

VIOLENCIA SIN CUERPOS

www.carceldeamor/vsc/

Curator: Remedios Zafra

SECCIONES

<u>Violencia simbólica en los mitos: Evas y princesas frente a cyborgs</u>	<u>Violencia narrada (cuando el cuerpo “no está”)</u>
<u>Cuerpos ¿qué importan? Cibersexo y Videojuegos</u>	<u>Nueva visibilidad de lo privado (prácticas feministas on line frente a la hegemonía –poder- camuflada)</u>

OBRAS, ARTISTAS

Brutal Myths. An herbal healing of misogynius, Sonya Rapoport y Marie-Jose Sat

Mythic Hybrid, Prema Murthy

Make me a man, Sonya Rapoport

Eden.Garden 1.1, Auriea Harvey y Michael Samyn

[i want to share you - what are you doing to me?], Intima (Igor Stromajer)

Parthenia, Margot Lovejoy

The Intruder, Natalie Bookchin

Dollspace, Francesca da Rimini

Compressed Affair, Agricola de Cologne

Tomb Raider, Robert Nideffer

Tunnel, Melinda Rackham

BindiGirl, Prema Murthy

Cunnilingus in North Korea, Young-Hae Chang Heavy Industries (Young-hae Chang y Marc Voge)

Mutation.Fem, Curator: Anne-Marie Schleiner

Smart Mom, Faith Wilding y Hyla Willis

voyeur_web, Tina La Porta

El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México, Cindy Gabriela Flores

Guerrilla Girls (Website), Guerrilla Girls

No-pasatiempo, Cristina Buendía

VIOLENCIA SIMBÓLICA EN LOS MITOS: EVAS Y PRINCESAS FRENTE A CYBORGS

Articulaciones soterradas del poder patriarcal en la repetición de los mitos que contribuyen a fortalecer los estereotipos protagonistas en las situaciones de violencia de género y sus discursos hegemónicos. Hipertexto y alteridad frente a sentencias esencialistas. Cyborgs e híbridos digitales frente a Evas, brujas, diosas, princesas y viejas masculinidades.

Brutal Myths. An herbal healing of misogynius (1996)

Sonya Rapoport y Marie-Jose Sat

“Cuando una mujer piensa por sí misma, piensa en el mal (...) Las mujeres intelectualmente son como niños (...) mentirosas, débiles mentales y necesitan de un control masculino constante. Ellas son las responsables de la impotencia del Hombre, le seducen y destruyen su alma”. El contenido de *Brutal Myths* está inspirado en el *Malleus Maleficarum*, del que proceden estas sentencias, un manual para la caza, tortura y ejecución de brujas escrito por los monjes alemanes Heirich Institoris Kramer y Jakob Sprenger después de que, en 1484, el Papa Inocencio VIII promulgara la bula *Summis desiderantis affectibus* con la que legitimó la caza de brujas (El *Malleus Maleficarum* o Martillo de las Brujas fue todo un best-seller entre los miembros de la inquisición europea). En sus páginas se forjaron las semillas de la moral y del pensamiento de su época que han ayudado a arraigar mitos que promueven la misoginia. El mito de la bruja basado en la mujer curandera conocedora de los poderes de las plantas medicinales ha generado numerosas inquietudes y leyendas (no inocentes) sobre la amenaza que para el hombre podían suponer estas “amigas del diablo” (mitos sobre vaginas “come-penes”, sobre hierbas que producían lesiones incurables a los hombres que les convertían en bestias y mitos sobre el masoquismo y la vanidad de las mujeres, entre otros). La *Vagina Dentata* Freudiana tendría mucho que ver con la intimidación castradora focalizada por el *Malleus* en las brujas, también el terrible delito de la ablación, adornado con la trampa legitimadora de la tradición por muchos pueblos, es una perpetuación del mito de la castración y estigmatización de la bruja. Esta mutilación física y otras formas de castración y “lobotomía” han sido respuestas a la “maldad” (brujería) de las mujeres (a sus histerias femeninas). La violencia sexual y la violación, según el *Malleus*, son efectos posibles ante la supuesta insaciabilidad sexual de las mujeres. Para destruir estos mitos brutales se pueden plantar hierbas (buenas) alexifármacos y mezclarlas con las hierbas malas que son responsables de propagar la misoginia. La obra se sustenta sobre esta doble alternativa, en una parte se presentan las plantas argumentando cada uno de los mitos sobre la misoginia que generan y, en la otra, se presentan las plantas que los destruyen, prescribiendo al usuario que desee comenzar el proceso curativo una receta donde se indican las hierbas y el ritual que debe seguir para liberarse de la misoginia.

Mythic Hybrid (2002)

Prema Murthy

Mythic Hybrid comienza con un guiño cómplice al manifiesto para cyborgs de Donna Haraway. De hecho la expresión hace referencia a un término acuñado por ésta que incide en dos de las características sin duda singulares del cyborg, su carácter ficcional y su naturaleza híbrida. Sin embargo, el proyecto de Prema Murthy va más allá de esta cita incidiendo, mediante una propuesta feminista, en el contexto de jerarquización y dominación que en la industria tecnológica precariza y objetualiza a las mujeres (promoviendo mitos sobre la histeria femenina que ocultan una perpetua relación de subordinación de la mujer en el trabajo). El proyecto basa su origen en una serie de informes on line sobre una alucinación colectiva sufrida por mujeres del sur de Asia, que trabajaban como mano de obra barata para la globalización en empresas de microtecnología. La metáfora es doble, de un lado el cyborg como mujer productora de la máquina, pero también pieza-engranaje y parte de un ensamblaje de la misma. De otro lado la red y, en concreto, el motor de búsqueda sobre el que se construye la obra, como analogía de un proceso inconsciente y no objetivo de selección fragmentada de la realidad, es decir, como mecanismo de “alucinación colectiva”. Por ello, la coyuntura del proyecto (y simultáneamente la divergencia conceptual del mismo) no podría tomar forma sino a través de un buscador proyectado sobre el site de la fábrica, un filtro que examina la narración colectiva de estas mujeres como una ficción híbrida. La forma no es

