

"...resulta obligado hablar de arte si hablamos de feminismo e Internet ya que las más activas e interesantes propuestas en esta línea han venido desde el campo artístico (el arte -si sigue existiendo- es política". Remedios Zafra en <http://www.mujeresenred.net/>

Subversión feminista vía Internet: el caso de los "Byte a Byte"

Cecilia Gordano

De entre la prolífica producción de net.art en los últimos años, este artículo se ocupa de ciertas expresiones en que convergen arte y política cyberfeministas, aprovechando recursos expresivos que facilitan la creación espontánea y la difusión instantánea.

El net.art se define como una práctica artística que tiene a Internet como su motor de producción y difusión. El término fue utilizado por primera vez en 1995 por el artista esloveno Vuk Cosic y ya para 1997 se había generalizado en los países desarrollados. Varias feministas que paulatinamente integraban Internet a su activismo político realizaron las primeras obras de net.art feminista¹.

Más allá de posturas tecnofóbicas o tecnofílicas², lo cierto es que el net.art es una de las tantas formas de practicar el ciberfeminismo: "Las cyberfeministas han comenzado a abrir el disputado territorio de Internet, usándolo para la investigación, el juego y el placer, así como para nuevas actividades feministas: campañas políticas, educación, crítica, intervenciones tácticas, alianzas activistas, y toda clase de colaboraciones, tanto locales como internacionales" (Fernández y Wilding 2003).

La organización feminista uruguaya Cotidiano Mujer (CM) trabaja desde 1985 en la reivindicación de los derechos de las mujeres, utilizando para ello varios medios de difusión y visibilización: una revista, un programa de radio, obras de intervención urbana y, desde la masificación de Internet, un sitio web propio y listas de correo electrónico.

En este marco, propongo analizar dos piezas de una campaña que CM inició en 2006 y que continúa hasta la fecha. Integran una serie de animaciones digitales distribuidas por correo electrónico para promover "advocacy" y sensibilización sobre temas de la agenda feminista nacional, en especial vinculados con los derechos del cuerpo sexual y reproductivo. La campaña se titula "Byte a Byte"³ y contiene unas 14 piezas. Sus características formales y expresivas invitan a leerla a la luz de varios conceptos explorados en los estudios culturales feministas.

Las piezas se caracterizan por una estética subversiva que mezcla, superpone y resignifica imágenes de la cultura popular, explotando su carga semántica presente en el imaginario uruguayo, sea por su iconicidad como por ser lugares comunes de referencia en el arte y la política. Son fácilmente

te identificables los estilos postmodernos del pastiche y la parodia⁴, que Linda Hutcheon equipara con formas de intertextualidad que desnaturalizan lo dado y politizan la representación a tal punto que se vuelven obvios los mecanismos ideológicos de los procesos de interpretación (Felluga). Intertextualidad, o la referencia de un texto dentro de otro, es aquí sinónimo de remediación, un concepto característico de las artes digitales en la que "se toman las propiedades de un medio y se re-utilizan en otro" (Bolter&Grusin 1996).

En "Byte a Byte 1" la foto del Palacio Legislativo (pag.12) de Montevideo ha sido intervenida digitalmente, teñida de rojo, invertida y colgada de una percha.

"Byte a Byte 1"

Esta primera pieza surgió ante la necesidad de fomentar la discusión del proyecto de ley para despenalizar el aborto (antes "colgado" o paralizado). Lucy Garrido, de Cotidiano Mujer, y la diseñadora gráfica Silvia Cacciatori Filloy trabajaron conjuntamente y en cuestión de pocas horas obtuvieron un archivo .gif⁵ fácilmente circulable entre las direc-



ciones de email de la base de datos de la organización, incluyendo otras feministas organizadas y autónomas, organizaciones de derechos humanos, periodistas y medios de comunicación, investigadores y, por supuesto, representantes políticos. Una frase interpela a los legisladores, recordándoles el posicionamiento de la mayoría de la opinión pública a favor de la despenalización del aborto y animándolos a votar acorde. El uso de la imagen de este edificio emblemático del poder del pueblo no es inocente, y me recuerda el collage de la artista estadounidense Barbara Kruger quien sobre una foto del parlamento de su país escribió "Man's best friend", denunciando el sesgo patriarcal del gobierno.



En "Byte a Byte 7" el foco es la diversidad sexual. Dos emblemáticas pinturas son remediadas, es decir, extrapoladas del contexto pictórico del museo y superpuestas en la animación. Se trata de la Venus de Urbino, realizada en 1583 por Tiziano, y la obra que ésta inspirara en Édouard Manet, Olympia, de 1863. Las figuras reclinadas de dos hermosas mujeres desnudas seducen y fascinan al modo de lo que Laura Mulvey definiría como la mirada masculina: el cuerpo femenino como objeto de deseo sexual masculino. Sin embargo, cuando la animación superpone sus cuerpos y los presenta compartiendo el mismo lecho, y cuando la mano Venus se desliza del pubis propio al de Olympia, hay una clara reivindicación del amor lesbiano. El uso de estas imágenes es doblemente subversivo si, además, recordamos una de las reivindicaciones de las Guerrilla Girls⁶ sobre la presencia de las mujeres en los museos (en especial el Metropolitan Museum de Nueva York): la gran mayoría desnudas, como modelos y musas pasivas en las pinturas.

