

La cultura del juego y su relación con las prácticas ciberfeministas

Los juegos de ordenador son, debido a su rentabilidad, el motor que impulsa los desarrollos en el campo hipermedia. Sus creadores poseen la habilidad de crear inteligencia artificial u operaciones aleatorias: los juegos que entrañan riesgos y estrategias reales son relativamente comunes. Es preciso contextualizar los juegos de ordenador dentro de nuestra cultura obsesionada por la tecnología y que entiende sus avances como camino de liberación. En esta era repleta de atractivos discursos que fomentan la desintegración de las fronteras espaciales, temporales y corporales, es fácil creer que dicha permeabilidad preconiza el fin de las inquietudes sobre la raza, la clase y el género.

Sin embargo, en tanto que participantes de la cultura occidental, sabemos que estas posibilidades son, por su propia naturaleza, irrealizables. Las diferencias tecnológicas refuerzan en muchos sentidos las divisiones en la jerarquía de clases, la desigualdad de género y la discriminación por razones étnicas. En respuesta a esta situación, varias mujeres artistas han empezado a utilizar imágenes del cuerpo, el espacio y lo orgánico a través de las herramientas de la cultura pop –el arte digital y los juegos– para expresar su desacuerdo con la representación popular de las mujeres y, en un plano mucho más amplio, con las categorías sociales y las construcciones culturales relacionadas con la sociedad de la tecnología como un todo y, dentro de ella, con la cultura de los juegos de ordenador. Los juegos creados por mujeres y las obras de arte interactivas ponen en primer plano la exploración, el azar y las conexiones. Estas obras celebran el acto de jugar como medio de descubrimiento personal y no del mundo. No hay conquistas que hacer ni puntuaciones que batir. ¿Cómo se relaciona este azar con las nociones de lugar y espacio?

Una buena parte de la obra de las artistas feministas explora el cuerpo y el espacio. De la misma forma, los juegos de ordenador están casi exclusivamente compuestos por cuerpos y entornos. Pero, a diferencia de la obra de estas feministas, que juega con los conceptos de desmontaje, desvanecimiento o desplazamiento del entorno y afiliación y desafilación, los juegos comerciales populares construyen exactamente lo contrario, habitaciones sólidas, realistas, tierras abarcables, cuerpos completos (o por el contrario muertos o rotos) y fronteras rígidas. Los paisajes de los juegos tienen reglas creíbles y un orden racional, aunque los efectos de las reglas en los mundos del juego vayan en detrimento de los cuerpos que los habitan. Pero, como señala la escritora norteamericana *bell hooks* (en *Genero, espacio y arquitectura*, editado por Jane Rendell, Barbara Penner y Iain Borden, pg 203-209), "los espacios pueden ser reales e imaginarios. Los espacios pueden contar historias y revelar la historia. Las prácticas artísticas y literarias pueden interrumpirlos, apropiárselos y transformarlos".

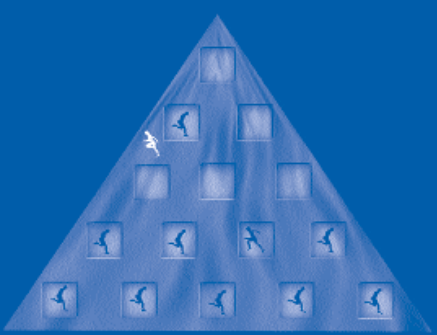
En esta conferencia, exploraré las ideas de espacio, lugar y juego en el contexto de los juegos de ordenador no comerciales y del arte digital creado por mujeres, con atención especial a las mujeres que trabajan en el campo del arte en la red. A través de la construcción de espacios y lugares alternativos, muchos juegos creados por mujeres exponen una crítica clara a experiencias sociales como la discriminación, la violencia y el envejecimiento que la cultura de juego tradicional. En sus manos, las convenciones y los lenguajes preestablecidos cambian. En la conferencia exploro esta tesis a través de la obra de mujeres artistas como Natalie Bookchin, Pamela Jennings, Lucia Grossberger-Morales y yo misma. Asimismo, hablo del arte digital feminista, el arte en la red y los juegos digitales a la luz de la cultura ciberfeminista. En relación a mi obra en la red, hablaré de *phage*, un virus que explora la arquitectura de una estación de trabajo y crea una poética del ordenador en tanto que objeto autónomo que almacena datos como pasto para la creación. Este proyecto pone en tela de juicio las prioridades de la arquitectura informática y nos lleva así a reflexionar sobre las estructuras de poder y de información subyacentes en las máquinas en las que guardamos nuestros recuerdos. Este virus crea una metáfora visual, sonora y temporal de nuestras experiencias con los ordenadores a través de la metáfora de un virus entorno al cuerpo.

