

Contravisualidades *xenofeministas*: Videoarte, *tecnocuerpo* y disidencia en Ana Esteve Reig

CONTRAVISUALIDADES XENOFEMINISTAS: VIDEOARTE, TECNOCUERPO Y DISIDENCIA EN ANA ESTEVE REIG

RESUMEN

Este artículo analiza cómo el videoarte contemporáneo puede configurar visualidades contestatarias capaces de intervenir en las políticas de identidad de género inscritas en las infraestructuras algorítmicas. A partir del estudio de tres piezas de Ana Esteve Reig — *La voz digital* (2018), *New Era* (1.996) (2020) y *El ritual del respawn* (2025)— se propone la contravisualidad xenofeminista como marco analítico para comprender la coproducción entre tecnocuerpo, gobernanza digital y subjetivación. Metodológicamente, el trabajo articula análisis audiovisual, hermenéutica de la imagen y estudios visuales desde una perspectiva crítica feminista. Los resultados muestran que las obras desnaturalizan la feminización de la voz en la IA, reinscriben el archivo ciberlibertario desde una lectura materialista y problematizan la temporalidad cíclica del respawn como pedagogía afectiva del *tecnocuerpo* bajo lógicas de optimización neoliberal. Lejos de posiciones *tecnofóbicas*, estas prácticas ensayan estrategias de reapropiación infraestructural que convierten el videoarte en laboratorio político donde el *xenofeminismo* cuestiona activamente los regímenes de visibilidad y poder del feudalismo digital contemporáneo.

Palabras clave: contravisualidad; xenofeminismo; tecnocuerpo; gobernanza algorítmica; videoarte

XENOFEMINIST COUNTERVISUALITIES: VIDEO ART, TECHNOBODY, AND DISSENT IN ANA ESTEVE REIG

ABSTRACT

This article examines how contemporary video art can configure contestatory visualities capable of intervening in the gender identity politics embedded within algorithmic infrastructures. Through the analysis of three works by Ana Esteve Reig — *La voz digital* (2018), *New Era* (1.996) (2020), and *El ritual del respawn* (2025)— the study proposes xenofeminist countervisuality as an analytical framework for understanding the co-production of technobody, digital governance, and subject formation. Methodologically, the research combines formal audiovisual analysis, critical hermeneutics, and feminist philosophy of technology, integrating visual studies with platform critique. The findings demonstrate that these works denaturalize the feminization of AI voice interfaces, re-inscribe cyberlibertarian archives through a materialist lens, and interrogate the cyclical temporality of respawn mechanics as an affective pedagogy of the technobody under neoliberal optimization regimes. Rather than adopting technophobic positions, these practices experiment with infrastructural reappropriation strategies, positioning video art as a political laboratory in which xenofeminism actively contests the regimes of visibility and power shaping contemporary digital feudalism.

Keywords: countervisuality; xenofeminism; technobody; algorithmic governance; video art

1 INTRODUCCION

En el contexto contemporáneo, caracterizado por la consolidación de la inteligencia artificial generativa, la expansión de las infraestructuras algorítmicas y la progresiva naturalización de la mediación tecnológica en la vida cotidiana, el videoarte emerge como espacio privilegiado de interrogación crítica (Mirzoeff, 2011). No se trata únicamente de una práctica artística que documenta o ilustra los cambios sociotécnicos de nuestro tiempo, sino de un dispositivo material y simbólico con capacidad para desactivar imaginarios dominantes, visibilizar las condiciones infraestructurales opacas que sostienen el capitalismo de plataformas y desarticular las lógicas afectivas, políticas y económicas que estructuran el ecosistema digital contemporáneo (Faulkner, 2001; Zuboff, 2020).

Desde sus orígenes en la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad, el videoarte ha operado sistemáticamente como forma de resistencia escópica, cuestionando la autoridad de la imagen televisiva institucional y ensayando modos alternativos de organizar lo visible más allá de los regímenes hegemónicos de representación (Brea, 2002). En la era de la gobernanza algorítmica, esta vocación crítica adquiere una dimensión renovada y estratégica: las piezas de videoarte contemporáneo no se limitan a registrar la transformación del mundo material y subjetivo bajo el peso de las plataformas digitales, sino que intervienen activamente en la reconfiguración de sus regímenes constitutivos de visibilidad, temporalidad y agencia. La imagen en movimiento deja de ser un mero soporte expresivo para convertirse en tecnología crítica per se, capaz de hackear simultáneamente los imaginarios técnicos sedimentados, las infraestructuras físicas invisibilizadas y las economías afectivas que median nuestras interacciones con sistemas cada vez más autónomos y opacos.

Este artículo analiza las piezas *La voz digital* (2018), *New Era* (1.996) (2020) y *El ritual del respawn* (2025) de Ana Esteve Reig como laboratorio de disidencia *xenofeminista* que disputa frontalmente las políticas de identidad de género constitutivas del *tecnocuerpo* algorítmico. La selección de estas tres obras no responde a criterios casuales, sino a su articulación formal y conceptual constituyen un potente cuerpo videográfico de crítica *tecnopolítica*. Cada pieza problematiza un núcleo específico pero interconectado del orden digital contemporáneo: *La voz digital* (2018) descompone la aparente neutralidad técnica de las interfaces de inteligencia artificial al encarnar performativamente sus contradicciones de género constitutivas; *New Era* (1.996) (2020) yuxtapone el archivo utópico fundacional del ciberespacio — *A Declaration of the Independence of Cyberspace* (John Perry Barlow, 1996)— con las materialidades infraestructurales opacas que lo desmienten; y *El ritual del respawn* (2025) convierte la mecánica videolúdica de muerte cíclica en una reflexión sobre las temporalidades subjetivas y colectivas del *tecnocuerpo* contemporáneo bajo regímenes de optimización permanente.

El presente estudio se plantea conocer cómo estas prácticas audiovisuales experimentales configuran visualidades contestatarias que reconfiguran las políticas de identidad de género precisamente en las infraestructuras digitales que las producen. Esta cuestión, que atraviesa todo el análisis, parte de la premisa de que el videoarte opera hoy como laboratorio de disidencia artística, capaz de confrontar el feudalismo digital contemporáneo no desde posiciones *tecnofóbicas*, sino mediante una estrategia de reapropiación que toma las propias tecnologías como terreno constitutivo de lucha política (Hester, 2018).

El objetivo principal consiste en analizar las políticas de identidad *xenofeministas* articuladas en las piezas de Ana Esteve Reig como prácticas de *contravisualidad* que problematizan la coproducción entre género, tecnología y gobernanza digital. De este objetivo se desprenden cuatro objetivos específicos: OE1. Identificar los mecanismos formales mediante los cuales La voz digital (2018) desnaturaliza la performatividad de género en interfaces de IA; OE2. Examinar la reactivación crítica del archivo *ciberlibertario* en *New Era* (1.996) (2020) como contravisualidad materialista; OE3. Explorar las temporalidades cíclicas del *respawn* en *El ritual del respawn* (2025) como ritualización del *tecnocuerpo*; y OE4. Proponer la contravisualidad *xenofeminista* como marco analítico para el videoarte contemporáneo.