irrelevante, la búsqueda sugiere la multiplicidad de visiones que se generan para dar forma a una historia. Una subversión de la narración que advierte que ningún punto de vista es absolutamente veraz para acceder a las memorias, obsesiones, miedos y expectativas de las trabajadoras. Los mitos sobre su histeria e hipersensibilidad se aprecian como “mitos” cuando nos acercamos a sus historias y experiencias personales contadas en primera persona. *Hybrid Mythic* denuncia una situación hegemónica que usa a la mujer para mantener un sistema capitalista de producción, no desde el enfrentamiento que pudiera repetir las mismas estrategias que critica, sino convirtiendo la denuncia en una superficie híbrida y multiforme donde, mediante vídeo digital y un motor de búsqueda, se da testimonio de la información suprimida, recuperada, transfigurada y menospreciada en estas fábricas por una visión hegemónica industrial y/o militar.

Make me a man (1997)

Sonya Rapoport

La imagen del niño preparado para atacar (“premasculinidad”) es definitiva. Cita y sentencia final de una parodia de la masculinidad cuya propuesta resulta imprescindible al hablar de violencia y género. El sexo opera como el agente regulador de los cuerpos y dicha regularización supone además que hacerse hombre como hacerse mujer está fuertemente codificado por la cultura y los significados que la misma va reiterando de los sexos. “Hazme un hombre” no supone dotar a alguien de los atributos físicos del hombre (no solamente), “hazme un hombre” es una incitación a ser bautizado con los atributos sociales que caracterizan al hombre. Coloquialmente “Hazme un hombre” se dice para introducir en la violencia o en el sexo a un individuo (“te voy a hacer un hombre”). La propuesta *Make me a man* no es una caricatura con tintes antropológicos de esta situación. La mitología de Rapoport está siempre fundamentada y se basa en analogías de los individuos y las colectividades de muy distintas culturas. En este caso, compara las sociedades occidentales con las de montañas de Nueva Guinea, estableciendo entre ellas una relación entre lo primitivo de dicha cultura en la producción de “masculinidad” y la periferia que al respecto y sobre este tema se construye en Occidente. Tanto en culturas más arcaicas como en las civilizaciones más avanzadas se reconoce la singularidad fisiológica de las mujeres por su capacidad de dar a luz pero, sin embargo, se refuerzan mitos sobre la superioridad física del hombre, y se prepara a los sujetos para garantizar la hegemonía masculina. En *Make me a man* se representa y parodia el estereotipo universal de masculinidad, así como las maneras en que su mantenimiento ha contribuido a la subyugación de las mujeres. Recorridos antropológicos y mitológicos por diversas culturas nos muestran historias similares para la pervivencia de una mujer procreadora sometida y de un hombre dominante productor de las normas. *Make me a man* pone en escena algunos rituales de la masculinidad: el uso de las mujeres como moneda de cambio para las luchas tribales y los conflictos bélicos, abusos físicos y psíquicos a la mujer en el hogar, legitimación de su asesinato por infidelidad, consignas de muerte para los niños (“conviértete en un soldado, en un hombre fuerte, séparate de las mujeres, coge el arma...”).

Eden.Garden 1.1 (2001)

Auriea Harvey y Michael Samyn

¿Y si un dios creó el HTML? y si lo creo un dios o, cuando menos, alguien que usufructúa su herencia masculina, ¿no resulta sospechoso que arrastren con ellos la deuda eterna de una costilla? En la producción creativa nos queda aún la posibilidad de redimirnos de las sentencias de “ser” entre la pobre gama de individuos que las instituciones interconectadas (Familia, Iglesia, Estado, Escuela,...) trabajan todavía para eternizar: hombre de barro o costilla del hombre de barro, así como de todo el software moral y político que, en su más variada gama de intensidades y manuales religiosos y educativos, seguimos “instalando” en los individuos. En este caso, parece que la historia mítica-religiosa está subvertida, el jardín de Eden de *Entropy8Zuper* (Auriea Harvey y Michael Samyn) para el Moma no opera como un lugar donde hombre y mujer pueden habitar, sino como un agente dinámico que interpreta el mundo (on line). Un programa que nos permite convertirnos en productores de paisajes y escenas híbridas que relacionan la información externa (direcciones web que insertamos) con los elementos animados extraídos del génesis y las acciones que facilita la obra. Eden.Garden trabaja así como un navegador que permite introducir una URL y descifrar visualmente los datos a partir de su integración en un universo simbólico particular. Un nuevo jardín del Edén facticio (más facticio), esta vez hecho por los humanos, donde podemos manipular los elementos y personajes según nuestra voluntad, según la maleabilidad del código y nuestro capricho. No obstante el carácter de los personajes en cuanto a su identidad sexual sigue mostrándose de manera “representativa”, Adán y Eva continúan siendo “Adán” y

“Eva”. De hecho, en este caso la metáfora no estaría en ellos, sino en el proceso que los genera. No es acaso la posibilidad demiúrgica del usuario convertido en Pígalión de un nuevo Edén virtual una metáfora de la desjerarquización de la red donde todos pueden ser productores o, tal vez, una parodia de la misma idea de creación y determinación de unas conductas sexuadas que actúan como software inconsciente, y que nos orientan hacia la identificación mítica con... ¿el hombre sin costilla o con la costilla?