Así, estas artistas feministas replantean aspectos políticos, estéticos y epistemológicos de la cultura valiéndose de las convenciones del espacio de la informática y de los juegos de ordenador. Es preciso crear nuevas formas de pensar acerca de estas obras. En primer lugar, porque hay muy pocos estudios sociológicos serios sobre la cultura del juego –contra la que lucha la obra de muchas mujeres–. En segundo lugar, porque estos juegos surgen de la oposición a la narrativa común de la cultura del juego. Es en este punto donde se están estudiando, criticando y reformulando los límites de las prácticas de juego comerciales y la cultura tecnológica dominada por hombres, un lugar definido por oposición a la ideología dominante en estos tiempos.

Como muchas obras de arte realizadas por mujeres que ahondan en el recuerdo, en la idea de la memoria, de la pérdida y la recuperación, los juegos creados por mujeres demuestran una fascinación particular por la memoria, la tierra y el pasado^[1]. Los juegos creados por mujeres muestran su preocupación por las nociones de cuerpo, tierra natal, pérdida, paisaje, identidad y por las construcciones sociales. Será útil reflexionar sobre la creación de juegos y su relación con las prácticas ciberfeministas, puesto que ambas posturas están comprometidas en arenas políticas similares. ¿Dónde está enclavado este tipo de producción y qué tipo de cambios sociales nos puede deparar?

Mary Flanagan

[1] Los ejemplos de obras que tratan el tema de la memoria son muchos. Entre ellos se encuentra la instalación *Recollection*, realizada por Mona Hatoum en 1995, en la que la artista muestra en una galería sus propios cabellos recogidos a través de los años, o *Siluetas Works in Mexico* (1973), de Ana Mendieta, una fotografía en la que el cuerpo y la tierra se convierten en un único ente cubierto de flores y plantas. La memoria, el cuerpo y los paisajes son también los temas de trabajo de las artistas surrealistas. Por ejemplo, *Fur Breakfast* (1936) o *My Governess* (1936), de Meret Oppenheim, reflexionan sobre la memoria desde perspectivas psicoanalíticas a través del uso de objetos inesperados convertidos en fetiches. *The Eroded Terrain of Memory* (1990), de Eve Andree Laramee, explora la historia geológica y la relación de las civilizaciones con la fallas geográficas. *Souterrain*, de Rosie Leventon (1986), explora la tierra y el suelo sirviéndose de placas de suelo rotas.



De arriba a abajo:
The Intruder, de Natalie Bookchin's
Dream Journal, de Pamela Jennings's
[phage], de Mary Flanagan