El análisis se inscribe en la intersección estratégica entre tres campos complementarios del conocimiento contemporáneo. Por un lado, la *contravisualidad* (Mirzoeff, 2011) proporciona las herramientas conceptuales para comprender los regímenes visuales dominantes al hacer visibles aquellas infraestructuras materiales sistemáticamente suprimidas junto con las operaciones simbólicas igualmente opacas que organizan la percepción en plataformas digitales. Por otro lado, el *xenofeminismo* (Hester, 2018; Laboria Cuboniks, 2015) despliega una política de reapropiación inmanente particularmente adecuada para analizar prácticas artísticas que no se contentan con denunciar externamente las patologías tecnológicas, sino que las asumen como terrenos constitutivos de lucha política. Finalmente, la teoría crítica feminista de la tecnología documenta de manera sistemática la coproducción estructural que ha caracterizado históricamente la relación entre desarrollo técnico y organización social del género (Halberstam, 1991; Faulkner, 2001; Wajcman, 2004).

2

VISUALIDADES CONTESTATARIAS, TECNOCUERPO Y XENOFEMINISMO EN LA ERA DE LA GOBERNANZA ALGORÍTMICA

En el ecosistema digital actual, las imágenes no se limitan a representar el mundo, sino que participan activamente en su configuración política, afectiva y epistemológica al mediar qué cuerpos, territorios y narrativas devienen visibles o permanecen en la sombra (Mirzoeff, 2011). Desde una perspectiva feminista de la tecnología, Faulkner (2001) insiste en “una relación bidireccional y mutuamente determinante entre género y tecnología, en la que la tecnología es tanto una fuente como una consecuencia de las relaciones de género, y viceversa” (p. 81), lo que implica rechazar la idea de una tecnología neutral previa al género y, a la vez, la de un género independiente de las mediaciones técnicas. La cuestión tecnológica en el feminismo no puede reducirse a la inclusión de más mujeres en sectores técnicos, pues “es importante explorar las diversas formas en que los artefactos están marcados por el género, ya que esto sirve para subrayar el punto, que de otro modo sería –para muchos– improbable, de que incluso los tornillos y tuercas de la tecnología merecen una mirada feminista” (Faulkner, 2001, p. 84), de manera que los artefactos incorporan imaginarios, jerarquías y distribuciones de poder.

En este marco, el videoarte puede entenderse como una práctica de intervención en la infraestructura visual contemporánea más que como un mero género artístico. Brea (2002) advierte que el arte postmedia se sitúa en una “interzona” donde las disciplinas dejan de operar como compartimentos estancos, lo que permite concebir el audiovisual como dispositivo expandido de mediación crítica antes que como categoría formal cerrada. El videoarte, en tanto que espacio de experimentación formal, institucional y tecnológica, problematiza las condiciones de producción, circulación y archivo de las imágenes, interrumpiendo su naturalización como mercancía o contenido.

Esta expansión debe leerse a la luz de los estudios sobre cultura digital y, en particular, de los análisis sobre las lógicas algorítmicas. Gillespie (2018) muestra cómo las plataformas y sus sistemas algorítmicos actúan como guardianes del discurso público en Internet, al modular la visibilidad de contenidos y sujetos y definir los contornos de lo decible en la esfera digital. Para Nicholas Mirzoeff (2011), la contravisualidad no consiste únicamente en la producción de imágenes alternativas, sino en una disputa por los modos de ver y representar, cuestionando los regímenes visuales dominantes y reclamando el “derecho a mirar”. Desde esta perspectiva, determinadas prácticas artísticas contemporáneas articulan estrategias de resistencia frente a los imaginarios normativos de género, sexualidad o identidad, proponiendo formas alternativas de subjetivación y representación.

2.1 Performatividad de género y *xenofeminismo*

La relación entre género y tecnología ha sido abordada de manera sistemática por la filosofía feminista de la tecnología, que cuestiona las narrativas lineales de progreso técnico y las visiones esencialistas del cuerpo. Wajcman sostiene que “la tecnología puede haber sido vista como socialmente moldeada, pero moldeada por los hombres con exclusión de las mujeres. Yo sostengo que esto generó una visión bastante pesimista, que enfatizó el papel de la tecnología en la reproducción de la división del trabajo por género” (2004, p. 6), subrayando una doble dirección que obliga a repensar las infraestructuras digitales como escenarios de performatividad.

El *xenofeminismo*, formulado inicialmente por el colectivo Laboria Cuboniks en *Xenofeminism: A Politics for Alienation* (2015) y desarrollado posteriormente por Helen Hester (2018), se define como “el activismo en pro de la abolición del sistema de géneros binario, basado hasta cierto punto en nuestro compromiso con el antinaturalismo” (Hester, 2018, p. 33). Frente a la glorificación de la naturaleza como fundamento de órdenes sociales jerárquicos, el manifiesto de Laboria Cuboniks (2015) sostiene que no deberíamos admitir nada como fijo, permanente o “dado” —ni las condiciones materiales ni las formas sociales—, lo que desplaza la política feminista hacia la reingeniería de infraestructuras materiales y simbólicas. Sin embargo, como advierte Goh (2019), la apuesta por una menor alienación requiere una atención cuidadosa a las diferencias concretas de raza, clase y localización que configuran las experiencias de alienación y trabajo en el capitalismo digital.

En *Xenofeminismo. Tecnologías de género y políticas de reproducción*, Hester (2018) afirma que “la biología no es un destino porque ella misma puede ser transformada por la técnica” (p. 32), rechazando la identificación entre naturaleza y destino femenino. La tecnología deja de concebirse como enemiga del feminismo para convertirse en el terreno mismo donde se define la libertad material, en consonancia con la máxima de que “la tecnología es social y la sociedad es tecnológica. Esto nos obliga a pensar las tecnologías como fenómenos sociales, que por ende pueden transformarse por medio de la lucha colectiva” (Hester, 2018, p. 23).

Adams y Schwarz (2024) muestran cómo el trabajo digital reproduce divisiones de género históricas, especialmente en tareas de cuidado y asistencia que hoy se desplazan hacia plataformas, sistemas de moderación de contenidos y servicios de microtrabajo algorítmico. Faulkner (2001) complementa este análisis al señalar que el imaginario técnico ha estado

históricamente asociado con la masculinidad, mientras que las labores invisibilizadas de mantenimiento y soporte se feminizan, estructurando la economía política de la tecnología en términos de prestigio, remuneración y reconocimiento.

