película y entre las puntadas y los píxeles⁷. A partir de este descubrimiento empezó a investigar las posibilidades de piratear máquinas de tejer electrónicas y desarrollar herramientas de software para enviarles imágenes digitales. En muchos de sus proyectos ha trabajado con tarjetas perforadas para producir sus diseños tejidos. Es el caso de *Binary Scarfs*, una serie de prendas de punto producidas por el sistema ASCII⁸ de codificación de texto a lenguaje binario. El diseño de cada bufanda contiene una cita relacionada con computadoras, sistemas binarios, patrones o arte digital. Los diseños se presentan dentro de las limitaciones de una repetición de patrón de tarjeta perforada estándar de veinticuatro puntadas.

Utilizando esta técnica de tarjetas perforadas Meech también ha realizado animaciones como *Knitted Horse Firework* inspirada en el histórico *Caballo en movimiento* de

⁷ Disponible en: <http://knitting.smeech.co.uk/about/> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

⁸ ASCII (American Standard Code for Information Interchange) es un sistema de codificación que representa numéricamente una serie de símbolos alfanuméricos y otros. Diseñado inicialmente para computadoras e impresoras antiguas a partir de códigos telegráficos, se basó en ciento veintiocho símbolos. Disponible en: <https://es.wikipedia.org/wiki/ASCII> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

Eadweard Muybridge⁹. Para generar esta película el artista utiliza 272 siluetas perforadas que funcionan como fotografías y que son trasladadas a un tejido de punto que forma una tira de tricot de 13 metros de longitud.

Al igual que Sam Meech¹⁰, Becky Stern investiga cómo hackear máquinas de tejer de los años 80 para poder introducir diseños desde el ordenador. En uno de sus proyectos, por ejemplo, enseña cómo tejer una bufanda con un código QR para incorporar a los tejidos matrices de puntos que contienen información codificada.

La similitud entre la imagen construida por píxeles y puntos tejidos también se ha utilizado para recuperar la estética de los primeros videojuegos en los que los escenarios y personajes se construían rellenando píxeles de colores en un plano bidimensional. Un ejemplo es *Knitted Deer*, un videojuego desarrollado por la compañía rusa *Mandragora* en el que el diseño imita la estética de una trama de punto bobo sustituyendo cada pixel por un punto tejido. Esta asociación entre punto y pixel en el mundo del videojuego viene de lejos porque ya la compañía japonesa *Nintendo* ideó en los 80 una máquina para tejer concebida como complemento para su consola de la época. El propósito era que los compradores pudiesen crear sus propios diseños, que la máquina tejería.

⁹ *Horse in Motion* (Caballo en movimiento) es una serie de fotografías realizadas por Eadweard Muybridge en 1878 que mostraban la silueta de la yegua de carreras Sally Gardner al galope, de manera que congelaba las patas durante el movimiento mostrándolas en posiciones impensables hasta el momento.

¹⁰ Vídeo de Sam Meech, *Knitted Horse Firework Animation*, 2013. Disponible en: <https://vimeo.com/78253109> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

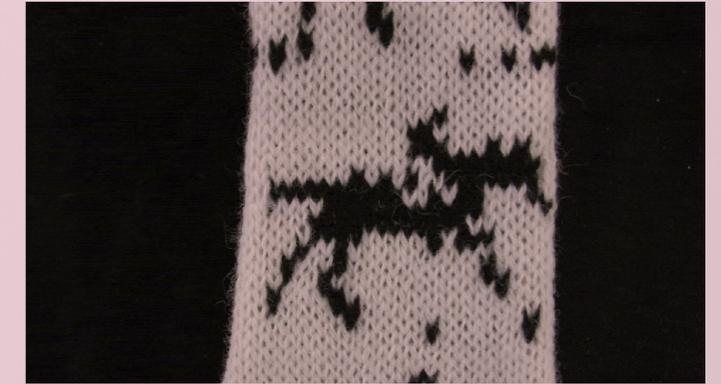


Fig. 2. Sam Meech, *Knitted Horse Firework*, 2013.