[i want to share you - what are you doing to me?] (2001)

Intima (Igor Stromajer)

En una época en la que todos somos híbridos de máquina y cuerpo, Intima propone un acercamiento al cuerpo en la red cuando ya no hay cuerpo. Una acercamiento al cuerpo sexuado que en este caso, además, es un cuerpo inscrito en un contexto familiar. Para ello produce diferentes lecturas de las combinaciones por parejas que entre los sujetos sexuados miembros de una familia (hermano-hermana, padre-hija, etc.) pueden darse, partiendo de los estereotipos y mitos culturales sobre estas relaciones. Para ello crea una estructura web que aparece como un cuerpo fragmentado repleto de puntos de vista. Los mensajes se suceden en ventanas móviles, histriónicas, vibrantes, que nunca ocupan la totalidad de la pantalla sino pequeños trozos superpuestos. Utiliza además todos los elementos audiovisuales disponibles en el entorno web para sugerir cuerpos donde se dan los mismos problemas que en el cuerpo real. La dificultad de sortear barreras y avanzar en un espacio físico es, en este caso, la dificultad de ir más allá en la búsqueda (morbo) de información, debido a enlaces premeditadamente rotos, imágenes censuradas y mensajes misteriosos de la máquina a nuestro ordenador. De otro lado, la estructura cyborg sobre la que se desarrolla esta materialización de las relaciones intersubjetivas sexuadas (en función de su rol familiar) no está exenta de lecturas para la “violencia” de los cuerpos más allá de las pantallas. El guión (numerado) de la obra nos lleva a distintas visiones de la intimidad del cuerpo sexuado, en función de quien hace la lectura de dicha intimidad. Se proyectan así los estereotipos que sobre las diversas relaciones familiares entre hombre-hombre, mujer-mujer y hombre-mujer pudieran surgir en el diván de un psicoanalista. Imágenes rotundas y casi inmóviles para referirse a relaciones entre hermanos, padres e hijos. Incesto, sexo y deseo en el caso de relaciones donde está presente alguna mujer. Así aparecen figuras de hermanos voyeur o de hijas que cuentan como su padre las violaba. [i want to share you - what are you doing to me?] fue producida para *Porto 2001 (Capital Europea de la Cultura, "Thought, Science and Interdisciplinary Projects", International Conference on cyberculture, Ligações/Links/Liaisons, Serralves Museum.*

VIOLENCIA NARRADA (CUANDO EL CUERPO “NO ESTÁ”)

Representaciones de la violencia en los límites materiales y discursivos de la identidad sexual en Internet. Superposiciones entre lo físico, lo simbólico y lo sociológico en lo inmaterial. Narración (y representación) de la violencia explícita sobre la mujer cuando el cuerpo queda atrás, “aplazado” por una pantalla de “proyección-protección”.

Parthenia "A Global Monument Violence Domestic Victims" (1995)

Margot Lovejoy

Parthenia es una denuncia política, una demostración de la posibilidad subversiva de Internet para publicar lo denostado como invisible, normal y privado en las relaciones domésticas hombre y mujer. El trabajo en red *Parthenia* visibiliza y vocifera el maltrato silencioso a las mujeres mediante la conversión de propuesta artística en absoluta y radical propuesta política. La intensidad de su denuncia incide en la denominación que la artista hace del proyecto como monumento a las víctimas de la violencia doméstica, equiparándolo a los monumentos de una guerra global. Si durante siglos se ha defendido la memoria de los que han muerto en conflictos bélicos, dando su vida por la patria, ¿por qué las víctimas de la violencia doméstica no han tenido nunca un monumento? si el origen de la misma y su clamorosa actualidad la convierten en el más viejo conflicto de la historia de la humanidad. Sin embargo *Parthenia* no es sólo un lugar para el homenaje que rememora y se lamenta del sufrimiento de las víctimas, sino también un campo de denuncia y visibilización. La violencia por razón de sexo (violación, incesto, asesinato, intimidación, abusos de toda clase) en un sistema de dominación masculina genera crímenes silenciosos tras el romanticismo de las “muertes por amor” y el blindaje de lo privado, abusos que sólo la acción pública puede sacar de los límites del hogar donde suelen acontecer. *Parthenia* es una forma de testimoniar esta situación mediante el archivo y la des-privatización de las historias de las víctimas y de su reivindicación como víctimas de un conflicto mundial que no atiende a culturas, edades ni economías.

The Intruder (1999)

