

**Ctrl+Z: Interacción colectiva y nuevos medios para deconstruir
estereotipos**

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

Mayerling Mendoza Tafur - 2019

Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata

Departamento de Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial 5

Profesor Titular: Federico Joselevich Puigrós

Ayudantes:

Nicolás Mata

Sofia Negro

Elizabeth Toledo

Tabla de contenidos

Abstract	3
Palabras clave	4
Tema y subtema	4
Hipótesis	4
Marco teórico	4
Capítulo 1: “Estereotipos y cuerpo femenino”	10
Capítulo 2: “Arte y feminismo”	12
Capítulo 3: “Interacción colectiva y nuevos medios para deconstruir estereotipos”	16
Conclusión	19
Bibliografía	20
Anexos	22

Abstract

A lo largo de la historia lo femenino se ha visto atravesado por una serie de parámetros que permiten definir el modelo de mujer deseada, abarcando todos los espacios posibles en los que las mujeres se desenvuelven (hogar, escuela, trabajo, etc.). Los parámetros para construir el modelo de mujer deseada no son más que estereotipos dictados por el sector que controla el mercado, que a su vez se encarga de reproducir y perpetuar dichos estereotipos transformándolos en convenciones sociales, ya sea a través de los medios masivos de comunicación o de los patrones de consumo.

La mujer entonces es separada de su condición de sujeto para ser instalada en la sociedad como un objeto más de consumo, que debe cambiar tanto en apariencia como en comportamiento de acuerdo a la demanda que exige el mercado, limitando así su libre desarrollo como individuo y como ciudadana. Los movimientos feministas y sus distintas olas aportaron un espacio que cuestiona los estereotipos instaurados sobre el cuerpo de la mujer, y eso solo ha sido posible gracias al trabajo en colectivo.

En las instalaciones artísticas interactivas la participación colectiva ha permitido replantear los roles de artista como creador y del público como simple espectador, construyendo un lugar donde ambos comparten el proceso de creación artística y donde la obra se convierte en un reflejo de estos.

En ese sentido, el objetivo de este proyecto de investigación es analizar cómo se construyen y reproducen los estereotipos alrededor de la imagen del cuerpo femenino para así llegar a desmontarlos, usando la interacción en colectivo y los nuevos medios como herramientas que ayuden a deconstruir y reconstruir el rol de la mujer en sociedad. Del mismo modo poder generar una obra que sea el reflejo del trabajo desde lo colectivo, donde artista y público puedan ser co-creadores.

Palabras clave

Estereotipos - Feminismo - Arte - Multimedia - Activismo - Interacción colectiva - Nuevos medios - Co-creación - Obra abierta - Espejos transformantes - Deconstrucción - Transformación.

Tema

Deconstrucción de estereotipos sobre el cuerpo de la mujer.

Subtema

Influencia de la interacción colectiva y los nuevos medios en los procesos de deconstrucción de estereotipos.

Hipótesis

La convergencia entre nuevos medios y la participación colectiva permiten brindar al arte, en especial al activista y feminista, una herramienta potenciadora en los procesos de deconstrucción de estereotipos entorno a la figura de la mujer y su rol en sociedad.

Marco teórico

Dado que este proyecto se centrará en los estereotipos que se han instalado alrededor de la mujer y su cuerpo, teniendo en cuenta el papel que pueden llegar a cumplir los nuevos medios y la interacción colectiva como mecanismos para desmontar dichos estereotipos, es fundamental la definición de los conceptos claves que permitan el desarrollo de la investigación. En principio, según lo establecido por

la Real Academia Española entenderemos como estereotipo a una *“imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable”* (Real Academia Española[RAE], 2019); por tanto, con el estereotipo se crea un molde de supuestos que se perpetúa a través del tiempo gracias a las convenciones sociales.