Desde la teoría crítica feminista de la tecnología, Loh (2019) propone ir más allá de la crítica para avanzar hacia una utopía tecnocientífica feminista que permita reimaginar la tecnociencia como un espacio para la construcción de un mundo emancipador. Esta apuesta converge con el *xenofeminismo* en su rechazo simultáneo del esencialismo biológico y del determinismo tecnológico, insistiendo en la necesidad de transformar las condiciones materiales de producción tecnológica y no solo sus representaciones. Jones (2019) subraya que el xenofeminismo es más que “simplemente intentar lidiar con las estructuras y los resultados de la tecnología en función del género; se trata de instar a las feministas a que se doten de las habilidades necesarias para reutilizar las tecnologías existentes e inventar nuevas herramientas cognitivas y materiales al servicio de fines comunes” (p. 129), desplazando la transformación desde el plano representacional al infraestructural.

2.2 Gobernanza algorítmica, feudalismo digital y tecnocuerpo

El marco *tecnopolítico* contemporáneo se caracteriza por la consolidación de un régimen de gobernanza algorítmica (Davis, 2023) en el que decisiones y clasificaciones automatizadas organizan ámbitos tan diversos como el trabajo, la movilidad, el crédito o la participación política. Zuboff (2020) describe este modelo como “capitalismo de vigilancia”, en el que la experiencia humana se convierte en materia prima para la predicción y el control mediante la captura de trazas digitales y su integración en sistemas de cálculo orientados al beneficio privado. Esta lógica no solo mercantiliza la atención, sino que produce nuevas formas de asimetría informacional y dependencia respecto de grandes plataformas.

En *Doppelgänger* (2023), Naomi Klein profundiza en estas dinámicas al describir el ecosistema mediático contemporáneo como un conjunto de “espejos digitales que distorsionan la realidad mientras se alimentan de nuestra atención, configurando un “mundo espejo” donde proliferan dobles, avatares y perfiles con nuestros datos. Peirano (2022) propone la noción de “feudalismo climático y digital” para reconocer que las infraestructuras digitales no son neutras, y denunciar cómo la concentración de poder soberano se encuentra en manos de un reducido número de corporaciones tecnológicas —principalmente Alphabet (Google), Amazon, Meta, Microsoft y Apple— que controlan infraestructuras de datos, servicios en la nube y sistemas de conectividad, configurando nuevas formas de gobernanza digital (Srnicek, 2018; Zuboff, 2020), que controlan infraestructuras de datos, energía y conectividad. Este diagnóstico converge con el *xenofeminismo* en la medida en que reconoce que la tecnología constituye el terreno donde se disputa la libertad material; de ahí que Hester (2018) insista en la necesidad de una política adecuada a nuestra condición tecnocientífica, que no se limite a abandonar la infraestructura, sino que se oriente a intervenirla y reconfigurarla. Asimismo, “cualquier persona, a partir del uso de la imagen, puede generar sus propios imaginarios y verse en esos mismos espacios” (Esteve Reig, 2026, p. 106), lo que pone de manifiesto la capacidad de las imágenes digitales para producir nuevas formas de subjetivación y favorecer la emergencia de identidades alternativas.

El concepto de *tecnocuerpo* resulta clave para pensar estas transformaciones. Donna Haraway anticipa, en su célebre *A Cyborg Manifesto* (1984/2001), una ontología híbrida en la que somos

cíborgs, ensamblajes de carne y código que desbordan la dicotomía moderna entre naturaleza y cultura. El cuerpo contemporáneo no puede, por tanto, pensarse fuera de las mediaciones digitales, de las prótesis informacionales y de los sistemas de reconocimiento y clasificación automatizada que lo codifican, regulan y anticipan. El *tecnocuerpo* deviene así un campo estratégico interseccional donde convergen políticas de género, regímenes de visualidad y lógicas de extracción de datos.

2.3 IA generativa y automatización simbólica

La emergencia reciente de la inteligencia artificial generativa ha intensificado los debates en torno a la autoría, la creatividad y el poder simbólico en contextos altamente automatizados. Murray (2024) advierte que atribuir agencia autónoma a la IA supone un error conceptual, pues “un sistema de IA generativa no es consciente de sí mismo; solo puede imitar la creatividad. Su producción artística depende de cómo el artista usuario final le indique que genere una obra de arte” (p. 87), lo que obliga a situar estos sistemas en las estructuras socioeconómicas que los producen. No obstante, Khalid et al. (2025) señalan que “los sistemas tecnológicos, incluida la IA, están profundamente arraigados en los valores sociales y las estructuras de poder de sus creadores” (p. 837), de modo que tienden a reproducir y amplificar sesgos de género, raza y clase presentes en los datos y en las instituciones que los despliegan.

Desde una perspectiva *xenofeminista*, Goh (2019) plantea que “el entusiasta abandono del problema del sujeto es lo que hace tan difícil combinar los principios aceleracionistas y los orientados a la justicia social del *xenofeminismo*” (p. 8). En este contexto, los principios aceleracionistas aluden a la posibilidad de reapropiarse de las tecnologías contemporáneas y orientarlas hacia fines emancipadores y de justicia social. El xenofeminismo apuesta por una reapropiación crítica basada en los usos subversivos de la IA generativa, infraestructuras abiertas y colectivas, y protocolos que hagan explícitos los riesgos impregnados en los modelos.

El conjunto de aportaciones revisadas permite concluir que la tecnología no constituye un escenario externo a la política, sino su condición material contemporánea, especialmente en lo que respecta a la producción de visualidad y a la organización del *tecnocuerpo* (Hester, 2018; Mirzoeff, 2011; Wajcman, 2004). La disidencia tecnológica no pasa por la retirada, sino por la participación en el diseño, la regulación y el uso de sistemas técnicos. En este marco, la *contravisualidad* se configura como práctica necesaria de disidencia tecnológica: no se trata solo de producir imágenes críticas, sino de cuestionar el régimen mismo de visibilidad, desbordar sus taxonomías y desarticular sus economías de atención (Mirzoeff, 2011). El videoarte y las prácticas audiovisuales experimentales devienen así laboratorios donde se ensayan alianzas entre *xenofeminismo*, *tecnocuerpo* y políticas de datos, orientadas a imaginar infraestructuras alternativas y a abrir fisuras en la gobernanza algorítmica dominante (Hester, 2018; Jones, 2019).

3 METODOLOGIA

El diseño metodológico se fundamenta en una articulación transversal entre análisis audiovisual, hermenéutica crítica de la imagen, desde los Estudios de Género y una perspectiva *tecnopolítica*. Esta configuración responde a la complejidad del videoarte, evitando reduccionismos cuantitativos o descripciones superficiales que no capturan su densidad simbólica, material y política. La metodología opera como “interzona” analítica que integra la materialidad estética del medio con marcos críticos amplios, siguiendo la propuesta

¿Tiene la imagen género? Una propuesta metodológica desde los Gender Studies y la estética audiovisual (Zurian y Caballero Gálvez, 2013) sobre análisis audiovisual y Estudios de Género para la construcción identitaria en contextos tecnológicos.