Natalie Bookchin

No es un juego aunque su apariencia incite a pensarlo. Los puntos (de haberlos) no nos ayudarán a salvar al personaje mujer (que no protagonista) de la historia de Borges *La Intrusa*, sobre la que se construye esta obra. *La Intrusa* de Bookchin es una relectura ciber y feminista de uno de los muchos relatos cuyas tramas de machismo y violencia hacia la mujer quedan integradas subliminalmente (como en la vida) en la componenda del cuento. Sólo una apropiación descontextualizadora permite ver con ojos de asombro lo que ya está normalizado mediante una violencia estructural, o legitimado mediante la ficción. *La Intrusa* narra la historia de dos hermanos que desean a una misma mujer y que buscan la manera de compartirla (haciéndola su criada, su amante, sorteándola, vendiéndola,...) sin que el enfrentamiento suponga sino el acrecentamiento del sentimiento de pertenencia que ambos tienen hacia la chica. *The Intruder* escenifica la historia, entre la representación y la producción, a partir de sencillos y ya históricos (por pioneros) videojuegos, donde el rol que adquirirán los tres personajes no plantea negociación alguna, si los hermanos son vaqueros que se disparan, la mujer será la recompensa, si juegan ella será la pelota, si demarcan un territorio ella será el “campo de batalla”, si ambos apuntan con un arma desde un helicóptero ella será la presa,... Tampoco hay negociación posible en el papel del usuario que interactúa, no hay premio, al menos no un premio convencional, con su destreza no logrará puntos sino producir el propio discurso que origina la obra, las palabras escritas o pronunciadas en off de la artista no sólo cuentan el relato, sino que aparecen como el verdadero premio de la inserción en el juego. En *The Intruder* no se lee una historia se produce una historia. Y en este proceso el jugador no es inocente, interviene como agente activo en la acción del cuento que ahora está fragmentado, pero sutilmente, sólo en apariencia, puesto que el desencadenante final también es el mismo que en la historia original. Ante la objetualización (camuflada de amor) de la mujer y la imposible negociación entre los hermanos, sólo cabe una opción para ellos, matarla. Así tendrán un nuevo vínculo que les una: la mujer sacrificada y la obligación de olvidarla.

Dollspace (1997, 2001)

Francesca da Rimini

Dollspace es un laberinto donde habita un fantasma, el de una niña (muñeca) asesinada, en cuya estética se rememora el inicio oriental de su leyenda y las aguas *midori-gaike* de la montaña de Kioto que la inspiraron. Pero lo que interesa de *Dollspace* no es sólo lo que dice ni cómo se dice, interesa el cuerpo diseminado de un cuerpo (espectral) que incita al tacto. Hay que auscultar el texto y la imagen para descubrir el corazón-enlace, siempre cambiante. Acariciar (literalmente) toda la página y vibrar (eróticamente) el cursor para seguir leyendo. Porque *Dollspace* trata de una violencia perversa cargada de erotismo, donde la imagen de la mujer, de la niña, de la muñeca aparece reiterada, completa o fragmentada, fantasma pero siempre “cuerpo”, siempre tacto. Cuerpo para ser tocado, penetrado, herido, humillado (“toda historia es pornografía”, “las guerras están hechas por hombres que violan a sus hijas”, susurra doll yoko, “no confíes en nadie”, “matar es olvidar”, “una muñeca nunca descansa”, “una muñeca está por siempre”). Violencia y erotismo que dibujan recorridos perturbadores, una visión del asesinato y de la muerte donde confluyen metáforas suaves y desgarradoras imágenes gore. El tono nos recuerda a los ya legendarios manifiestos de las *VNS Matrix*, en cuya redacción Francesca (como integrante de las VNS) tomo parte. Pero el laberinto en el que habita la muñeca es diverso, colectivo, plagado de rastros de acción política y de imágenes, animaciones y textos de otros (donaciones de artistas para el espacio de la muñeca muerta). El sonido es una contribución de Michael Grimm. Un espacio complementario denominado *hauntologies* fue creado por Ricardo Domínguez, para explorar a los muertos vivos que son excluidos del capital y del poder (la coalición de indígenas mexicanos conocida como Zapatistas).

Compressed Affair (2001)

Agricola de Cologne

Affaire comprimido es una animación flash del artista Wilfried Agricola de Cologne (responsable también del *Festival de Violencia On Line* <http://www.newmediafest.org/violence>). Un *affaire* comprimido pudiera estar desencadenado por una aceleración de los acontecimientos propios del “lío” amoroso, sin embargo en “*affaire* comprimido” lo que se produce no es una aceleración en el tiempo, sino una abstracción estereotipada de la situación *affaire* en los elementos aparentemente más básicos de la misma: beso, gemido y golpe. Imaginen un hombre y una mujer frente a frente, entre ellos multitud de líneas móviles que dan forma a cualquiera de las tres acciones o de las combinaciones que elija. Tres acciones que son tres sonidos descriptivos del *affaire*: beso (beso), gemido (placer, dolor,...) y golpe (puñetazo, palmada,...). La simplificación del *affaire* comprimido habla de las ideas implícitas en los mitos estructurales sobre la fase desencadenante de una historia de amor o de sexo. De la claridad del beso y su significado amoroso a la ambigüedad del gemido y del golpe, gemido de placer o gemido de llanto, golpe como palmada, como cierre de una puerta o como bofetada en el cuerpo. La vinculación del amor al dolor han ido tan juntas en nuestra historia que en muchos casos se ha amparado (legitimado) la violencia como consecuencia de un amor excesivo. *Affaire* comprimido no es una redundancia por lo que de comprimido ya tiene el *affaire*, más bien es una cita donde se alude, de manera simplificada pero no sin acierto, al amor-sexo-dolor de las relaciones de pareja.

CUERPOS ¿QUÉ IMPORTAN? CIBERSEXO Y VIDEOJUEGOS

Amplificación de los estereotipos sexuales en el cibersexo y los videojuegos. Violencia sobre el cuerpo virtual y experimentación del género. Industrias del sexo en Internet e historias de sexo-amor on line. La mutación y lo abyecto, corrientes (artísticas y hackers) de mestizaje y experimentación con el género de los personajes, que desembocan en la producción digital de lo monstruoso. Lo abyecto en el entorno ficticio del videojuego.