"Byte a Byte 7"

Me gustaría finalizar este breve análisis destacando la importancia de la intervención feminista en espacios mediados por la tecnología, en este caso, digital. Como señala Vehviläinen, la tecnología es culturalmente percibida como neutral a cuestiones de género o como dominio masculino en el cual "las mujeres tienden a definirse como no expertas" (2002:275).

Por un lado, Internet facilita la inmediatez de la comunicación con muy pocos recursos, pero también está condicionado por cierto "know how" en programación y diseño, así como por intereses económicos que restringen el acceso a las nuevas tecnologías a determinados segmentos de la población, y es un medio cuyo potencial se ha inclinado hacia la generación de productos de consumo (desde software a publicidades on line). En este sentido, Regan Shade distingue entre la feminización o usos femeninos de Internet, entendiendo así la gran oferta de productos para los roles tradicionalmente femeninos (para madres, para amas de casa, productos de moda y belleza, etc.) y los



usos feministas de la red de redes, cuando se hace con conciencia política para revertir los abusos del patriarcado. Como tantos otros movimientos sociales, los feministas tienen formas de subvertir los mensajes hegemónicos de Internet, apelando a metalenguajes digitales como el net.art, que cuestione las estructuras de poder dominante "on y off line" ♦

Bibliografía

- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1996) "Remediation", in *Configurations* 4.3, pp. 311-358 (Fresh up your knowledge on "remediation"): <http://muse.jhu.edu/journals/configurations/v004/4.3bolter.html>
- Felluga, Dino. "Modules on Hutcheon: On Parody." *Introductory Guide to Critical Theory*. <http://www.purdue.edu/guidetotheory/postmodernism/modules/hutcheonparody.html>
- Fernández, María y Wilding, Faith (2003) "Situación los ciberfeminismos". En *Domain Errors! Cyberfeminist Practices*, a subRosa project edited by Faith Wilding, María Fernández and Michelle M. Wright, Autonomedia.
- Greene, Rachel (2000) "Una historia del Arte de Internet" en *ARTFORUM International*, nº 9 May, pp. 162-167, 190 http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html
- Mulvey, Laura (1992) "Visual pleasure and narrative cinema" en *The Sexual Subject: A "Screen" Reader in Sexuality*. Routledge, Nueva York. [1975]
- Paasonen, Susanna (2000) "Free Tourists in the Land of Plenty? from cyberdiscourse towards politics of location". In *Communication Front 2000 Book, Crossing Points East-West*. <http://www.cfront.org/cf00book/en/susanna-location-en.html>
- Regan Shade, Leslie (2002) *Gender & Community in the Social Construction of the Internet*. Peter Lang Publishing, New York
- Sturken, Marita & Cartwright, Lisa (2001) "Glossary" in: *Practices of Looking. An introduction to visual culture*. Oxford University Press.
- Vehviläinen, Marja (2002) "Gendered agency in Information Society: on located politics of technology". In: Paasonen, Susanna & Consalvo, Mia. (eds.) *Women and Everyday Uses of the Internet: and Identity*. Peter Lang Publishing, New York

1 Se destacan el manifiesto de 1996 de Anne de Haan titulado "The vagina Is the Boss on the Internet" (La vagina Es la jefa de Internet), y los trabajos de Rachel Baker, Beth Striker, Josephine Bosma, Shu Lea Cheang, y las VNSMatrix, entre otras.

2 Mucho se ha debatido sobre las posibilidades emancipatorias reales de Internet, y se han deslegitimado los pretensiosos ciberdiscursos de hackers, gurús informáticos y políticos. Zillah Eisenstein denuncia cómo los ciberdiscursos enmascaran Internet en un imaginario revolucionario y democratizador que promete "superar las limitaciones del tiempo, el espacio y el cuerpo" (Eisenstein citada en Paasonen 2000).

3 Todas las animaciones están disponibles en <http://www.cotidianomujer.org.uy/>

4 Sturken & Cartwright definen parodia como "producciones culturales que se burlan de trabajos serios a través del humor y la sátira a la vez que mantienen algunos de sus elementos originales" (2003:361). Las mismas autoras se refieren a pastiche como "un estilo de plagiarismo, citación y préstamo de estilos ya existentes sin referencia alguna a la historia o al sentido de las reglas" (Ibidem). A los efectos de este trabajo me baso en estas definiciones y no en la conceptualización de pastiche hecha por Frederic Jameson, para quien, a diferencia de la parodia, el pastiche carece de contenido político y por tanto es vacío, carente de poder subversivo.

5 "Formato gráfico utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones". Definición de <http://es.wikipedia.org>

6 Ver <http://www.guerrillagirls.com/posters/getnakedshanghai.shtml>