A partir de este concepto surge la necesidad de estudiar el estereotipo como cosa que contiene premisas fijadas para así llegar al trasfondo que posibilita su creación y conservación en las distintas sociedades. En este punto se analiza la figura del sistema capitalista y patriarcal, el cual permite la generación de los estereotipos así como los mecanismos que le facilitan ejercer el control sobre la población; el carácter del estereotipo y su trasfondo se puede discutir teniendo en consideración lo planteado por Hito Steyerl (2014) en Los condenados de la pantalla:

“(...)una cosa no es nunca meramente un objeto, sino un fósil en el que una constelación de fuerzas se ha petrificado. Las cosas no son nunca simples trastos inanimados, insignificancias inertes, sino que consisten en tensiones, fuerzas, poderes ocultos, todo ello en permanente intercambio”. (p.58)

El estereotipo, entonces, nace cargado de una serie de prejuicios que le van a conceder la capacidad a un grupo de ejercer dominio sobre otro, limitando así su libre desarrollo. Siguiendo esta línea conceptual se vincula a la mujer como grupo subyugado sistemáticamente por el capitalismo, siendo una de las figuras más estereotipadas a través de la historia en los distintos ejes que componen su diario vivir. De este modo, la mujer se ve en la obligación de asumir el papel de ciudadana de segunda clase condicionada a ser lo que Boris Groys (2016) considera una *“persona pública”*, entendiendo así que *“toda persona pública es también una mercancía, y que cada gesto referido a la inserción en lo público sirve a los intereses de numerosos inversores y de potenciales accionistas”* (p.148). En este sentido, la forma en que esta serie de impuestos interpelan y someten a la mujer en cada aspecto que la rodea, es planteado en el Manifiesto cyborg donde Donna Haraway (1995) afirma:

“La situación actual de las mujeres es su integración/explotación en un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación. El hogar, el sitio de trabajo, el mercado, la plaza pública, el propio cuerpo, todo, puede ser dispersado y conectado de manera polimorfa, casi infinita, con enormes consecuencias para las mujeres”. (p.279)

Es así como al nacer la mujer pertenece en la sociedad y para la sociedad, recibiendo de forma implícita una serie de estatutos sobre las acciones que va a realizar a lo largo de su existencia y sobre su propio cuerpo, por lo cual se espera que cumpla un comportamiento determinado de acuerdo a su edad, posición social, nivel educativo o posicionamiento ideológico y como consecuencia cada uno de estos estatutos deberán ser de beneficio para el sistema económico que la controla.

Como resultado de los condicionamientos a los que se ven sometidas surge el feminismo como un movimiento de reivindicación de la mujer y la conquista de sus derechos, en 1960 la segunda ola feminista hace uso del arte y la cultura de la época como herramientas de lucha de las mujeres. Las artistas de los 60s se valen de la diversidad de técnicas y lenguajes artísticos para expresar su posicionamiento ante la opresión que se ejerce sobre la mujer y su cuerpo, así por medio de las obras *performance* de las artistas Marina Abramovic “Rhythm 0” (1974) y Yoko Ono “Cut Piece” (1965) se puede observar y criticar la figura de mujer instalada como objeto de manipulación y control por parte de su entorno; en ambas obras el público asume el control de la interacción y las artistas asumen una situación de completa pasividad, de manera que al transcurrir el tiempo se ven envueltas en un entorno de violencia y opresión por parte del público reflejando así el panorama por el que atraviesan las mujeres en la sociedad.

Del análisis de estas obras se extraen dos conceptos importantes para el desarrollo de este proyecto: interacción colectiva y obra abierta. La interacción colectiva se basa en la participación activa de varias personas del público, es decir que la misma implica que el usuario realice una acción dentro del proceso artístico y, de acuerdo a