Este asombroso proyecto que nunca fue realizado, se reveló el 30 de Agosto del 2012 en el *Facebook* de Howard Phillips, antiguo empleado de la compañía y responsable de presentarlo ante el director de *Toys R Us*. O no entusiasmó a la cadena de juguetes, o *Nintendo* no le vio apenas potencial económico, pero la idea fue abandonada aunque ya estaba lista la campaña de promoción.



Fig. 3. Campaña de promoción para la máquina de tejer de Nintendo, 1987.



Tiempos de labor

A pesar de que podamos hallar paralelismos en los códigos y mecanismos de producción de las imágenes tejidas y digitales, existen diferencias fundamentales tanto en la fisicidad de estas imágenes como en sus tiempos de elaboración. La imagen producida por la labor costurera es una imagen-materia¹¹ pensada para su duración. Aunque la tecnología que en el siglo XIX empieza a aplicarse en telares y máquinas de coser acabará en una industrialización de los procesos, las imágenes bordadas han sido principalmente realizadas a lo largo de la historia de manera manual o con la intervención de máquinas domésticas sencillas. Esta imagen que nace del movimiento de la aguja, nos remite al contexto del hogar y parece contener de algún modo la memoria de las mujeres que bordaron y cosieron las historias de sus domesticidades. Sus puntadas hechas en un tiempo pausado, parecen haber ido atrapando entre sus hilos las historias mínimas de las vidas de las que las hicieron. Son imágenes elaboradas punto a punto, con infinita paciencia y mimo, fruto de un trabajo manual y extremadamente laborioso.

Por estas razones, en la imagen bordada artesanalmente sigue operando el eco de la memoria de los objetos singulares insertos en lo doméstico de la que fue dotada en el pasado. Frente a lo etéreo de la imagen digital, esta imagen producida físicamente, quiere fijar lo que contemplamos, hacer permanecer la memoria. Esta es la cualidad que parece querer recuperar, en un ejercicio para hablar de esta memoria y contraponerla a la volatilidad y el olvido de la imagen digital, la artista Diane Meyer, que se ha dedicado a pixelar con bordados, fotografías que hablan de memorias colectivas o personales.

¹¹ Tomamos aquí la definición de que José Luis Brea hace de imagen-materia en su libro *Las tres eras de la imagen* y que define como "la imagen producida como inscrita en su soporte, soldada a él. Indisolublemente apegada a su forma materializada, bajo este régimen técnico la imagen tiene que ocurrir sustentada en objeto". José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen*, Ed. Akal/Estudios visuales, 2010, Madrid, p. 11.



Fig. 4. Diane Meyer, *Former Guard Tower Off Puschkinallee*, Serie Berlin, 2013.

En su proyecto *Berlin* que viene desarrollando desde 2012, Meyer trabaja con una serie de fotografías que muestran la circunferencia completa de lo que fueron las 104 millas del Muro de Berlín. Algunas partes de la imagen han sido intervenidas con bordados de punto de cruz cosido directamente sobre la fotografía. Las cruces bordadas están realizadas para simular píxeles tomando prestado el lenguaje visual de las imágenes digitales en un proceso analógico hecho a mano. En muchas de las fotografías, las secciones bordadas representan la escala exacta y la ubicación del antiguo Muro, ofreciendo una vista pixelada de lo que hay detrás. De esta manera, el bordado aparece como un rastro translúcido en el paisaje de algo que ya no existe pero que es un peso en la historia y la memoria. La artista cuenta en su web, que al hacer que el bordado tome la forma de píxeles digitales, quiere establecer una conexión entre el olvido y la corrupción de los archivos digitales. El tacto de las piezas también hace referencia a la tendencia creciente de que las fotos permanezcan principalmente almacenadas digitalmente en teléfonos celulares y discos duros, pero rara vez se impriman en un objeto tangible¹².

¹² Disponible en: <http://www.dianemeyer.net/berlin/berlin.html> [Fecha de consulta: 26 de marzo de 2020]

En los trabajos elaborados por Diane Meyer el punto es usado para encarnar los píxeles. De alguna manera su producción intenta poner de relieve la alta capacidad de desaparición de los archivos digitales rescatando esta forma de producción material lenta y tradicional, asociada a un tiempo y un espacio muy distinto de lo electrónico. Esta obra intenta atrapar un muro que se desvanece en la memoria, del mismo modo que se desvanecen las imágenes que no se encarnan en un soporte material. Sin embargo, en una especie de pirueta boomerang, a la hora de ser difundidas y compartidas, las imágenes producidas por este trabajo artesanal de la artista vuelven a ser subidas a internet; esta vez en forma de representación o documentación de piezas físicas, son puestas en circulación de nuevo como imágenes digitales. Estas imágenes materiales pierden una vez más su fisicidad y pasan a circular sin control por los circuitos de la red, constituyéndose su intento de permanencia como una paradoja.