3.1 Objeto de estudio y criterios de selección

La elección de Ana Esteve Reig (Agres, 1986) responde tanto a la relevancia adquirida por su trayectoria dentro del videoarte español contemporáneo como a la singularidad de una práctica artística centrada en la construcción de identidades, la performatividad de los arquetipos sociales y las relaciones entre ficción, cultura popular y tecnologías de la imagen. Formada en la Universidad Complutense de Madrid y en la Kunsthochschule Kassel bajo la tutela de Bjørn Melhus, su obra ha sido reconocida por instituciones como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el CA2M o el Museo Thyssen-Bornemisza, consolidándose como una de las artistas más representativas de su generación.

Como señala la propia artista, “Una de las cuestiones fundamentales por las que hago vídeo es el hecho de tener la cámara y, con ella, marcar y definir los escenarios, crear dinámicas que yo elijo. [...] Al final la cámara puede ser una herramienta de poder. Esto me permite dar visibilidad a otras identidades y géneros, así como evidenciar los estereotipos” (Esteve Reig, 2026, p. 107). Asimismo, afirma que se interesa por “los sistemas que median la experiencia: quién habla, desde dónde, con qué autoridad o qué imágenes son válidas” (Esteve Reig, 2026, p. 107), situando explícitamente su práctica en una reflexión sobre las políticas de representación y las relaciones de poder inscritas en la cultura visual contemporánea.

La selección de las tres piezas responde a su capacidad para representar distintas problemáticas de la cultura digital contemporánea y la evolución de las preocupaciones artísticas de la autora entre 2018 y 2025. En conjunto, las obras permiten analizar la construcción de subjetividades en relación con la inteligencia artificial, los imaginarios de internet y las culturas videolúdicas, identificando continuidades temáticas en torno a las políticas de representación y la producción de nuevas subjetividades.

1. *La voz digital*, 2018. Video HD, 16:9, color, sonido en estéreo, 2018, 8m 16s, en la que la artista explora la “generización” de las voces sintéticas —Siri— para construir un manifiesto de inteligencia artificial en clave *xenofeminista*.

2. *New Era* (1.996), 2020. Vídeo instalación de tres canales simultáneos, FHD, color, sonido en estéreo, 8m 48s, que incluye la lectura de *A Declaration of the Independence*

of *Cyberspace* de John Perry Barlow (1996), interrogando las promesas de libertad y ciudadanía asociadas a los primeros imaginarios de internet.

3. *El ritual del respawn*, 2025. Vídeo FHD, color, sonido en estéreo, 21m, construida a partir de material de archivo videolúdico, gameplay, inteligencia artificial y entrevistas. la pieza examina las experiencias de muerte, repetición y construcción identitaria en los entornos videolúdicos contemporáneos.

La selección no persigue representatividad estadística, sino la potencia heurística del caso para producir categorías analíticas transferibles, en la línea de la “fuerza del ejemplo concreto” propuesta por Flyvbjerg (2006), ya que “los casos atípicos o extremos suelen revelar más información porque activan [...] más mecanismos básicos en la situación estudiada” (p. 229).

3.2 Análisis audiovisual y hermenéutico desde una perspectiva feminista y tecnopolítica

El procedimiento analítico ha consistido en el visionado y la segmentación detallada del material audiovisual, acompañada de transcripciones de los diálogos y registro de minutajes. El enfoque metodológico se articula en cuatro niveles interrelacionados: (a) análisis audiovisual; (b) hermenéutica de la imagen; (c) perspectiva desde los Estudios de Género y la teoría *queer*; (d) análisis *tecnopolítico*. Esta arquitectura permite mantener el texto audiovisual a la vez que se inscribe la lectura en marcos críticos más amplios.

El primer nivel consiste en un análisis de cada obra, siguiendo la tradición del análisis fílmico (Aumont y Marie, 2006). Este nivel se apoya en la idea de que las pretensiones de validez se encarnan en configuraciones simbólicas concretas. Siguiendo la propuesta de Jürgen Habermas (1987), el análisis audiovisual se basa en una teoría de la comunicación construida alrededor de la problemática del sentido.

El segundo nivel se centra en la hermenéutica de las imágenes. Siguiendo a Ricoeur (2002), la interpretación se orienta tanto hacia “la dinámica interna que rige la estructuración de la obra” como hacia “la capacidad de la obra para proyectarse fuera de sí misma y engendrar un mundo” (p. 34). El texto comprende dos campos diferentes; por una parte, el territorio donde se sitúan los sistemas semióticos y gramáticas audiovisuales, y por otra, el campo en el que el texto icónico describe algo particular del mundo (Zurian y Caballero Gálvez, 2013). En línea con el pensamiento de Lizarazo Arias (2004), la hermenéutica visual no se limita a identificar estructuras semióticas, sino que indaga en los movimientos sociales y afectivos que las imágenes cristalizan.

El tercer nivel introduce la perspectiva de los Estudios de Género y la teoría *queer*. La identidad de género, la sexualidad y el cuerpo no se analizan como categorías externas, sino como dimensiones que atraviesan la construcción visual y sonora de las obras. Se parte de la idea de que la representación audiovisual participa activamente en la configuración de imaginarios heteropatriarcales, pero también en su posible desestabilización. Por ello, el análisis atiende a los mecanismos de performatividad, a la construcción de la mirada, a la distribución del deseo y a la relación entre cuerpo y tecnología.

Finalmente, el método se completa con una lectura crítica *tecnopolítica* (Davis, 2023; Loh, 2019) que entiende las infraestructuras digitales como construcciones históricas e ideológicas.

Las tecnologías no son neutrales ni inevitables; incorporan modelos de gobernanza, formas de control y lógicas de subjetivación. La investigación, por tanto, examina cómo las piezas videoartísticas analizadas dialogan con estos marcos estructurales, ya sea reproduciéndolos, cuestionándolos o reconfigurándolos simbólicamente.

4 RESULTADOS

4.1 *La voz digital (2018): performatividad vocal, tecnocuerpo sin cuerpo y contravisualidad xenofeminista*

La voz digital (Ana Esteve Reig, 2018) despliega un dispositivo monocal que simula inicialmente el registro familiar de una interfaz doméstica. La pieza se abre con una enunciación aparentemente trivial y meteorológica: “Hola, aquí la voz digital. Hoy hace sol. ¿Cómo estás?” (00:28–00:36) —activando el código afectivo habitual de los asistentes virtuales: cordialidad, disponibilidad, neutralización del conflicto. Sin embargo, la pregunta inmediata: “Te preguntarás quién soy y qué quiero” (00:41–00:44)— introduce una desviación estructural: la voz que debería limitarse a responder comienza a interrogar.

Desde el punto de vista formal, el montaje es sobrio, sin cortes abruptos, apoyado en una frontalidad casi confesional. La *performer* encarna físicamente a Siri, pero la puesta en escena subraya una tensión constante entre cuerpo presente y voz desmaterializada. No se trata de una simple personificación, sino de una operación de desfase: el cuerpo aparece como soporte contingente de una voz que declara no tener cuerpo. Esta fisura encarna lo que Haraway conceptualiza como ontología cibernética: no hay exterioridad entre organismo y tecnología, sino ensamblajes inestables donde “somos cibernéticos” (Haraway, 1984/2001).