lo mencionado por José Jiménez en su Teoría del arte, se diferencia del canon establecido en el arte tradicional. De acuerdo a Jiménez (2006), la relación tradicional entre la obra de arte y el público “*está concebida en términos estrictamente individuales: un sujeto, con su sensibilidad, gusto y educación, frente a un objeto único*” (p.146), debido a ello el público asumía un rol pasivo de contemplación; no obstante, con la interacción colectiva se genera una conexión entre la obra y los dos polos del arte (artista y público), donde estos últimos pueden llegar a tener la misma relevancia para la producción de la obra artística. De modo similar, el concepto de obra abierta también se opone al canon de la obra de arte tradicional, donde al ser producida por el autor esta se cerraba y quedaba dispuesta a la contemplación del público. Sin embargo, como señala Umberto Eco (1992) en su libro *Obra abierta*, “*la obra de arte es un mensaje fundamentalmente ambiguo, una pluralidad de significados que conviven en un solo significante*” (p.15), por tanto no puede concebirse como cerrada o terminada sino que, por el contrario, se encuentra expuesta e interpelada constantemente por un universo de múltiples conocimientos y lecturas desde el momento de su concepción. Así mismo, las obras abiertas, especialmente en las instalaciones artísticas, pueden brindarle al público un rol de igual importancia que el del artista creador en el proceso de la producción artística, donde al ser intervenida por los usuarios se completa la creación y enriquece su sentido discursivo siendo ambos co-creadores y convirtiéndose la obra misma en un reflejo de los participantes, tal como lo señala David Rokeby (1995) “*en cierta medida, las obras son como retratos: reflejan aspectos del interactor transformados para expresar la perspectiva del artista*” (p.8). Las obras se transforman así en espejos, de las acciones y las intenciones que la atraviesan.

Tanto la interacción colectiva como las obras abiertas presentaron una visión revolucionaria en el arte facilitando la exploración e inclusión de nuevos lenguajes, ampliando las posibilidades para enriquecer las producciones artísticas discursivamente y debido a las imparable evoluciones tecnológicas de la época, el arte incursiona en áreas que escapaban del círculo tradicional: diseño, arquitectura, *mass media* y nuevos medios, estos últimos componen uno de los ejes conceptuales fundamentales para la fase final de esta investigación. Según Lev

Manovich los nuevos medios representan la convergencia entre el medio de comunicación y el informático; en *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* Manovich (2006) afirma:

“La traducción de todos los medios actuales en datos numéricos a los que se accede por medio de los ordenadores. (...) gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos que se han vuelto computables; es decir, que se componen pura y llanamente de otro conjunto de datos informáticos”. (p.4)

Entonces, al ser absorbidos por un ordenador y pasar a ser parte de la red, los medios tradicionales (cine, televisión, prensa, radio) pasan a ser nuevos medios de comunicación con la particularidad de poder estar presentes en todas partes y al mismo tiempo. Es esta particularidad la que interesa al arte destinado al activismo social, ya que los nuevos medios ofrecen un mayor acceso al público y una rápida difusión que serían difíciles de conseguir por los medios convencionales. Estos canales de comunicación, sean informáticos o mediáticos, se caracterizan por estar bajo el dominio del capitalismo patriarcal siendo concebidos como instrumentos de control/manipulación poblacional y en efecto vehículos para la instalación y perpetuación de los estereotipos. Debido a esto la mujer, al pertenecer a una de las minorías en la sociedad, ha visto su rol y su cuerpo convertidos en mercancía y expuestos como propiedad pública en los distintos medios a través de las épocas, en ese sentido Manovich (2006) señala:

“Tanto los aparatos mediáticos como los informáticos resultaban de todo punto necesarios para el funcionamiento de las modernas sociedades de masas. La capacidad de difundir los mismos textos, imágenes y sonidos a millones de ciudadanos —para garantizar así unas mismas creencias ideológicas— resultaba tan esencial como la capacidad de mantener un registro de los nacimientos, los datos del empleo y los historiales médicos y policiales. La fotografía, el cine, la imprenta offset, la radio y la televisión hicieron posible lo primero, mientras que los ordenadores se encargaron de lo segundo. Los medios de masas y el proceso de datos son tecnologías

complementarias, que aparecen juntas y se desarrollan codo con codo, haciendo posible la moderna sociedad de masas". (p.5)

De esta manera, los artistas desde el activismo y la lucha feminista se enfrentan al desafío de revertir la funcionalidad de los nuevos medios, de darles un nuevo sentido o reestructurarlos con el propósito de utilizar estos instrumentos creados por el propio capitalismo para luchar contra los prejuicios y dictámenes que este ha arraigado como normas. En este punto se exponen las obras de arte interactivo "Dollspace" de Francesca da Rimini y "ALL NEW GEN" de VNS Matrix como ejemplos de cómo el activismo artístico puede transformar a los medios de comunicación e informáticos capitalistas en herramientas de gran poder discursivo.

