

HUMANIDADES: Ciencias de las Artes y las Letras

Una parodia a la biotecnología. Fdo. Arte feminista

Parodiar, criticar y hacer visible la dominación. Para Remedios Zafra, investigadora y experta en analizar la relación entre arte, género y tecnología, éstas son las estrategias principales que propone el arte feminista. La autora plantea un recorrido por diferentes proyectos y grupos de artistas que han explorado el vínculo de las mujeres con la tecnología y las nuevas formas de producción de subjetividad.

Remedios Zafra 31 julio 2008 13:31

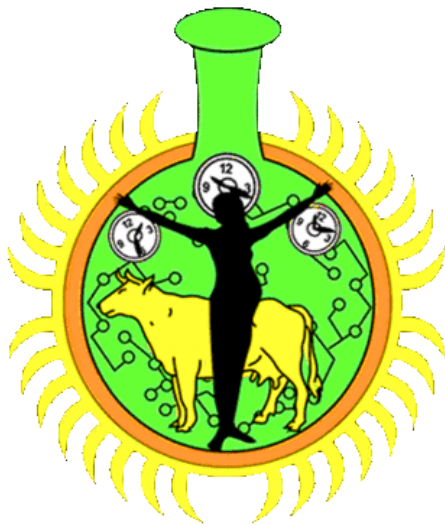


Imagen del proyecto

El arte feminista aun cuando parece contar historias no suele contar historias. Suele, más bien, visibilizar los mecanismos que permiten que las historias tengan lugar. Como juego el arte nos permite tratar la ficción como si fuera verdad, parodiar y re-contextualizar, hacer visible lo invisible. Pero la eficacia del “juego” artístico vendría dada por la problematización propia, es decir, por “no evitar” ese compromiso que relaciona juego con realidad, sino por hacernos capaces de circular por ese problema, reflexiva y creativamente, estar dispuestos a hacerlo nuestro, a extrapolarlo a nuestras

vidas, a apropiarnos de la ficción y hacerla constructiva (para nuestras historias). Creo que esta idea está presente en la práctica artística feminista y muy especialmente en aquella preocupada por cómo la tecnología es y será parte de nuestras vidas.

La especulación sobre las nuevas formas de producción de subjetividad mediante el entramado tecnológico, sobre la vida artificial, la identidad virtual y el lugar del cuerpo físico (*ese lastre, ese sostén*), serían temas recurrentes en muchas de estas prácticas creativas, donde el interés viene dado por la reflexión desde la sospecha de parcialidad de las estructuras sobre las que aún se asientan la ciencia y tecnología, prejuiciadas como objetivas y neutrales desde la posición de “poder” que ha dado la posición del “saber”.

El arte feminista se ha valido especialmente del juego simbólico-imaginario de la política de la parodia. La filósofa feminista Rosi Braidotti lo señaló lúcidamente al referirse a la parodia artística feminista como la afirmación de un sujeto que no tiene esencia, y cuya base es su potencial político y no la idea de “naturaleza femenina” o humana. El enfoque paródico feminista pretendería, en este sentido, subvertir los modos de representación y de escritura que implícitamente reproducen las formas dominantes de pensamiento y discurso.

El trabajo de *subRosa* operaría en esta línea. Presentadas como célula ciberfeminista reproducible y compuesta por investigadoras culturales comprometidas con el arte y la política, desde finales de los noventa exploran en dicha intersección los efectos de la biotecnología en el cuerpo, la vida y el trabajo de las mujeres. Proyectos artísticos como *Smart Mom* revelan el tono paródico y crítico de sus obras y sus alianzas positivas. Concretamente, *Smart Mom* funciona como **parodia** de la industria biotecnológica de reproducción y del control del embarazo por industrias patriarcales, criticando la exposición histórica de los cuerpos de las mujeres a los métodos de intervención científica y especulando sobre posibles respuestas sociales ante otras formas de experimentación. Su base es el lanzamiento de un producto ficticio basado en la reingeniería orgánica de los cuerpos femeninos como plataformas para la reproducción de *soldados cyborgs*, a partir del retro-ajuste de la camiseta militar en el vestido de embarazada de una sensata *Smart Mom*.

