

..... <<< **VIOLENCIA SIN CUERPOS**

cuerpos ¿qué importan? cibersexo y videojuegos

Remedios Z

[índice textos <](#)

BindiGirl (1999)

Prema Murthy

¿Diosa o prostituta? La relación de la mujer con el sexo, históricamente reprendida y castrada desde la moral 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 fétiches e iconos sexuales en los websites pornográficos, es frecuente en el ciberespacio. Bindi parece no ser uno más de estos iconos de mujer, de ser un icono sería más bien "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 si 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 formas de dominación auspiciadas en la identidad sexual.

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 algo 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 así 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.

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. No obstante, 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 subvierte el estereotipo femenino e, incluso, la acción propia del videojuego.

Cunnilingus in North Korea (2003)

Young-Hae Chang Heavy Industries

La igualdad de sexos afecta a la práctica del sexo y la práctica del sexo... ¿difiere dependiendo del 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? ¿tiene las mujeres surcoreanas una situación privilegiada en cuanto a derechos respecto de las del norte? Young-hae Chang y Marc Voge sugieren una contundente respuesta.

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* flashean 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 radicalmente posicionada y que no se limita a lo intelectual, lo político y lo inmaterial sino que continua (o empieza) en el sexo, en las relaciones sexuales y en los cuerpos. La dialéctica es doble, no sólo la que establecen entre la igualdad sexual y el sistema político, sino entre la posición de la mujer en un sistema comunista y la de la mujer 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 en la web a través de una peculiar rebelión 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, 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 más bien 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 pensamiento, "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.

[Traducción al castellano de Cunnilingus in North Korea <-](#)