Finalmente la investigación concluye con una serie de lineamientos para validar cómo el arte en los nuevos medios pueden funcionar en conjunto con la interacción colectiva como herramientas que posibiliten un diálogo sobre lo que se nos instala desde los organismos de poder; todo esto teniendo en cuenta al arte inserto en los medios desde el concepto de *artemídia* de Arlindo Machado (2004), quien afirma:

"(...) la artemídia representa hoy el metalenguaje de la sociedad mediática, en la medida en que posibilita practicar, en el interior del propio medio, y de sus derivados institucionales (por lo tanto no sólo en los guetos académicos o en los espacios tradicionales del arte), alternativas críticas a los modelos actuales de normativización y control de la sociedad". (p.4)

Todo esto con el fin de germinar un proceso de deconstrucción con el propósito de desmontar todos estos estereotipos y reconfigurar lo que se ha establecido como "ser mujer".

Capítulo 1: “Estereotipos y cuerpo femenino”

Taxonomía de los estereotipos y su funcionamiento en el capitalismo

En el transcurso de la historia observamos cómo el ser humano se ha visto rodeado por preceptos y normas que han favorecido a la formación de sociedades económicamente estables y a mantener el orden en las comunidades, sin embargo algunas de estas normas han servido como medios para germinar estereotipos de diversa índole, generando en consecuencia una serie de divisiones y discriminaciones entre los individuos de dichas comunidades. La palabra *estereotipo* proviene de los términos griegos *stereós* que significa 'sólido' y *týpos* que significa 'molde', según la Real Academia Española (2019) los estereotipos son aquellas imágenes o ideas que están aceptadas por un grupo o sociedad y que poseen un carácter inmutable.

En el proceso de construcción de los estereotipos usualmente se parte de una premisa, seleccionando aquellos rasgos que se buscan resaltar de x o y sujeto para luego catalogarlos y constituirlos así como modelos de diferenciación. Dichos estereotipos están constituidos por conocimientos o creencias abstractas basados en patrones de comportamiento, características o acciones que al repetirse de manera prolongada por cierto grupo durante un periodo de tiempo terminan por aceptarse como absolutos, asimilados en consenso por la sociedad y convirtiéndose de esta forma en convenciones sociales. En el orden capitalista mundial es necesario que los grupos que dirigen el sistema se provean de herramientas que les faciliten el control sobre los individuos para así mantener su *statu quo*, abarcando todas las áreas posibles que puedan ser vigiladas.

Una de las formas para organizar a la población es clasificarla según características específicas para luego dividirla en grupos más pequeños y así poder ejercer un mejor control por medio de las instituciones que dominan el orden económico, normas, ideologías, medios de comunicación e industria cultural, haciendo la propagación de la información más fácil y efectiva. De este modo el sistema capitalista analiza los hábitos de consumo, comportamiento y personalidad de los

ciudadanos para determinar cuáles factores necesitan ser explotados, creando necesidades y estableciendo los productos idóneos de acuerdo a la oferta/demanda correspondiente, propagando su discurso en los medios masivos para que sean absorbidos por una sociedad alienada. Por consiguiente, el estereotipo se convierte en un importante instrumento ideológico que favorece al flujo de capital y al crecimiento económico.

El cuerpo de la mujer y su sistema de opresión

El sistema capitalista y patriarcal dentro de su orden de control procura la estandarización de la sociedad, jerarquizando a los individuos de acuerdo a diversas categorías: raza, clase, sexo, nivel de productividad, comportamiento, aspecto, entre otras. El control que se ejerce sobre el sexo de los individuos le permite mantener un dominio sobre la población y su crecimiento, de esta manera los estereotipos que se han establecido alrededor de la mujer y su cuerpo se sustentan principalmente en lo fisiológico, es decir, en su apariencia física, sus órganos sexuales y el funcionamiento que estos puedan aportar a la sociedad, asimilando que el sexo y el género se complementan biológicamente.