La dicotomía entre los objetos únicos producidos de manera artesanal y el sistema de consumo y circulación de bienes actual, es un tema que se puede encontrar en la obra de Margaret Eicher, una artista que combina el ordenador y las técnicas de tejido de tapices para producir imágenes



Fig. 5. Margaret Eicher, *Venus*, 2005.

que hablan del poder de la comunicación, las tecnologías de la información y el mundo globalizado. Sirviéndose de un programa informático de procesamiento de imágenes, Eicher diseña sus collages que incluyen referencias a iconos pop, tecnología, cómics y actualidad, combinadas con temas clásicos y mitológicos. Posteriormente traslada estos diseños a tapices que son elaborados en una fábrica de tejido jacquard en Bélgica. Imitando la técnica de los tapices barrocos de gran formato y reproduciendo procedimientos tradicionales, la artista muestra contenidos e imágenes contemporáneas.

Eicher diseña sus collages que incluyen referencias a iconos pop, tecnología, cómics y actualidad, combinadas con temas clásicos y mitológicos. Posteriormente traslada estos diseños a tapices que son elaborados en una fábrica de tejido jacquard en Bélgica. Imitando la técnica de los tapices barrocos de gran formato y reproduciendo procedimientos tradicionales, la artista muestra contenidos e imágenes contemporáneas.

El tejido de lo femenino

La connotación histórica del bordado y la costura como labor vinculada a las mujeres hace que estos trabajos sigan resonando como un gesto femenino. Por este motivo, diversas artistas recurren al uso de esta tecnología para hablar de cuestiones de autorrepresentación. Trabajar a partir de bordados que nos remiten al universo íntimo y doméstico para reelaborar las imágenes que circulan en la red, es un

recurso utilizado para subrayar la dicotomía entre lo público y lo privado; y cómo la representación de la mujer se mueve entre esas dos esferas.

En el caso de la artista Alicia Ross, esta tensión entre lo público y lo privado es expresada en la serie que comenzó en 2016, y en la que todavía hoy sigue trabajando *The Distress of Uncertainty* (La angustia de la incertidumbre). En estas obras Ross, traduce en bordados, imágenes de mujeres desnudas que obtiene a partir de sitios web pornográficos y de moda. La artista explora la identidad y sexualidad de la mujer a partir de la disección de formas y roles femeninos mostrados en determinados espacios de Internet.

Los desnudos que nos presenta en sus trabajos están compuestos por unas masas bordadas que representan fragmentos del cuerpo femenino que ha perdido el fondo fotográfico para flotar en la superficie de la tela. Estos fragmentos de cuerpos bordados se relacionan entre ellos por hilos aislados que funcionan como conexiones. En determinadas partes, el tratamiento de las fibras recuerda a



Fig. 6. Alicia Ross, *Faking-impenitence*, Serie *The Distress of Uncertainty*, 2016