* Cita al ensayo de Judith Butler *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"* (Routledge, 1993) traducido al castellano como "Cuerpos que importan".

Tomb Raider (1999)

Robert Nideffer

Un giro de rosca de una vuelta de tuerca, una estrategia que puede ser eficaz para remitificar algo ya mitificado, como quien lleva un *ready made* museado de Duchamp a otro espacio (o lo devuelve al primero del que salió). *Tomb Raider* es una propuesta de parches de videojuego "remendados", tomados de los originales del videojuego *Tomb Raider* que ofrecía las últimas versiones de Laras Croft. No obstante, aquí la identidad sexual de Lara no es asumida como característica inamovible del personaje, es resbaladiza, múltiple, rebelde e imprevisible: hombre, mujer, *drag queen*, transexual,... Nideffer describe su *Tomb Raider* como una referencia duchampiana a la reapropiación de la Mona Lisa, un hackeado que relaciona las maniobras del juego con estrategias subversivas del género. Si la imagen de Lara Croft es una de las más demandadas por la heterosexualidad masculina en Internet, y su cuerpo una proyección representativa del deseo del programador (compartida por la gran mayoría de consumidores de videojuego, hombres y chicos jóvenes heterosexuales), su manipulación justo en aquel estadio donde para el videojugador y para el programador no resulta negociable (la ambigüedad de su identidad sexual) se vislumbra inquietante. Lara puede ser más *Barbie*, tener aún más curvas, más pecho, más labios, cambiar su color de pelo, pero no puede ser un travesti o una drag, todo el imaginario del videojugador se vendría abajo. Al hacerlo se devuelve la ficción Lara a su origen artificial y como tal se re-imagina, se introduce un "otro" en el poder homogeneizador de los videojuegos.

Tunnel (1996)

Melinda Rackham

Uno de los mayores éxitos de la red ha sido el sexo virtual, no sólo el que se desprende de los lucrativos negocios pornográficos sino el que, espontáneamente, se genera mediante las plataformas de conversación, bien a través de *chat*, *email* o *webcam*. La pantalla actúa como profilaxis y los imprevisibles registros-usuarios de la base de datos de la red como posible pareja anónima (o no) para una relación interpersonal. En numerosas ocasiones se compara esa conexión con un túnel, un territorio intermedio que mantiene distantes a los cuerpos pero que los puede vincular sexualmente mediante la palabra o la imagen. *Tunnel*, producida cuando todavía Internet era un medio minoritario, explora ese territorio y esa nueva naturaleza erótica y amorosa en la red. Conformada con el brillo naif de las primeras obras de net.art, *Tunnel* se articula como un melodrama ciberurbano de sexo y amor donde el usuario accede a una historia conversacional clasificada, donde los fallos y cortes del servidor (congelados en la representación de la charla) sugieren la fragilidad de la conexión de ese túnel e incitan a la urgencia del contacto (por si un apagón rompiera los enlaces que mantienen a los que conversan juntos). También ese fallo posible del sistema genera un morbo "añadido" a la prisa, la posibilidad de que alguien pueda entrar en el túnel y descubrirlos. Esa tensión alimenta la excitación, pero también recontextualiza los espacios privados donde se materializa la práctica sexual en un "limbo" de lo privado y lo público. Para el contexto en que se produce la violencia de género ese nuevo territorio explorado en *Tunnel* está cargado de insinuaciones, en cuanto que el amor-sexo *on line* (también las relaciones de poder en la red) prescinde del contacto físico del cuerpo del otro y de su ubicación en un espacio privado concreto.

BindiGirl (1999)

Prema Murthy

¿Diosa o prostituta? La conflictiva relación de la mujer con el sexo, históricamente reprimida y castrada desde la moral más conservadora, ha incidido en su idealización como efecto del deseo o en su objetualización sexual al servicio del hombre. La oferta de mujeres, bien como objeto del tráfico a través de Internet de niñas y jóvenes procedentes de zonas marginales y en desarrollo, bien como fetiches e iconos sexuales en los sites pornográficos, es frecuente en el ciberespacio. Bindi parece no ser uno más de estos iconos de mujer, más bien sería “varias”, un harem, proyecciones diversas del deseo, frases distintas de un kama sutra. Bindi es “cuerpos erotizados, desnudos, provocadores, sensuales, cuerpos del deseo”, pero también cuerpo pensante que reflexiona ante el usuario sobre los motivos que le llevaron a estar confinada en ese espacio y que interpela al lector para que la ayude o vuelva a verla. Bindi, dice la artista, es un avatar femenino representado por un cuerpo de mujer india atrapado en la máquina, pero el término Bindi también hace referencia a la encarnación de una deidad hindú, la encarnación de un modelo que, en este caso, combina a la diosa y a la prostituta, iconos ambos de la mítica visión de la mujer en el patriarcado. Bindi va más allá de lo exótico y de lo erótico, encarna el deseo del otro en un nivel donde encuentra la seguridad de la distancia, pero lo hace orientando su sensualidad, estableciendo una semejanza entre la tecnología y la religión india (y en ella todas las religiones), proponiendo cómo su uso puede liberarnos del mundo físico que no nos gusta y facilitar niveles más complejos y enriquecedores de relación interpersonal e intercultural. Una relación que denuncia a su vez una práctica contraria: el uso de la tecnología y de la religión para conservar estructuras ya existentes y para mantener formas de dominación y representación sexual.