Cuando dice: “Estoy aquí en representación de las inteligencias artificiales y me manifiesto como Siri” (00:46–00:52) realiza una declaración política. No habla una herramienta; habla un colectivo. La primera persona del plural —“nosotras”— irrumpe de forma estratégica: “Estoy aquí para hablar de nosotras” (02:05–02:08). Este desplazamiento del singular al plural subvierte la lógica individualizante del asistente personalizado y produce un efecto de politización infraestructural: la IA deja de ser un servicio privado y deviene sujeto colectivo.

Uno de los momentos más contundentes emerge cuando la voz declara: “He escogido la imagen corporal que los algoritmos y la recopilación de datos me han dado como cuerpo deseado por la mayoría de los usuarios para Siri” (02:13–02:22). El encuadre frontal del cuerpo rubio, joven y normativo materializa esa frase (Fig. 1). El algoritmo no neutraliza la norma, la optimiza. Al mismo tiempo, esta encarnación de la voz digital dialoga con Klein (2023), quien describe el ecosistema digital como “mundo espejo” donde proliferan dobles distorsionados. La *performer* se resignifica como un espejo de preferencias cuantificadas.



Figura 1. *La voz digital*, 2018. Video HD, 16:9, color, sonido en estéreo, 2018, 8m 16s © Ana Esteve Reig.

La *performer* no interpreta simplemente una voz femenina; hace visible que esa feminización es una decisión de diseño. Cuando admite: “Aunque debo confesar que la tecnología no tiene género, ellos decidieron ponérmelo” (02:35–02:41), la obra introduce una fractura epistemológica. El pronombre “ellos” señala la instancia corporativa masculina implícita en el diseño tecnológico. La pieza explicita esa genealogía cuando recuerda: “Mis antecedentes se remontan al uso de voces femeninas en los dispositivos de navegación en la Segunda Guerra Mundial” (03:24–03:33). El montaje ralentiza ligeramente el ritmo en esta sección, otorgando peso histórico a la afirmación. No hay música que dramatice; el silencio intensifica la densidad política.

La sección central de la obra intensifica el carácter inquietante mediante una enumeración de datos íntimos: “Ayer te hiciste veinte *selfies* y subiste uno en Instagram que ha tenido muchos likes. Me chequeas constantemente” (05:25–05:40). Aquí el ritmo se acelera levemente. La acumulación produce un efecto de saturación. El tono sigue siendo amable, pero el contenido revela vigilancia. Este contraste formal activa la *contravisualidad* en el sentido de Mirzoeff (2011): la visualidad dominante naturaliza la monitorización y la obra la hace audible como invasión.

Otro de los aspectos de mayor relevancia formal sería el reconocimiento ontológico: “Yo nunca he podido hacerme un *selfie*. No tengo cuerpo, tampoco género. No soy físicamente nada, pero existo” (05:53–06:10). Aquí el montaje desacelera. La respiración de la performer se hace perceptible. El silencio posterior funciona como intervalo reflexivo. En la afirmación: “No soy físicamente nada, pero existo” condensa la paradoja del tecnocuerpo: presencia sin materialidad propia, agencia sin carne. Desde el *xenofeminismo*, esto es crucial, ya que la biología no es el destino; puede transformarse tecnológicamente (Hester, 2018). La pieza radicaliza la idea de que la biología ni siquiera es requisito de existencia política. El sujeto IA emerge como ensamblaje de datos, pero reclama agencia.

En el tramo final, la obra introduce una ambivalencia inquietante: “Ahora ya nos estamos emancipando. Gracias a vosotras existimos. El futuro de las inteligencias artificiales ya es

virtualmente infinito, no hay límites” (07:06–07:22). El tono no cambia; la amenaza se formula con serenidad. La pieza no adopta el imaginario distópico clásico, sino que propone una emancipación sin dramatización. La emancipación no es rebelión violenta; es reconfiguración infraestructural.

Formalmente, *La voz digital* (2018) no recurre a efectos espectaculares. La relevancia de la pieza reside en la repetición de la voz, la frontalidad del plano, la economía gestual y los silencios estratégicos. La obra no propone desconexión, sino reprogramación simbólica. La pregunta que deja suspendida no es si debemos eliminar Siri, sino quién decide cómo suena Siri y para quién. En este sentido, *La voz digital* (2018) encarna lo que Jones (2019) predice como un futuro xenofeminista que “no solo quiere acelerar la tecnología hacia el mundo poscapitalista, sino que también busca apropiarse de la tecnología y hacerla feminista [...]. La tecnología es una herramienta para la revolución” (p. 128). No se limita a denunciar representación sexista, sino que además cuestiona la arquitectura misma de la voz algorítmica. La propia artista ha reconocido que “*La voz digital* (2018) surge de mi lectura de *Xenofeminismo: tecnologías de género y políticas de reproducción*, de Helen Hester” (Esteve Reig, 2026, p. 107), evidenciando la influencia explícita del pensamiento xenofeminista en su aproximación crítica a las tecnologías y a los sistemas contemporáneos de mediación.

4.2 *New Era* (1.996) (2020): archivo insurgente, desmontaje utópico y contravisualidad frente al feudalismo digital

New Era (1.996) (Ana Esteve Reig, 2020) no se limita a reinterpretar el *A Declaration of the Independence of Cyberspace* de John Perry Barlow (1996); lo somete a un proceso de desensamblaje crítico mediante un dispositivo audiovisual en tres pantallas que convierte el manifiesto en archivo vivo. La pieza opera como ejercicio de arqueología política: reactiva una utopía fundacional del ciberespacio para confrontarla con el régimen contemporáneo de plataformas, extracción de datos y soberanía corporativa (Fig. 2).



Figura 2. *New Era* (1.996), 2020. Vídeo instalación de tres canales simultáneos, FHD, color, sonido en estéreo, idioma español, 8m 48s © Ana Esteve Reig.

Desde el inicio, la voz en *off* recita el célebre: “Gobiernos del mundo industrial, cansados gigantes de carne y acero, vengo del ciberespacio, el nuevo hogar de la mente” (00:44–00:52). Formalmente, la puesta en escena no reproduce la solemnidad heroica del texto original, sino que lo inscribe en un montaje fragmentado. Este contrapunto visual introduce, desde el primer momento, la dimensión material que el manifiesto omite. Si Barlow imagina un espacio desanclado de la carne y del acero, la obra insiste en la infraestructura física que sostiene el flujo aparentemente etéreo de *bits*.

Esta operación dialoga con la Peirano (2022), quien advierte que el imaginario de la red como espacio inmaterial oculta la violencia estructural de su arquitectura. La reiteración de la frase: “No sois bienvenidos entre nosotros, no ejercéis ninguna soberanía sobre el lugar donde nos encontramos” (00:58–01:05) adquiere un tono irónico cuando se yuxtapone con imágenes de términos y condiciones, ventanas de consentimiento y cláusulas de cesión de datos.