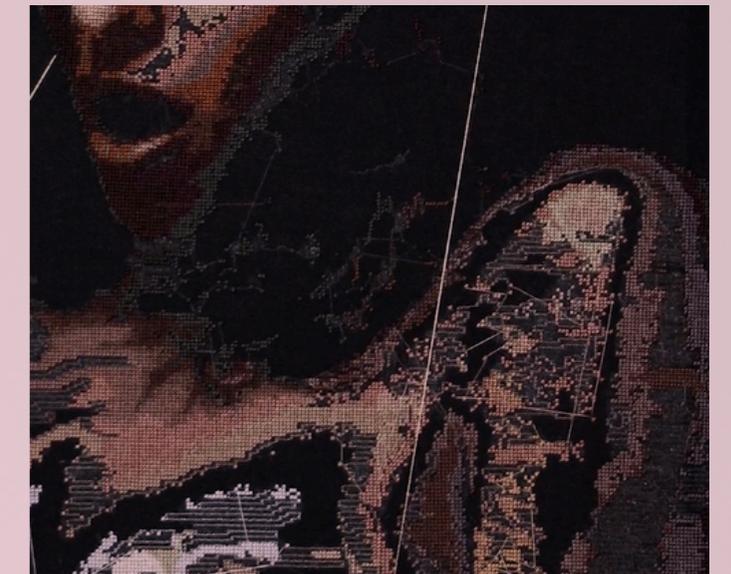


Fig. 7. Alicia Ross, *Alias* (detalle), Serie *The Distress of Uncertainty*, 2013.



Fig. 8. Erin M. Riley, *Affair*, 2020.

circuitos electrónicos. De esta manera el trabajo de la aguja hace convivir la carne y la imagen digital y nos habla de un cuerpo conectado; de la encarnación de un cuerpo desmaterializado y mediado tecnológicamente que podría tener algo de holograma o cyborg. Un cuerpo en el que el placer opera conectando la materialidad de la carne y la inmaterialidad de la imagen tecnológica.

Al observar estas imágenes no se puede evitar cierta sensación de que están capturadas en un momento de desvanecimiento, justo en el instante del glitch¹³, el fallo informático que revela la arquitectura que las forma; cuando la imagen vibra y deja de ser cuerpo para ser representación y revelar su funcionamiento interno. No tenemos muy claro si las figuras luchan para mantenerse juntas después de ser aparentemente dañadas o se representan mientras trabajan para reconstruirse, pero desde luego parecen haber sido capturadas en un momento de desmaterialización que revela su fragilidad y su posibilidad de desaparición.

¹³ Un glitch es un error en el ámbito de la informática que no afecta negativamente al rendimiento o estabilidad del programa. El glitch visual se puede producir por ficheros mal codificados o dañados que al ser leídos forman figuras o imágenes erróneas.

Otra artista que trabaja con el nudo que se genera entre la imagen digital y la imagen materia artesanal es la estadounidense Erin M. Riley. En este caso a partir de tapices, Riley nos presenta un universo femenino sórdido plagado de sexo, drogas, delincuencia y accidentes de tráfico. El uso de estos temas contrasta llamativamente con las temáticas habitualmente representadas en los tapices, que históricamente se han usado para vestir las paredes de palacios, castillos o iglesias y han mostrado temas ‘elevados’ como escenas religiosas, mitológicas, alegóricas o bélicas. Sin embargo, las imágenes que revelan los tapices de Riley, son sacadas de fotos de la cámara del teléfono y capturas de pantalla, y nos presentan selfies de la propia artista mostrando sus tatuajes distintivos o masturbándose, o instantáneas de objetos cotidianos desordenados que nos remiten a fiestas y drogas. La esfera digital se presenta de manera directa con capturas de pantalla de *Pornhub* y *iPhones* dispersos. Riley se crió en Internet, y sus tapices reflejan sus experiencias como un medio para explorar la sexualidad y el trauma, documentando el uso de la pornografía por parte del artista como una herramienta para el placer. Utilizando un medio que es notoriamente laborioso, Riley busca capturar la ubicuidad de las imágenes que aparecen en línea. La velocidad y lo

prosaico de la vida femenina contemporánea parecen buscar la quietud y gloria eternas en sus tapices.

Dar puntadas sin hilo

En la introducción de este texto comenzábamos situando la labor costurera en un espacio indeterminado entre la afición y el trabajo. Esto es algo que también se podría aplicar a muchas de nuestras prácticas contemporáneas vinculadas a la producción de conocimiento e intangibles para la circulación y consumo en redes sociales.

Haciendo un paralelismo entre el trabajo no remunerado doméstico y el trabajo no remunerado que realizamos actualmente en redes sociales, Marta Labad, en su tesis *Tiempo y trabajo en la época neoliberal en las prácticas artísticas*, analiza la propuesta que hacía Laurel Ptak en su obra *Wages for facebook*. Ptak toma el texto escrito por Silvia Federici en el año 1975 titulado *Wages against Housework* en el que la autora reclamaba un salario para las mujeres que realizaban trabajos domésticos y lo reescribe adaptándolo al uso que hacemos hoy de las redes sociales. Sustituyendo ‘trabajo doméstico’ por *Facebook*, Laurel Ptak equipara dos sistemas de producción de valor no remunerados descubriendo una inquietante similitud entre ambos¹⁴.