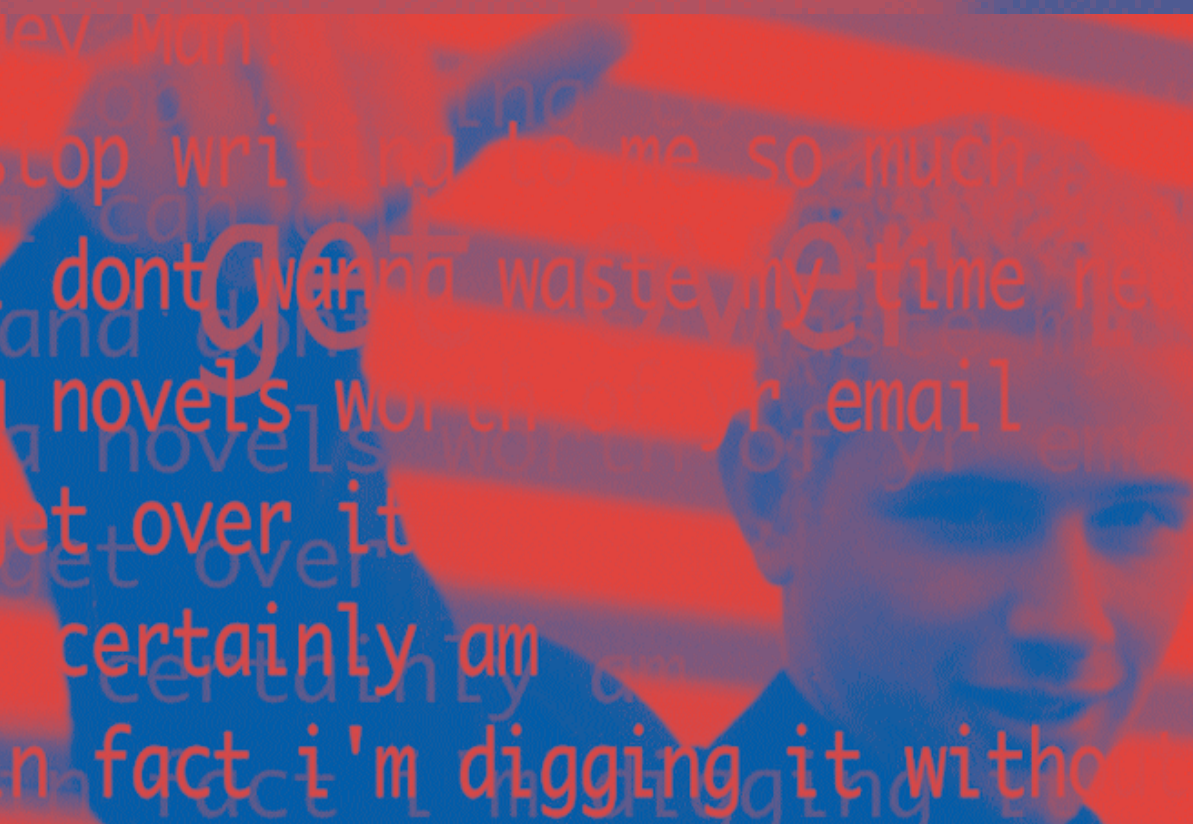
A la derecha:
Mary Flanagan con arma rosa



genero@femenino

dos conferencias sobre ciberfeminismo

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
departamento de obras de arte audiovisuales



marzo 2001

salón de actos, entrada libre, aforo: 140 localidades

miércoles	21	19:30 hs	Conferencia de Mary Flanagan
-----------	----	----------	------------------------------

Profesora asistente de arte digital y cultura en la Universidad de Concordia, Montreal. Es también una artista digital y una teórica de la cybercultura y en su obra explota las conexiones entre el género, el arte y la ciencia. Sus obras más recientes incluyen *environments* interactivos como: *VRML environments [recovery]* 1998, *The Perpetual Bed*, (1998-9), y el virus creativo *phage* (2000). Actualmente está editando la colección de ensayos *Reload: Rethinking Women in Cyberculture*, que será publicado este año por la editorial MIT Press.

jueves	22	19:30 hs	Conferencia de Remedios Zafra
--------	----	----------	-------------------------------

Profesora de Comunicación y teórica de los Nuevos Medios. Ha sido profesora invitada en varias Universidades y Directora de Comunicación Corporativa de *w3art*. Actualmente es miembro del grupo de investigación del *MECAD Media Centre* *dart i disseny* donde realiza la investigación "lo femenino en el arte de la red". Ha desarrollado su Tesis Doctoral sobre "las nuevas prácticas artísticas de la red y las nuevas formas de colectividad y acción social". Recientemente ha recibido el Primer Premio de Ensayo Carmen de Burgos por un estudio sobre los "nuevos espacios para la igualdad y la feminización en la red Internet".