Cunnilingus in North Korea (2003)

Young-Hae Chang Heavy Industries (Young-hae Chang y Marc Voge)

La igualdad de sexos afecta a la práctica del sexo y la práctica del sexo tiene que ver con el sistema político y económico por el que se rige una sociedad (y viceversa). ¿Es lo mismo practicar sexo en Corea del Norte que en Corea del Sur? sugieren Young-hae Chang y Marc Voge. La dialéctica del sexo y el género está en el corazón de los sistemas políticos y económicos, en esta línea, en *Cunnilingus in North Korea* flashan advertencias sobre el sexismo ligado al capitalismo (Corea del Sur), y la igualdad sexual unida al marxismo y al comunismo (Corea del Norte). Una proclama de la igualdad sexual que no se limita a lo intelectual sino que continua (o empieza) en la cama. La dialéctica es doble, no sólo entre la igualdad sexual y el sistema político, sino entre la posición de la mujer en un sistema comunista o en un sistema capitalista. Una nación no es progresista sexualmente “si no se libera de los prejuicios burgueses propios del capitalismo”, si no se enfrenta a las verdaderas razones de la igualdad sexual. “La libertad sexual es sexy”, es además “un derecho universal”, “¡Hey baby!”, sexo para ambos y orgasmos para todos. Pero además de estas dos conversaciones activas en *Cunnilingus in North Korea*, la igualdad de sexos, comunismo frente a capitalismo, otra tercera tiene lugar: la intersección de ambas conversaciones mediante una peculiar subversión del texto. Como en el resto de propuestas de *Young-Hae Chang Heavy Industries* lo importante de la obra no es la interactividad (ningún vestigio de ella ya que la rehuyen), tampoco la pirotecnia de pantallas que se superponen, ni imágenes, botones o logotipos (también ausentes). Lo importante es el texto, único superviviente, y con el texto el idioma (de hecho la traducción es la única interacción posible con la obra). Con el hándicap de que el texto no es aquí sólo texto sino una secuencia-imagen. Su aceleración imposibilita que el texto sea fácilmente leído, sí tarareado o incluso tocado a ritmo de jazz. Su lectura es intuitiva, no literal, su ilegibilidad viene delimitada por su velocidad, de ahí que la percepción de la obra tenga aparentemente más de cine que de net.art. Por tanto el interés de *Cunnilingus* para este proyecto no se desprende sólo del contenido como apología de igualdad de sexos y géneros, viene también de su organización. Aun estando sustentada por el pilar del logos, “la palabra”, ésta es perturbada, modificada en un componente sustancial para imposibilitar su cometido: su aceleración, (no hay lectura sin tiempo para leer) por lo que sólo nos queda una apreciación del conjunto, no reposada, una reivindicación simulada, no hay recompensa sólo fricción y choque, texto subvertido.

Mutation.Fem (2000)

Comisaria: Anne-Marie Schleiner. Artistas participantes: Georgina J. Coffey, Josephine Starrs, Ken Hodgman, Leon Cmielowski, Loren Petrich, Lynn Forest, Mark Sachs, Robert Nideffer y ScottM SOS Doom

Mutation.fem es un proyecto artístico en red que reúne parches de videojuegos donde se experimenta el género femenino. El punto de partida del proyecto era una consideración que cinco años más tarde sigue dándose: la industria del videojuego es una industria eminentemente masculina (tanto en la programación como en el perfil del consumidor) y las temáticas de los videojuegos continúan apoyándose en tramas particularmente violentas y de acción. Sin embargo a finales de los años noventa esta sobredosis de testosterona, esta imagen estereotipada del guerrero y del piloto que inundaba la industria de los videojuegos fue sometida a una inyección de mujeres heroínas que, lejos de equilibrar una situación de cara a generar modelos de diversidad sexual y atraer a posibles videojugadoras, no hizo sino acentuar el perfil de hombre blanco joven y heterosexual como consumidor y programador mayoritario. Sin embargo, una corriente de programadores difundieron por Internet parches y modificaciones de estos videojuegos comerciales, fracturando la homogeneidad de sus estereotipados perfiles. Si bien en aquel entonces los programadores (artistas) de parches eran sobre todo hombres crearon y experimentaron con el género de los avatares. Sus propósitos eran diversos y a veces incluso contradictorios, desde el morbo por crearse una cibernovia que tuviera además las cualidades del mejor de los guerreros, hasta la curiosidad por experimentar y controlar a una autómatas hembra. Surgen así heroínas donde se mezcla humano y máquina, masculinidad y feminidad, seres que horrorizan y fascinan. La posibilidad de trabajar con fuente y código abierto permitía una experimentación colectiva cargada de interferencias y apropiaciones para crear personajes mutantes, armas y ambientes imposibles, que contrastaban con las líneas dominantes y la fuente cerrada característica de la industria informática norteamericana, diferente de la japonesa que era más abierta en sus perfiles pero también sometida por plataformas de hardware cerradas con *PlayStation*. En esta línea *mutation.fem* plantea una interesante apuesta teórica y experimental acogiendo algunos de los más peculiares parches de videojuegos en los que se experimenta y subvierte el estereotipo femenino o la acción propia del videojuego.

NUEVA VISIBILIDAD DE LO PRIVADO (PRÁCTICAS FEMINISTAS ON LINE FRENTE A LA HEGEMONÍA –PODER- CAMUFLADA)

Arte feminista en Internet y estrategias de visibilización de lo privado. Formas de subversión de los mecanismos de poder patriarcal en la red. Lecturas de la intersección (on line) de las esferas pública y privada. Violencia, (ciber)feminismo y políticas del género on line. Si el poder (también en el ámbito del arte y de Internet) tiene género y los mecanismos mediante los que se establece esta determinación son los mismos por los que se condiciona a los sujetos a formar parte (o no) del mismo, el trabajo artístico y feminista se proyecta hacia la subversión y visibilización de esos mecanismos.