Tiziana Terranova en su texto *Free Labour* explica cómo, con el desarrollo de las nuevas tecnologías de producción informatizadas, han surgido grandes cantidades de trabajador+s dispuest+s a ceder su trabajo de forma gratuita a corporaciones que controlan dichas tecnologías¹⁵. A través de la generación de contenidos para redes, chats, artículos de opinión, debates e incluso desarrollo de software, l+s denominad+s como usuari+s producen enormes cantidades de contenidos e incluso productos que las compañías son capaces de capitalizar para producir beneficios económicos para sí. De igual manera que sucede en el trabajo doméstico, en la producción de contenidos para plataformas digitales, las tareas o labores realizadas no son calificadas como “trabajo”. Así el trabajo reproductivo del hogar y el trabajo inmaterial insertado en la tecnoesfera se constituyen como dos modos de explotación que no han sido reconocidos por medio de un salario, pero que son fundamentales en la producción de valor dentro del sistema capitalista actual.

De los procesos de producción del trabajo inmaterial parece querer hablar la propuesta de la artista Maja Bajevic, *The unbelievable lightness of being*, que presenta un mo-

¹⁴ Marta Labad Arias, *Tiempo y trabajo en la época neoliberal en las prácticas artísticas*, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas artes, Madrid, 2020, p. 109.

¹⁵ Tiziana Terranova, *Network Culture: Politics for the Information Age*, Pluto Press, London, 2004, pp. 73-97.



Fig. 9. Maja Bajevic, *The unbelievable lightness of being*, 2015.

saico de pañuelos sobre los que se han bordado a mano, gráficas de las fluctuaciones del mercado financiero. De estamnera, Bajevic pone a dialogar la producción artesanal con las representaciones de la economía de lo intangible.

Significativamente, el valor de lo artesanal, asociado indisolublemente al objeto material, también ha cambiado. Las imágenes producidas por el trabajo de la costura parecen, a través de un proceso de resignificación simbólica, haberse separado del objeto del que por definición se hallaban irremediamente unidas, para ser consumidas en circuitos virtuales. Más allá de generar un valor de mercado como productos susceptibles de ser comercializados, los objetos producidos por el trabajo de aguja se han insertado en el régimen de la experiencia y se han constituido como bienes para ser consumidos a través de las pantallas. Tiziana Terranova se refería a este proceso de desmaterialización de la siguiente manera:

“Es como si la aceleración de la producción hubiera aumentado hasta el punto en que las mercancías, literalmente, se convierten en objetos translúcidos. Las mercancías no tanto desaparecen sino que se vuelven más transparentes, dejando ver su dependencia del trabajo que las produce y las sostiene. Es el trabajo de diseñadores y programadores que muestran una exitosa web y es el espectáculo de ese trabajo cambiando su producto, lo que hace que l+s usuari+s vuelvan una y otra vez”¹⁶.

Entonces, más allá de la producción de la pieza física, toma valor el trabajo de cómo mostrarla y contarla de cara al exterior. Solo nos hace falta echar un rápido vistazo a redes sociales como Instagram o *Facebook* para ver cómo se ha puesto de moda el bordado entre comunidades de diseñadoras y creativas *hipster*. Los cursos que la plataforma *Domestika*¹⁷ ofrece sobre lo que denomina “bordado creati-

¹⁶ Tiziana Terranova, *Op. Cit.*, p. 90. (Traducción propia)

¹⁷ Domestika (<https://www.domestika.org/>) funciona como una red de trabajadores creativos online. Según ellos mismos describen en su web: “Do-

vo” son cada vez más numerosos. La puesta en valor de lo textil, también se lleva en el mundo del arte, como demuestran artículos como el publicado en *El Cultural* “Artistas que lo bordan”, que como si de una reseña de moda se tratase, habla del protagonismo del textil en las exposiciones de la temporada y pregona las bondades de “seda, algodón, fieltro, piel y esparto para dinamitar, de nuevo, los límites entre las artes”¹⁸.