Es así como se le impone a la mujer desde su nacimiento modelos que debe ir cumpliendo a medida que se desarrolla como parte de la sociedad, condicionando su nombre, aspecto físico, rol, comportamiento, inclinación sexual y derechos reproductivos. De la misma manera, existen dentro de estos estereotipos una clasificación de acuerdo al aspecto que se quiera controlar, es así como lo físico se regula según parámetros estéticos, el cómo debe vestirse y modificar su cuerpo para ser más atractiva, luchando muchas veces contra su propia genética. El aspecto cognitivo se ha visto controlado desde temprana edad limitando el acceso a la educación y a la libre expresión, condicionando su crecimiento profesional y los recursos para autosustentarse, arrojándola un lugar subalterno como sexo débil, como "lo otro". En cuanto a la sexualidad la mujer ha visto su cuerpo violentado de forma metódica por el sistema con el fin de convertirlo en objeto destinado al placer

del varón y a la reproducción. En la actualidad podemos ver cómo los estereotipos contruidos alrededor de la figura de la mujer siguen evolucionando paralelamente a los requerimientos del mercado y de los sistemas económicos dominantes en las distintas épocas.

Capítulo 2: “Arte y feminismo”

Arte como medio de subversión feminista

Debido a la presión ejercida por el capitalismo y a las expectativas demandadas sistemáticamente sobre la mujer, el problema de la identidad y su construcción como sujeto pensante generó el surgimiento de los movimientos feministas alrededor de los siglos XIX y XX. Los movimientos activistas originados en los años 60, denominados también como *la segunda ola del feminismo*, exigieron la creación de espacios para debatir todos los estereotipos impuestos sobre la mujer y terminar con la relación de abuso sobre sus cuerpos por parte del sistema. Gracias a la participación colectiva y a la lucha incesante por visibilizar la problemática, lograron conquistar muchos derechos que les fueron negados por décadas.

El feminismo en su colectividad enseñó a la mujer a cuestionarse, a identificar todos los preconceptos que le fueron enseñados y exigidos desde su nacimiento, a luchar por su individualidad, a exponer su libre pensamiento y a construirse a sí misma como mujer a medida que se va conociendo para dejar de ser la construcción de alguien más. Este interés por cuestionar los preconceptos sobre el “ser mujer” lo podemos observar en la afirmación hecha por Simone de Beauvoir (1981):

“No se nace mujer: se llega a serlo. Ningún destino biológico, psíquico o económico define la figura que reviste en el seno de la sociedad la hembra humana; es el conjunto de la civilización el que elabora ese producto intermedio entre el macho y el castrado al que se califica de femenino”. (p.87)

La imposición de los estereotipos sobre el cuerpo de la mujer, su status de objeto mercantil y su rol en la sociedad fueron temáticas tratadas una y otra vez por las feministas a través de la literatura y las artes, generando un movimiento de resistencia y renovación. Dado que la relación arte-feminismo se sustentaba en la lucha contra los estereotipos y las opresiones que el sistema había construido alrededor de la mujer, la potencialidad de su discurso necesitaría de la interdisciplinariedad y el trabajo en colectivo para dar frutos. De ahí que las artistas optaran por hacer uso de las diversas disciplinas artísticas junto a algunos recursos de la publicidad, los medios masivos de comunicación y el diseño para crear obras que invitaran a la reflexión y la participación colectiva. Dentro de las distintas expresiones usadas por las artistas son la *performance* y las instalaciones las que tuvieron mayor popularidad y repercusión crítica para el tratamiento del discurso feminista dentro del ámbito artístico.

El cuerpo como objeto

Como se mencionó anteriormente, las obras de Marina Abramovic "Rhythm 0" (1974) y de Yoko Ono "Cut Piece" (1965) ejemplifican la convergencia entre el movimiento feminista y arte surgido en los 60s, además instalan un espacio discursivo sobre la situación de la mujer en un sistema de opresión.