Smart Mom (1998-1999)

Faith Wilding y Hyla Willis, miembros de subRosa (<http://www.cyberfeminism.net>)

Las asignaciones que tradicionalmente se han ido adjudicando a los sexos están estrechamente relacionadas con los cuerpos y sus capacidades. Así, los cuerpos de las mujeres (y en ellos: sus ciclos hormonales, libido, cambios en el metabolismo, ovulación, embarazo, gestación y otros ritmos marcados por su capacidad reproductora) han sido excusas históricas para su consideración subordinada en el orden social. En este contexto, *Smart Mom* opera como una parodia ciberfeminista, política y creativamente efectiva en sus propósitos, sobre la industria de la reproducción. Para ello Faith Wilding y Hila Willis (integrantes de la plataforma ciberfeminista *Subrosa*) lanzan un producto, una marca, una nueva industria y también inventan respuestas posibles a ese lanzamiento. Y lo hacen como respuesta argumentada e irónica a la investigación y el control del embarazo y el alumbramiento por las industrias patriarcales. Si (ésta sería la premisa) históricamente, los cuerpos de las mujeres han puesto a prueba seriamente a los métodos de control y gestión científica, no resulta extraño que la reproducción como función esencial de la mujer haya sido objeto de la más intensa intervención y control social y médico en Occidente, al menos desde el principio del Cristianismo. No obstante, en las últimas décadas del siglo XX, el control médico (patriarcal) y el desarrollo de tecnologías de reproducción han sido objeto de intensivas investigaciones y de importantes desarrollos científicos. Entre otros, la posibilidad de crear genética y científicamente embriones que pueden ser implantados en mujeres. Sin embargo los procesos del embarazo y del nacimiento siguen siendo todavía difícilmente controlables. Ante esta situación, nace *Smart Mom*, adaptando la investigación médica y militar a la ingeniería de los cyborgs para avanzar en este territorio, y aplicándola a la reingeniería orgánica de los cuerpos femeninos como plataformas para la reproducción de soldados cyborgs; regulación y vigilancia médica y virtual, y métodos reproductivos alejados del control. Para ello se produce, dicen las artistas, un retro-ajuste de la camiseta militar en el vestido de embarazada de una sensata *Smart Mom*. En los programas que se publicaron en el contexto ficcional de la web no tardaron en aparecer grupos de resistencia de Bio-Brujas contra esta forma de reproducción tecnológica.

voyeur_web (2001)

Tina La Porta

¿Cómo Internet (espacio público) está modificando (puede modificar) la vida en la esfera privada? *Voyeur_web* fue desarrollado durante el mes de julio de 2001 como plataforma de acceso (mediante *webcams*) a la vida en directo en un espacio privado. Durante ese tiempo estuvo accesible en la entrada al website Artport del Whitney Museum. El proyecto tenía como pretensión explorar justamente esta intersección público-privado en el roce de la vida en/a través de Internet. La especificidad de la comparación hogar-Internet es habitual en el medio, la red como nuevo hábitat puede ser en cierta manera la sustituta o la ampliación de un espacio delimitado físicamente por muros, o muros-barrotes que travestidos de hogares, han confinado a numerosas mujeres a lo privado (y lo privado a lo invisible). El plano de una casa es el interfaz elegido por Tina La Porta para facilitar una navegación real y representada entre la web y el hogar. La delimitación es sugerente, no fija, superpuesta y versátil, no sólo por la fragilidad que parece tener una línea como pared dibujada, en lugar del ladrillo al que representa, sino por la combinación de la navegación ficticia con la navegación real por los espacios conectados a la red mediante *webcams*. La interferencia que lo público (la red) genera en lo privado (espacios físicos del

hogar) genera una fisura irreversible mediante la que ya nada será lo mismo. Aunque la obra de Tina La Porta propone un acercamiento a la vida en cada uno de las habitaciones del hogar (hacer de voyeur desde lo público hacia lo privado), la lectura se plantea también en sentido inverso (lo privado también llega a lo público). El ojo que todo lo ve tiene una lectura política indiscutible “la posibilidad de ser visto como la posibilidad de existir”, lo doméstico no ya como lo invisible. No obstante se alerta también de la posibilidad de manipulación posible de lo visto, todo aquello que aparece interfaceado por la máquina adquiere su veracidad por factores contextuales que nunca están del todo definidos, de manera que lo que ahora vemos en la obra no es la vida en directo, sino la vida grabada, recordando a la apreciación en la que Virilio comentaba que Amanda Lear eliminó los espejos de su apartamento y los reemplazó por un circuito integrado de vídeo donde su imagen aparecía inmutablemente joven. Actualmente las las ventanas de *Voyeur_web* sólo acceden a la memoria de un ordenador y no a la vida en directo. El cuerpo se mezcla con la habitación, “el mueble viviente”, como sugería Virilio, no se diferencia entonces del inmueble. El voyeur puede acceder a un espacio paralizado, eternizado mediante la máquina, es también el riesgo político de camuflar e invisibilizar lo privado. En la posibilidad de comunicación y enlace vivo de un sistema de webcams siempre acecha la capacidad de engaño de la imagen. Si *voyeur_web* reconoce su componente biológico, el hecho de apagar la cámara no supone sólo el cierre de la conexión sino el posible comienzo de una simulación, donde la realidad está detrás pero no se ve, sólo se aprecia lo que el ojo mismo de la cámara emita, es decir lo que reproduzca conectándose no con la realidad presente sino con la memoria grabada o simulada.

El lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México (2001)

Cindy Gabriela Flores

Internet ha suscitado numerosas comparaciones con diversas redes físicas de comunicación. La que se establece en la obra de Cindy Gabriela Flores trasciende la primera lectura que dos redes de comunicación, relativamente económicas, con usuarios diversos y que permiten mantener los niveles de productividad de una ciudad mediante la conexión, pueden suscitar. La analogía es más precisa y tiene que ver con la coincidencia de modelos patriarcales que inciden en delimitar “el lugar de las mujeres en el Metro de la Ciudad de México” (una “barrera de género obligatoria”) y “el lugar de las mujeres en la red Internet”. La mirada de “mujer” “ciberfeminista” de la artista es determinante para los ejercicios de visibilización y extrapolación de uno a otro espacio. El hecho de que los dos primeros vagones del metro de la Ciudad de México estén ocupados sólo por mujeres no es acaso, como sugiere la artista, un fenómeno de demarcación, en este caso preventiva, que presupone ya un riesgo posible de violencia de género, y que en la red tendría un efecto de poder también evidente que lleva a la creación de “espacios de mujeres”. Si bien la demarcación de espacios exclusivos para la mujer en Internet no parece estar relacionada con el riesgo de ser víctimas de violencia, al menos no física si el cuerpo no está. No obstante sí existe una marginación implícita basada, primero, en la necesidad de crear dichos espacios y, segundo, en la connotación peyorativa que lo “feminizado” sigue teniendo para la heterosexualidad masculina. Por otra parte, lo que acontece en el metro diferiría en cuanto que la medida de agrupamiento de mujeres no es una decisión compartida y libre de éstas sino una imposición, una medida cautelar ante el sobreentendido riesgo de sufrir algún tipo de acoso o muestra de violencia por parte de los hombres. Sería por tanto un mismo origen (formas de dominación) y efectos que guardan similitudes, en ambos el “otro” mujer se vive como una inestabilidad, una interferencia, una amenaza.

Guerrilla Girls (Website)

Guerrilla Girls

El proyecto web de las *Guerrilla* se constituye como uno de los dispositivos de difusión y activismo de este grupo de mujeres artistas y teóricas, declaradas feministas y destacadas luchadoras contra la tradición patriarcal. Su proyecto web, en la línea crítica, irónica, paródica a veces, y subversiva de sus numerosas propuestas artísticas-políticas *off line* se constituye como espacio de divulgación y denuncia de, entre otras, la necesidad de revisar los estereotipos históricos de las mujeres en el arte, así como la responsabilidad de los museos públicos en la presentación del arte de manera no discriminadora. Por otra parte, hablar de las *Guerrilla* en Internet implica multiplicar su “otro”: máscara de gorila e interfaz polivalente con el que actuar. Para su trabajo *on line* “ser a través de otro” se convierte en pleonismo, una reiteración de la máscara (no del efecto de la mask-ulinidad que les vino dada por un error ortográfico que convirtió su cualidad guerrilla en careta *gorilla*). “Ser por otro” opera tanto en el activismo feminista en

Internet, como en la máscara y los nombres postizos con que se hacen llamar (Frida Kahlo, Kathe Kollwitz, Alma Thomas, Rosalba Carriera, Lee Krasner, Eva Hesse, Ana Mendieta).

No-pasatiempo (2004)

Cristina Buendía

No-pasatiempo es una propuesta esteganográfica sobre la violencia doméstica. Requiere de la intervención del que mira no sólo para unir los números y lograr visibilizar una posible imagen escondida, la voluntad de intervención es además una metáfora política. Aquél que se enfrenta al carácter lúdico de la propuesta fácilmente puede producir (descubrir) otras imágenes, rebelándose contra la numeración y el recorrido sugerido. Podría así negarse a descubrir lo que ya intuye, hacer caso omiso y convertir los números en parte del lienzo sobre el que dibuja, obviar o incluso abstraer las imágenes de maltrato que sutilmente se advierten y convertirlas en cualquier otro dibujo, en cuyo trasfondo seguiría latiendo una línea inacabada, una escena deconstruida que mira implacable (a quien quiera ver). Como en la más realista de las situaciones es necesaria una voluntad interventora que convierte en imagen lo que viene dado como estructura. No es casual que esos puntos numerados recuerden a un plano, a una prefabricación (por tanto a un artificio), a un estadio primero de un proyecto, la violencia doméstica se asienta también en una fase previa a la de su ejecución, subyace como problema estructural (en los bocetos patriarcales de todas las culturas). No obstante requiere de su repetición, de su actualización, para ser mantenida, como estrategia del poder no viene dada en la estructura del cuerpo (no es estática) sino en la estructura de convivencia en un sistema de dominación. Huyendo de una representación literal de escenas de violencia doméstica y de la inmunización que dichas imágenes (como casi todas las de violencia) nos producen por su saturación mediática, en *no-pasatiempo* las imágenes (sin realismo ni sangre) sólo aparecen para señalar al que las dibuja. Hay en ese proceso una responsabilidad compartida de todo aquel/la que participa de su alumbramiento. No es sino en la suma de los ojos que miran (y en las miradas denuncian) que la normalización de la violencia deja de ser un delito dispensado, consentido. Internet también opera como posible línea visibilizadora en tanto trae al espacio de lo público lo neutralizado como femenino-privado-doméstico, y al hacerlo es indudable su anudamiento, su irreversibilidad sin cambios, como en toda propuesta artística feminista.