Hoy, la misma Judy Chicago que en los años 70 realizara *Dinner Party*, colabora con la firma *Dior* para crear la espectacular escenografía del último desfile de alta costura de la casa parisina, compuesta por 22 banderolas bordadas con mensajes tan sugerentes como “¿Qué pasaría si las mujeres gobernasen el mundo?”

La directora creativa de *Dior*, Maria Grazia Chiuri, con la que Chicago colabora en este proyecto, decidió que las banderolas fueran bordadas por las mujeres de la escuela de artesanía Chanakya de la India, un centro que las forma para que sean bordadoras profesionales. Según Judy Chicago esto es “un ejemplo perfecto de cómo la moda puede tener un efecto positivo en el mundo, en la ropa que se diseña y en la forma en que se presenta al público”¹⁹. Así, Chicago defiende la colaboración con una gran empresa de moda, como una opción para visibilizar y poner en valor el trabajo artesanal de las mujeres. “Maria Grazia está usando su posición como la primera mujer directora creativa de Dior para ayudar a otras mujeres”²⁰. Sin embargo, no podemos dejar de reparar en que se ha eliminado del relato el hecho de que este trabajo está al servicio de una firma elitista de moda, que solamente pueden permitirse determinadas mujeres privilegiadas y que representa todos los valores del lujo y la desigualdad. Esto implica que esta visibilización de las mujeres artesanas se realiza desde la perpetuación de un sistema que las coloca en una clara posición de subalternidad. Añadido a esto, la defensa de los derechos de las mujeres se introduce como una mercancía dentro del mismo sistema que cuestiona. Los mensajes feministas bordados de manera artesanal por mujeres hindúes aportan un valor simbólico puesto al servicio del capital que perpetúa el status quo contra el que lucha ese feminismo.

mestika es la mayor comunidad creativa. En Domestika miles de profesionales con diferentes perfiles creativos interactúan en red y comparten sus trabajos y conocimientos.” [Fecha de consulta: 25 de marzo de 2020]

18 Luisa Espino, *Artistas que lo bordan*, *El cultural*. Disponible en: <https://elcultural.com/artistas-que-lo-bordan> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

19 Raquel Peláz, *S-moda*, *El país*. Disponible en: <https://smoda.elpais.com/moda/judy-chicago-tengo-fe-en-que-hombres-y-mujeres-nos-pongamos-de-acuerdo-antes-de-que-sea-tarde/> [Fecha de consulta: 31 de marzo de 2020]

20 *Ibid.*



Fig. 10. Imagen del desfile de *Dior*; en el que las modelos muestran los diseños de la firma en una pasarela decorada por las banderolas de Judy Chicago, 2020.

Conclusión: punto atrás

A lo largo de este texto, hemos intentado hacer un análisis de algunas propuestas artísticas que trabajan desde la posibilidad de construir visiones de lo femenino, tendiendo puentes entre estrategias y dispositivos que conectan formas de elaboración artesanales con otras propias de la imagen digital.

La producción de imágenes está vinculada de manera indisoluble al régimen económico en el que éstas se insertan²¹. En este sentido, la imagen de la mujer encuadrada dentro del régimen de producción de las tareas propias del hogar y del cuidado ‘sus labores’, representadas en este caso por las técnicas de bordado y costura artesanales, nos hablaba de lo femenino dentro de un espacio doméstico reproductivo, donde las actividades realizadas no se consideraban trabajo.

Hoy en día, la elaboración y difusión de imágenes que se corresponden con los diferentes roles de la mujer en el régimen económico contemporáneo se ha ampliado. La imagen de lo femenino puesta en circulación a través de medios digitales puede encarnar diversas figuras que nos hablan de las mujeres como objetos de consumo y de placer, pero

21 Este tema que fue tratado por Walter Benjamin en su conocido discurso *El autor como productor*, ha sido después actualizado por autoras como Hito Steyerl en su texto *La articulación de la protesta*, que podemos encontrar en: Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*, Ed. Caja Negra, Buenos Aires, 2014, p. 89-98.

también de profesionales creativas, emprendedoras de sí y feministas. Estas imágenes, muchas veces producidas desde la autorrepresentación, se insertan en un sistema en el que el valor reside ya no en el intercambio de mercancías sino en la producción de subjetividades. Lo que consumimos no son bienes, sino modos de vida²². De esta manera, debemos hacernos un modo o estilo de vida, *lifestyle*, que encaje dentro de los modelos estandarizados de mujer que se nos proponen.