Comisariado y programación en el Departamento de Obras de Arte Audiovisuales del MNCARS: Berta Sichel

Traducción: Raquel Vazquez

Diseño gráfico: Florencia Grassi

Foto portada, y arriba: *dollspace+hauntologies*, de Doll Yoko y Ricardo Domínguez

<http://museoreinasofia.mcu.es>

NIFO: 181-01-001-X



Bodies INCorporated, de Victoria Vesna

Brandon, de Shu Lee Cheang



Date entered:

NAR

Femenino.net.art

the river boy f

~ it is autumn

he is everythin

all beauty ~~~

he will be her

and she . . . sh

[doll yoko say

he comes to h

a hole where l

he comes to l

they kiss ~~~

becoming, bec

she becomes f

she is the boy

and he is ghos

she takes his

she takes his

she takes his

wanting nothi

she weeps tea

pearls tumble

a thousand sn

reminding her

zero, never on

always becom

it is in a state

in order to sur

so many beau

their bodies w

[doll yoko say

dollyoko is no

<p><hr><p>

Date entered:

DIALOGU

<p><hr><p>

Date entered:

NAR

she weeps riv

the sky is hear

oil spills like b

and the peopl

Tu piel se vuelve más gruesa, tus manos más toscas. Tu mente más mordaz. Ajustados con más precisión a los sentidos. Como el sabor. El aire aquí, desde dentro, sabe diferente. Más pesado. Tiene una presencia. (...) Lo siento circular, luchando por atravesar mi piel, inundando mis poros, recordándome este cuerpo. Mi cuerpo. Un cuerpo que yo tenía casi olvidado en mi interior. Un cuerpo que yo había dado por sentado en las rutinas del día.^[1]
Lawrence Chua, Proyecto Brandon

En una sociedad en red, en una época donde no tiene sentido hablar de arte, artista, objeto y sujeto en los mismos términos que hace una década, la diferenciación biológica y sexual basada en la confrontación dual resulta insuficiente y se torna poco concreta. Las identidades fijas y condicionadas, reforzadas por una imagen del género como herramienta de subordinación, propiciatorias de una actuación políticamente diferencial (y por supuesto no neutral), dejan paso a identidades múltiples, re-hechas, re-articuladas, que intervienen su anterior lógica binaria y la subvierten.

Estrategias de (auto)creación basadas en el injerto, en la re-contextualización de fragmentos, en el copy-paste, convierten el interfaz, como campo maquínico de mediación intersubjetiva, en un nuevo espacio epistemológico del ser. Cuerpos articulados con escrituras digitales que interrumpen los discursos de la dualidad cuestionando la inmóvil "mismidad" del sujeto en las múltiples morfologías del interfaz, condicionando su inscripción social al efímero de su duración, a su genuina temporalidad y total contingencia.

En el ciberespacio somos cuerpos (géneros) hechos a través de la máquina, con palabras e imágenes, con fusiones y códigos que nos inscriben social y culturalmente mediante una tecno-anatomía. El ratón es a la vida digital (social –en red–) un inmediato y efectivo bisturí que, mediante código y palabras, modela sujetos online cual ciber-cirugía orlaniana.

Históricamente el género ha sido un instrumento de jerarquización proveedor de formas falsas y concretas a los cuerpos. Ahora, en una época donde se cuestiona todo lo aceptado como inamovible, el género se convierte en algo así como un "espectáculo diario" compuesto de imágenes que se dibujan en la pulsión del cambio posible, imágenes en permanente construcción.

En este nuevo espacio hablar de lo femenino nos remite a hablar de "la feminización" de la red Internet, de la acción desjerarquizadora de la misma, en términos de resistencia, deconstructivos. Términos que no supondrían, por tanto, recuperar los atributos tradicionales de la mujer, sino deconstruir el ser "feminizado" (revelador de una estructura de poder-sometimiento) y ejercitar la voluntad de "querer ser" en un espacio concebido sin jerarquías, un espacio al que se le presupone (sobre todo en sus inicios) una menor carga de prejuicios sobre las formas posibles de ser en el mundo. Esta feminización, tal como sugiere Derrida, debe "por un gesto doble, una ciencia doble, una escritura doble, practicar una inversión de la oposición clásica y un desplazamiento general del sistema".