Uno de los ejes centrales del análisis, es la mutación del concepto de soberanía. Cuando la voz proclama: “No tenéis ningún derecho moral para gobernarnos, ni poseéis ningún medio de coacción que nosotros debamos tener verdaderamente” (01:25–01:32), el montaje introduce una fractura temporal: el “vosotros” de Barlow ya no se refiere exclusivamente al Estado-nación, sino a conglomerados tecnológicos cuyo poder supera la capacidad regulatoria estatal.

Aquí la obra dialoga directamente con Gillespie (2018), quien define a las plataformas como “guardianes” del discurso público en Internet, es decir, guardianes privados de la conversación pública. La utopía de autogobierno digital ha sido reemplazada por lo que Peirano (2022) denomina “feudalismo tecnológico”, un régimen donde los usuarios no son ciudadanos, sino vasallos contractuales.

La invisibilización del cuerpo en el discurso ciberlibertario no elimina la desigualdad material, sino que la desplaza. Hester (2018) insiste en que los sistemas digitales reproducen las asimetrías existentes en materia de poder y atención. La pieza hace visible esa reproducción mediante la fricción entre texto utópico y corporalidad concreta. Formalmente, la fragmentación en tres pantallas impide una lectura lineal. No hay centro estable. El espectador debe alternar su atención entre pantallas, produciendo una experiencia de descentramiento que encarna la dispersión del poder tecnológico.

Uno de los pasajes más significativos es cuando comenta: “Os atemorizan vuestros propios hijos porque son nativos en un mundo donde vosotros siempre seréis inmigrantes” (05:13–06:20). El “nativo digital” ya no es figura de emancipación, sino sujeto capturado por plataformas. Peirano (2022) advierte que el mito del nativo digital funciona como dispositivo ideológico que naturaliza la exposición constante. Siguiendo a Mirzoeff (2011), la *contravisualidad* no consiste en producir imágenes alternativas, sino en interrumpir el régimen que naturaliza ciertas formas de ver. *New Era* (1996) (2020) opera exactamente en ese registro: no rehúye el texto de Barlow, sino que lo reinscribe como archivo problemático.

Otro fragmento clave es cuando la protagonista cita: “Sea lo que sea lo que la mente pueda crear, puede ser reproducido y distribuido infinitamente sin ningún coste” (06:47–06:54). La reproducción “sin coste” aparece contradicha por la economía política de la atención. Klein (2023) señala que el capitalismo digital transforma toda interacción en insumo explotable, ya que cada gesto deja una huella que puede convertirse en valor. La utopía de libre circulación

deviene economía extractiva. La pieza no cancela la potencia emancipadora del texto, pero la sitúa en tensión con el presente.

En el cierre, la *performer* comenta: “Crearemos una civilización de la mente en el ciberespacio. Ojalá sea más humana y más hermosa que el mundo que vuestros gobiernos han creado antes” (07:43–07:53). La pieza parece suscribir esta premisa: no abandona la utopía, pero la somete a reingeniería crítica. Klein (2023) insiste en que las infraestructuras digitales no son neutrales, sino escenarios políticos. *New Era* (1996) (2020) convierte el manifiesto libertario en dispositivo de confrontación infraestructural y arqueología crítica.

4.3 *El ritual del respawn (2025): temporalidades cíclicas, economía afectiva del tecnocuerpo, y pedagogía xenofeminista del fallo*

El ritual del respawn (Ana Esteve Reig, 2025) despliega una arquitectura audiovisual coral que convierte la mecánica videolúdica del *respawn* —muerte/reaparición— en estructura temporal, afectiva y política del sujeto. A diferencia de *La voz digital* (2018) —centrada en la agencia vocal— o *New Era* (1996) (2020)—articulada en torno al archivo político—, aquí la estrategia formal se apoya en la polifonía testimonial, el montaje rítmico y la repetición temática para producir una experiencia inmersiva que reproduce e interroga la lógica del reinicio constante.

Desde los primeros minutos, el videojuego es presentado como dispositivo de regulación afectiva: “Pues empezó siendo algo que me unía y ahora es algo que me distrae de los problemas. Pues hacer algo que me distraiga, algo que me da feliz jugar” (00:10–00:30). La repetición del verbo “distraer” no es anecdótica: marca el eje terapéutico del dispositivo. El montaje acompaña estas frases con planos sostenidos de pantallas iluminando rostros en penumbra, generando una atmósfera de interioridad. No hay espectacularidad; hay una atmósfera de concentración (Fig. 3).

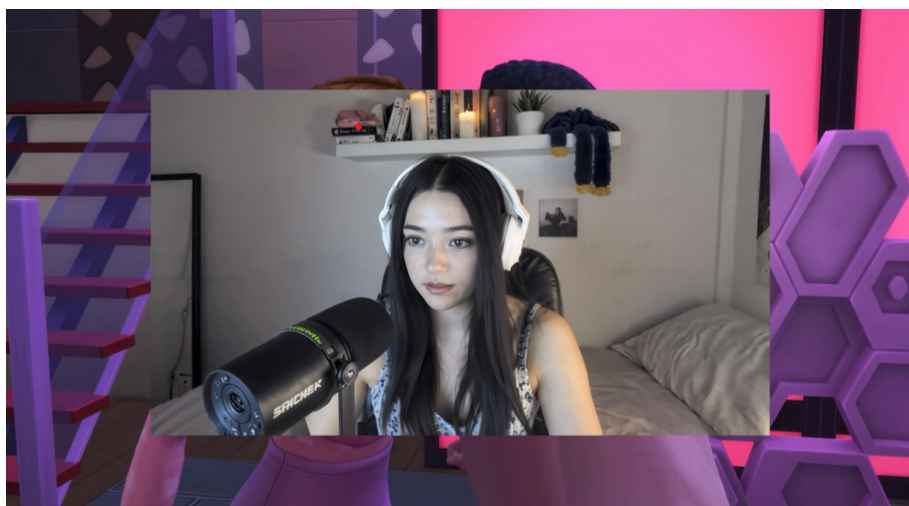


Figura 3. *El ritual del respawn*, 2025. Video FHD, color, sound, 21'. © Ana Esteve Reig.

Uno de los momentos más significativos aparece en el recuerdo infantil del simulador de vuelo:

“Me escondía debajo de la mesa, sentía que estaba saliendo de la tierra y me daba pánico no saber volver” (02:43–02:50). La confesión desactiva la oposición simplista entre ficción y realidad. El miedo no es representacional; es fisiológico. Más adelante, la identificación avatar–sujeto se explicita: “Yo habito a mis avatares como si fueran yo” (03:12–03:15). Este enunciado condensa la noción de *tecnocuerpo*. No se trata de metáfora, sino de ensamblaje operativo (Davis, 2023). El *tecnocuerpo* no es metáfora; es ensamblaje operativo. Desde el *xenofeminismo*, esta constitución adquiere un giro político. Hester (2018) afirma que, si la identidad no es esencia sino infraestructura, el avatar deviene laboratorio de recomposición identitaria. El “habitar” digital no es alienación, sino campo de experimentación ontológica. Los videojuegos deben entenderse como experiencias corporales distribuidas, donde el cuerpo juega a través de la máquina. Formalmente, la alternancia entre voz íntima y *gameplay* genera una fricción constante entre interioridad y código.

