

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

violencia narrada (cuando el cuerpo "no está")

Remedios Zafra

[índice textos <](#)

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 carácter 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 de la relación amorosa, sin embargo en "affaire comprimido" lo que se produce no es una aceleración en el tiempo, sino una abstracción estereotipada de las fases del 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 (amor), 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.

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.

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 mujeres maltratadas y de su reivindicación como víctimas de un conflicto mundial que no atiende a culturas, edades ni economías.

Texto: Remedios Zafra

[índice textos <](#)