De esta manera, concebir una feminización de las prácticas artísticas de la red implica, más allá de suponer solamente la presencia femenina en dichas prácticas, indagar si su presencia y su labor incita una deconstrucción de los modelos de enfrentamiento dual en torno al género.

Deconstrucción mediante dispositivos digitales, protocolos, lenguajes hipertextuales, correo electrónico, código... todos ellos piezas clave en la producción de I@s net.artistas a lo largo de la última década. Dispositivos donde la "matriz" como comienzo, origen, principio de sentido –también digital– es una de las metáforas de acción y teorización recurrente y de mayor carga simbólica. Con esta analogía nos adelantamos a la dualidad bajo la que hemos construido nuestra estructura social y moral, cuya raíz descubrimos en el código binario de nuestro sexo y en el código digital de la máquina.

Deconstrucción mediante nuevos lenguajes. Palabras que se dimensionan, sistemas conceptuales que abandonan nociones como linealidad, centro, margen o jerarquía y las reemplazan por otras apoyadas en multilinealidad, enlaces, nodos y redes de relaciones.

Deconstrucción mediante dispositivos de comunicación global en red, mediante activismo informatizado. No sin motivo las prácticas artísticas más relevantes que desde los años sesenta se han manifestado y consolidado mediante debates estéticos, en lo relativo a la producción femenina, han estado protagonizadas por "mujeres con conciencia de serlo", es decir por artistas que han desarrollado su trabajo desde perspectivas críticas y feministas, desde discursos de la resistencia. En este sentido, María Damon nos habla de las "ciberfems de la utopía futurista": un tipo de posfeministas que basan sus acciones en la consideración de la red Internet como espacio óptimo para sacar partido a la incorporeidad del sujeto y la posibilidad de su realización para sí y para el contexto al que se vincula mediante la tecnología. Sadie Plant ejemplifica en sus teorías la importancia de este vínculo "ciber-fems" constatando a través del mismo algunas de las más agudas reivindicaciones de las mujeres en relación a la tecnología, así como la necesidad de tenerla presente en la construcción contemporánea del género, por cuanto su emancipación se verá facilitada en la gestación del ciberespacio como nuevo espacio de acción.

Las producciones de las net.artistas habitantes de esta "frontera", generada a partir de los diversos mundos posibles en torno a la red, tendrían en este contexto una doble lectura. Por una parte, las prácticas que evidencian un tratamiento explícito del género y que se posicionan desde una perspectiva crítica y feminista. Por otra, las producciones que introducen estas cuestiones de manera implícita en la investigación de líneas propias del metalenguaje de la red, en los nuevos lenguajes que cuestionan las formas convencionales de narratividad, y en la re-creación de subjetividades ficticias en el nuevo espacio epistemológico y existencial del ser.

Por otra parte, no podemos olvidar que la feminización que promueven estas prácticas no es exclusiva de la mujer, y entre las producciones y actitudes de artistas como VNSMatrix, Anne de Haan, Shu Lee Cheang, Victoria Vesna o Kathy Rae Huffman, y entre las proclamas "The vagina is the boss on the Internet" o "The clitoris is a direct line to the matrix", encontramos también exponentes –más sutiles– en los Keikos Suzukis y las Sociedades Anónimas del ciberespacio, en cuyos gestos descubrimos también el carácter diferencial y deconstructivo de Internet.

Y es que aquí, en la frontera de los mundos posibles, no es difícil imaginar un futuro cuyas producciones artísticas tengan detrás de sí, no artistas, ni hombres, ni mujeres, sólo productores y sociedades anónimas con nostalgia, o tal vez no, de su cuerpo, "(a) body I had nearly forgotten inside".

Remedios Zafra

[1] "Your skin gets thicker, your hands coarser. Your mind sharper. More finely attuned to the senses. Like taste. The air here tastes different from inside. Heavier. It has a presence. (...) I feel it circulating, wrestling across my skin, invading my pores, reminding me of this body. My body. A body I had nearly forgotten inside. A body I had granted in the routines of the day." Lawrence Chua, Brandon Project.