Ciertas artistas que hemos visto en este texto, como M. Riley, tratan de trabajar con la representación de la imagen femenina atravesada por la tecnología digital, para convertir estos ‘estilos de vida’ en algo más propio. A través de sus tapices, ella propone transformar estas categorías listas para la asimilación, en un espacio de vivencias más íntimo y personal, que quiere singularizar su experiencia.

Con la idea de que solo es posible cambiar la imagen si cambiamos las condiciones de producción, resonando en mi cabeza, leo una noticia sobre unas mujeres bolivianas que con motivo de la pandemia del COVID-19 se han puesto a producir mascarillas a partir de tejidos y bordados tradicionales²³. Estas mujeres constituidas en una asociación, generan riqueza para su comunidad, visibilizan su labor y producen un bien de primera necesidad en este momento de emergencia. Ellas cuentan que cada bordado de las mascarillas intenta ‘narrar una historia’ de la cotidianidad de su comunidad, para que se conozca cómo se vive en el lugar, también haciendo alusión a la unidad familiar durante la cuarentena. Sus creaciones muestran a mujeres hilando, trabajando en el campo, a una madre cargando en la espalda a uno de sus hijos, rodeados de vegetación, acompañados de otros miembros de su familia y animales como llamas, vicuñas y chivos. Quizás este ejemplo, frente a la propuesta de las banderolas bordadas de *Dior*, nos puede hacer reflexionar sobre cómo, para pensar la posibilidad de abrir espacios capaces de articular visiones críticas y feministas, no podemos obviar que la producción de lo simbólico debe ir acompañada de una justicia en el sistema productivo y en la distribución de la riqueza material que genera.

22 Diego Sztulwark en su libro *La ofensiva sensible* trabaja con el concepto de “modos de vida” a partir de los aportes de Guattari que explica cómo “el capitalismo opera activamente sobre el plano del deseo, cerrando la brecha entre creación de modos de vida y realización de mercancías, es decir, equiparando producción económica y producción de subjetividad.” En Diego Sztulwark, *La ofensiva sensible: neoliberalismo, populismo y el reverso de lo político*, Ed. Caja Negra, Buenos Aires, 2019, p. 34.

23 Recuperado de: <https://www.eldiario.es/sociedad/mujeres-indigenas-Bolivia-historias-masc.html> [Fecha de consulta: 21 de junio de 2020]

Referencias

María Alcaraz Frasquet, “Tirar del hilo. Una aproximación al bordado subversivo”, en *Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras*, N°5, 2016.

Rosa Blanca, “El bordado en lo cotidiano y en la práctica contemporánea. ¿Arte emergente o tradicional?”, en *Revista Feminismos* Vol.2, N° 3, 2014.

José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen*, Editorial Akal/Estudios visuales, Madrid, 2010.

Betty Friedan, *La mística de la feminidad*, Ediciones Cátedra, Universidad de Valencia, Instituto de la mujer, Madrid, 2009.

Marta Labad Arias, *Tiempo y trabajo en la época neoliberal en las prácticas artísticas*, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas artes, Madrid, 2020.

Jaron Rowan y María Ruido, “In the Mood for Work ¿Puede la representación alterar los procesos de valorización del trabajo cultural?”, YP eds., *Producta 50*, CSAM, Barcelona, 2007.

Diego Sztulwark, *La ofensiva sensible: neoliberalismo, populismo y el reverso de lo político*, Editorial Caja Negra, Buenos Aires, 2019.

Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*, Editorial Caja Negra, Buenos Aires, 2014.

Tiziana Terranova, *Network Culture: Politics for the Information Age*, Pluto Press, London, 2004.

Kathi Weeks, “Life Within and Against Work: Affective Labor, Feminist Critique, and Post-Fordist Politics”, en *Ephemera* volumen 7(1), 2007.

Remedios Zafra, *(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean*, Páginas de espuma, Madrid, 2013.