La especulación sobre un **futuro** que se escenifica irónicamente no está exenta de carga política en el arte feminista. La ficción narrativa apoyada en un tiempo por venir es un recurso empleado por Shu Lea Cheang en sus últimos proyectos, situados en el año 2030. En *BabyPlay*, por ejemplo, especula sobre la vida artificial creando una nueva ficción: una generación clónica de bebés patentados a partir de genes extraídos de perlas marinas, cuyo objetivo es registrar nuestra memoria afectiva a partir de archivos de texto y sonido donados por los usuarios de la obra. Una de las primeras obras que reflexionó críticamente sobre el cuerpo virtual fue el histórico proyecto de Victoria Vesna en los años noventa: *Bodies© INCorporated*, cuyos avatares anunciaban a los que hoy encontramos en mundos como *Second Life*. Su propuesta de fenotipos antropomórficos e imaginarios y su interacción con otros era una excusa auto-reflexiva sobre “el fragmento y el todo” de esos cuerpos digitales, sobre su uso y en consecuencia sobre su género. Como todo lo inaugural, *Bodies© INCorporated* tenía un aire mítico y rodeaba a aquellos primeros avatares en la trama mística del nacimiento y la muerte. De manera que, entre los espacios posibles para desmontar reflexivamente el cuerpo, los más emblemáticos eran el lugar de creación del avatar a partir de fragmentos de imágenes de otros cuerpos (diferentes en edad, forma y textura y en conjunto maleables en personalidad, sexo, género y sexualidad); y el lugar de su acabamiento, al que se orientaban: *Necrópolis©*, espacio donde se elegía el tipo de muerte que se quería dar a nuestro cuerpo virtual, y *Limbo©*, donde se dejaban morir los cuerpos sin uso. Un mundo basado en un juego estético crítico que advertía de lo que estaba por venir. Para ello se centraba en una interfaz corporal como un sueño de lo que muchos cuerpos querrían en el mundo real para sí, para sus sexos, géneros y sexualidades. En *Bodies© INCorporated* el cuerpo y el género virtuales todavía eran algo claramente experimentable y, si bien había una referencia corporal antropomórfica, su concepción fragmentaria e híbrida -con claras influencias *cyborg*- le otorgaba una posición reflexiva a lo que otros mundos virtuales consideran hoy un patrón que, salvo en lo más epidérmico, no se puede modificar.

Muchos de estos trabajos se valen de estrategias de parodia de un mundo por venir sobre el que fantasean y problematizan, pero también encontramos propuestas donde el acento sigue estando en la **visibilización**. *Mythic Irbid*, de Prema Murthy, incide en el contexto de dominación capitalista que en la industria tecnológica precariza a las mujeres, promoviendo mitos sobre la histeria femenina que ocultan una perpetua relación de subordinación en el trabajo. El proyecto se basa en una serie de informes 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, la mujer como pieza-engranaje y ensamblaje de la máquina, “experiencia femenina” *cyborg*. De otro lado, el motor de búsqueda sobre el que se construye la obra, como analogía de un proceso inconsciente de selección fragmentada de la realidad, es decir, como mecanismo de “alucinación colectiva”. La forma no es irrelevante, la búsqueda sugiere la multiplicidad de visiones que se generan para dar forma a una historia, advirtiendo que ningún punto de vista es absolutamente veraz para acceder a las memorias, obsesiones, miedos y expectativas de las trabajadoras (información suprimida y menospreciada en los informes).

Remedios Zafra (Zuheros, 1973), escritora y profesora titular de Educación Artística en la Universidad de Sevilla. Doctora en Bellas Artes y Master y Creatividad; tiene Estudios de Antropología Social y Cultural y de Filosofía. Sus líneas de investigación son: arte, ciencia y tecnología, cultura digital, feminismo y estudios de género. Es Autora, entre otros, de los libros: *Netianas. N(h)acer mujer en Internet* (Premio Nacional de Ensayo Caja Madrid 2004), *Habitar en (punto) net. Estudios sobre Mujer, Educación e Internet* (Premio de Investigación de la Cátedra Leonor de Guzmán 2001) y *Las Cartas Rotas. Espacios de igualdad y feminización en Internet* (Premio Nacional de Ensayo Carmen de Burgos 2000).

Zona geográfica: Internacional

Fuente: SINC