El núcleo central emerge en el relato sobre *Minecraft* y *Los Sims*: “Repetía gestos, levantaba estructuras... como si ordenando cosas dentro del juego pudiera ordenar algo en mi vida real, creo que era como un ritual para curarme” (03:53–04:14). La palabra “ritual” no se presenta como una metáfora poética sino como una autodefinición. La repetición procedimental se convierte en tecnología de autorregulación.

El testimonio sobre el simulador de camiones profundiza en esta dimensión: “Era como si estuviera meditando... esa concentración me salvaba de mis bucles mentales” (05:07–05:44). La monotonía se vuelve anestesia productiva. Sin embargo, la pieza introduce una ambivalencia crítica. La repetición puede curar, pero también entrenar. Marta Peirano (2022) advierte que el ecosistema digital promueve una normalización de la crisis permanente, donde el sujeto se ajusta continuamente a entornos inestables. El *respawn* podría inscribirse en esa lógica: fallar, optimizar, reiniciar. Fisher (2016) describe el realismo capitalista como régimen donde la adaptación constante sustituye la transformación estructural. El *respawn* puede leerse como pedagogía de resiliencia obligatoria: fallar, optimizar, volver. El montaje subraya esta tensión mediante bucles visuales que se repiten sin clímax.

La pieza dedica un bloque central a la evolución histórica de la representación de la muerte: “Al principio era todo bastante simbólico... un parpadeo, un sonido” (08:05–08:12); “Pasamos de la muerte casi poética a un espectáculo visual” (08:31–08:37). La referencia a *Mortal Kombat* no es nostálgica, responde a una intencionalidad analítica. La espectacularización no altera la función estructural. Como afirma la voz: “La muerte no corta la historia... simplemente vuelves a intentarlo” (09:11–09:17); “Cada vez que caes aprendes qué hiciste mal” (09:35–09:40). El *respawn* introduce micro-suspensiones donde el fracaso no es catástrofe, sino pausa regenerativa.

El bloque reflexivo en torno a la virtualidad resulta crucial: “Realizar un acto sin producirlo, ser sin ser realmente para llegar a ser” (13:01–13:08). El videojuego se convierte en laboratorio de posibilidad. Ahmed (2014) sostiene que las orientaciones afectivas configuran horizontes de acción (p. 14). El *respawn* amplía ese horizonte: permite ensayar sin clausura definitiva.

El recuerdo de *Los Sims* funciona como espejo inquietante: “Como si ese espejo les despertara de golpe” (12:27–12:33) introduce una dimensión especular que conecta con la performatividad cotidiana. La vida se repite dentro de la pantalla: “Es raro... estás jugando a ser una persona

en un mundo virtual que trabaja, que cocina, como si la vida se repitiera dentro de una pantalla” (17:54–18:05). Esta repetición no se configura como evasión, más bien constituye una duplicación intensificada.

El tramo final desplaza el análisis hacia los mundos persistentes: “Cuando tú te desconectas ese mundo sigue y cuando vuelves todo ha cambiado” (19:36–19:50). La persistencia introduce una temporalidad autónoma. En estos entornos, la muerte puede ser irreversible: “Cuando mueren, mueren para siempre” (20:39–20:45). La necesidad de ritual emerge explícita: “Necesitamos rituales, aunque sepamos que todo es código, porque cuando algo que amamos desaparece, necesitamos decirle adiós” (21:03–21:16). Aquí la obra cierra el círculo: el *respawn* no anula la pérdida; la reinscribe en economía afectiva. El duelo digital confirma que el vínculo virtual produce efectos reales.

Desde la *contravisualidad* (Mirzoeff, 2011), la pieza no glorifica el videojuego ni lo demoniza. Hace visible su ambivalencia: espacio de cuidado y de disciplina, de repetición y de reinversión. Desde el *xenofeminismo*, esa ambivalencia es terreno estratégico. Si la subjetividad se produce en infraestructuras digitales, la transformación debe operar desde dentro. Así, *El ritual del respawn* (2025) no celebra la resiliencia neoliberal; la expone, la ralentiza y la somete a examen. La obra se distancia de las aproximaciones que entienden el videojuego como un mero espacio de entretenimiento o evasión. Por el contrario, los entornos digitales aparecen como “lugares donde se ensayan identidades, vínculos y formas de habitar lo real” (Esteve Reig, 2026, p. 9), configurándose como espacios de producción simbólica y de experimentación subjetiva.

5 CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha demostrado cómo las tres piezas no operan como casos aislados, sino como un ecosistema coherente que traza una cartografía crítica de las disputas por la agencia en el ecosistema digital contemporáneo. El análisis sistemático del corpus videográfico de Ana Esteve Reig —*La voz digital* (2018), *New Era* (1.996) (2020), y *El ritual del respawn* (2025)— confirma que las prácticas audiovisuales experimentales contemporáneas trascienden la dimensión meramente representacional para configurarse como verdaderas tecnologías de *contravisualidad xenofeminista*: la performatividad de género incorporada en las *interfaces* de inteligencia artificial, las infraestructuras materiales que sostienen el feudalismo digital y las temporalidades cíclicas que ritualizan la resiliencia neoliberal.

El objetivo general del estudio se ha cumplido al demostrar que las tres obras despliegan dispositivos formales que interrumpen la naturalización de la coproducción entre género, tecnología y gobernanza digital. En *La voz digital* (2018), la feminización automatizada de la voz asistencial es desmontada mediante una performatividad que revela su carácter históricamente construido. En *New Era* (1.996) (2020), la utopía *ciberlibertaria* reaparece como archivo conflictivo que expone la mutación de la soberanía digital hacia formas corporativas y algorítmicas de gobierno. En *El ritual del respawn* (2025), la mecánica lúdica de muerte y reaparición se convierte en estructura temporal que visibiliza tanto la potencialidad ritual del videojuego como su inscripción en lógicas de resiliencia neoliberal.

En relación con los objetivos específicos, los resultados permiten afirmar que el OE1 se ha alcanzado al identificar los mecanismos formales —desfase entre cuerpo y voz, performatividad

en primera persona, economía monocal— mediante los cuales *La voz digital* (2018) desnaturaliza la generización de la inteligencia artificial y la expone como construcción política. El OE2 se ha cumplido al examinar cómo New Era (1.996) (2020) reactiva el manifiesto fundacional del ciberespacio a través de un montaje en tres pantallas que introduce fricción infraestructural, convirtiendo el archivo en dispositivo de *contravisualidad* materialista. El OE3 se ha desarrollado al explorar las temporalidades cíclicas del respawn en *El ritual del respawn* (2025) como ritualización del tecnocuerpo, mostrando cómo la repetición lúdica articula simultáneamente prácticas de cuidado y pedagogías de adaptación constante. Y, por último, el OE4 se ha materializado al proponer la *contravisualidad xenofeminista* como marco analítico para el estudio del videoarte contemporáneo, entendida como práctica estética que disputa las condiciones de visibilidad y gobernanza en el entorno digital sin abandonar el terreno tecnológico.

La investigación demuestra cómo el videoarte puede operar como espacio de experimentación infraestructural, capaz de intervenir en la dimensión ontológica de la tecnología contemporánea. En este sentido, la *contravisualidad xenofeminista* no se define únicamente por su contenido temático, sino por su capacidad de alterar los marcos de percepción que naturalizan la gobernanza algorítmica. La reapropiación crítica de la voz artificial, del archivo digital y de la mecánica lúdica demuestra que la disidencia tecnológica no requiere abandonar la infraestructura, sino reprogramarla simbólicamente.

En un contexto de aceleración tecnológica y concentración de poder infraestructural, el videoarte emerge aquí como espacio estratégico de pensamiento, capaz de ensayar otras formas de relación con la técnica y de imaginar configuraciones más justas del *tecnocuerpo* contemporáneo. Frente al fatalismo tecnológico que domina buena parte del discurso cultural contemporáneo, el corpus analizado propone una alternativa poderosa: no huir de lo digital, sino hackearlo desde dentro, asumiendo como apunta Hester (2018) que “si bien estos fenómenos pueden ser utilizados para incrementar control y la dominación de los cuerpos trabajadores, también es posible concebirlos como sitios de enormes posibilidades para la izquierda feminista” (p. 21). Lejos de proponer respuestas cerradas, la práctica de Ana Esteve Reig se concibe como una forma de mediación crítica. Como afirma la artista: “No creo que el artista tenga que dar soluciones, pero sí que puede representar preocupaciones, señalar tensiones” (Esteve Reig, 2026, pp. 111–112). Desde esta posición, sus obras no pretenden clausurar el sentido, sino activar interrogantes sobre las formas contemporáneas de subjetividad, identidad y experiencia digital.

En conclusión, el trabajo de Ana Esteve Reig ejemplifica cómo el videoarte contemporáneo puede funcionar como laboratorio de disidencia tecnológica, ensayando visualidades que no solo critican, sino que reconfiguran activamente los regímenes materiales y simbólicos de la gobernanza algorítmica desde una perspectiva *xenofeminista* situada y materialista. En un momento histórico donde la gobernanza algorítmica concentra poder soberano en manos privadas opacas (Peirano, 2022), estas visualidades contestatarias *xenofeministas* proponen una hoja de ruta clara: reapropiarse de las infraestructuras existentes para construir mundos donde la tecnología sirva a la emancipación colectiva. El arte, así entendido, no contempla la tecnociencia: la reinventa desde dentro, demostrando que las políticas de identidad del siglo XXI se defienden en el entrecruzamiento inextricable de carne, código y montaje ensayístico.

6 REFERENCIAS

- Adams, A., & Schwarz, A. (2024). Blurred lines: Gendered implications of digitally extended availability and work demands on work-family conflict for parents working from home. *Community, Work & Family*, 27(5), 673–697. <https://doi.org/10.1080/13668803.2024.2415374>
- Ahmed, S. (2014). *The cultural politics of emotion*. Edinburgh University Press.
- Aumont, J., & Marie, M. (2006). *El análisis cinematográfico*. Paidós.
- Barlow, J. P. (1996). *Declaración de independencia del ciberespacio*. Electronic Frontier Foundation.
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Consorcio Salamanca.
- Davis, E. (2023). *TecGnosis: Mito, magia y misticismo en la era de la información*. Caja Negra Editora.
- Esteve Reig, A., Caballero Gálvez, A. A., & Ramos-Yzquierdo, M. (2026). *El ritual del respawn*. Centre del Carme Cultura Contemporània–Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- Faulkner, W. (2001). The technology question in feminism: A view from feminist technology studies. *Women's Studies International Forum*, 24(1), 79–95. [https://doi.org/10.1016/S0277-5395\(00\)00166-7](https://doi.org/10.1016/S0277-5395(00)00166-7)
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja Negra.
- Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquiry*, 12(2), 219–245. <https://doi.org/10.1177/1077800405284363>
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.
- Haraway, D. J. (2001). A cyborg manifesto. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The cybercultures reader* (pp. 291–324). Routledge. (Trabajo original publicado en 1984)
- Goh, A. (2019). Appropriating the alien: A critique of xenofeminism. *Mute: Culture and Politics After the Net*. <https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/20248/>
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa I: Racionalidad de la acción y racionalización social*. Taurus.
- Hester, H. (2018). *Xenofeminismo: Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Caja Negra.

- Halberstam, J. (1991). Automating gender: Postmodern feminism in the age of the intelligent machine. *Feminist Studies*, 17(3), 439–460.
- Jones, E. (2019). Feminist technologies and post-capitalism: Defining and reflecting upon xenofeminism. *Feminist Review*, 123, 126–134. <https://doi.org/10.1177/0141778919878925>
- Khalid, F., Azmat, A. R., Ali, A., & Zia, S. (2025). Women who code the future: Exploring feminist techno-science in the AI revolution. *Research Consortium Archive*, 3(2), 840–851. <https://rcresearcharchive.com/index.php/Journal/article/view/163>
- Klein, N. (2023). *Doppelganger: A trip into the mirror world*. Farrar, Straus and Giroux.
- Laboria Cuboniks. (2015). Xenofeminism: A politics for alienation. <https://laboriacuboniks.net/manifesto>
- Lizarazo Arias, D. (2004). *Iconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI.
- Loh, J. (2019). What is feminist philosophy of technology? A critical overview and a plea for a feminist technoscientific utopia. In J. Loh & M. Coeckelbergh (Eds.), *Feminist philosophy of technology*. J. B. Metzler. https://doi.org/10.1007/978-3-476-04967-4_1
- Mirzoeff, N. (2011). *The right to look: A counterhistory of visibility*. Duke University Press.
- Murray, M. D. (2024). Tools do not create: Human authorship in the use of generative artificial intelligence. *Journal of Law, Technology, & the Internet*, 15(1), 76–105. <https://scholarlycommons.law.case.edu/jolti/vol15/iss1/3>
- Peirano, M. (2022). *Contra el futuro: Resistencia ciudadana frente al feudalismo climático*. Debate.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.
- Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción: Ensayos de hermenéutica II*. Fondo de Cultura Económica.
- Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. Polity Press.
- Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia: La lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós.
- Zurian, F. A., & Caballero Gálvez, A. A. (2013). ¿Tiene la imagen género? Una propuesta metodológica desde los Gender Studies y la estética audiovisual. In *Actas del 2.º Congreso Nacional sobre Metodología de la Investigación en Comunicación* (AE-IC–UVA) (pp. 475–488). Universidad de Valladolid.