En el caso de "Rhythm 0", Marina Abramovic se mantiene estática por seis horas en un salón y le dispone al público 72 objetos sobre una mesa para que interactúen como lo deseen, una vez iniciada la *performance* no podía interrumpirse. Los objetos incluidos en la mesa podían ejercer distintas reacciones en el cuerpo de la artista, estos iban desde plumas hasta un cuchillo de cocina y un revólver cargado. Durante las tres primeras horas las acciones sobre el cuerpo de Abramovic fueron más "inocentes", como besos en la mejilla y caricias. Sin embargo, al cumplirse las seis horas la artista dejó de lado el rol pasivo y volvió a ser un sujeto activo, causando que el público saliera rápidamente de la sala. De esta manera al utilizar su propio cuerpo como lienzo la artista se expone como un objeto, libre de ser

manipulado al antojo de los demás y al asumir total responsabilidad de lo que sucediera en el desarrollo de la obra el público interactor rebasa sus límites morales al estar libre de consecuencias.

En la obra “Cut Piece” de Yoko Ono, la artista se arrodilla en un escenario y se mantiene inmóvil ofreciendo delante de ella unas tijeras para que el público pueda interactuar, cortando su ropa y llevándose esta pieza como una parte de la artista misma. Al iniciarse la interacción el público subía de uno en uno al escenario, cortando una parte y dando lugar al siguiente interactor. Primero cortaron las mangas de su suéter, luego el cuello para después cortar su corpiño, la única reacción de la artista fue cubrirse el pecho con sus manos reforzando con ese gesto el discurso de una figura sumisa y pasiva frente a las acciones violentas de los interactores y la complicidad del público testigo. De nuevo el cuerpo es usado como un objeto artístico y como símbolo de una relación desigual entre un opresor y un oprimido.

Tanto Abramovic como Ono usaron sus propios cuerpos como instrumentos de lucha. Ambas *performances* instalan a las artistas como objetos de deseo libres de ser manipulados, controlados, vulnerados y violentados por el interactor, haciendo una fuerte referencia a los niveles de opresión que enfrenta la mujer por parte del sistema, la sociedad y el mercado.

El arte como elemento transformador y en transformación

Del análisis de las obras anteriores se rescatan algunos conceptos fundamentales para entender al arte como herramienta en transformación y como vehículo para generar transformaciones socioculturales.

Dos de estos conceptos son el de *obra abierta* y el de *interacción colectiva*. Teniendo en cuenta lo señalado por Umberto Eco (1992) y José Jiménez (2006) en sus trabajos *Obra abierta* y *Teoría del arte*, respectivamente, la obra de arte se desliga de su concepción clásica como objeto creado bajo la intención única del

artista y sujeto a la contemplación individual de un público pasivo. Por un lado, Eco considera que la obra no es un objeto cerrado sino que en sí misma es un cosmos de diversas significaciones desde el momento de su concepción; por otro lado, de acuerdo a lo tratado por Jiménez la obra al estar abierta a múltiples interpretaciones, en lugar de estar destinada a la mera contemplación, se insertaría en un constante proceso de transformación interpelada no solo por el artista creador sino también por el público como sujeto activo encontrándose ambos polos (obra y público) en contraposición con el canon establecido. Entonces, si el público antes era considerado de manera individual y con una función pasiva, es en la interacción colectiva donde su rol como sujeto activo en el proceso de creación artística cobra mayor relevancia, especialmente para un arte que busca no solo impactar sino también transformar y potenciar su discurso. Retomando los ejemplos antes mencionados, tanto en la obra de Abramovic como en la de Ono es el público en su accionar colectivo quien hace posible que las producciones cobren un sentido.

Del mismo modo, ambas producciones contienen un concepto tratado por David Rokeby (1995) y es el de la obra como *espejo transformante*. El autor señala que las obras, en especial las interactivas, son un medio que no solo contiene un mensaje sino que también permite reflejar tanto al artista como al público, ya sea en sus intenciones como en su accionar. En las obras anteriores es el resultado final de la experiencia ese espejo que nos muestra distintos reflejos, nos muestra a las artistas transformadas en un objeto violentado, al público como los actores de esa violencia, a los espectadores como cómplices y también un reflejo simbólico del régimen de opresión ejercido sobre la mujer.

A partir de los 60s el arte se ha ido transformando y separando de los esquemas que se le impusieron como normas, dándole la posibilidad de incursionar en diversas áreas que antes le eran ajenas como el diseño, los medios masivos de comunicación, la arquitectura y los nuevos medios. Estos últimos prometen ser una herramienta con gran potencial no solo para el arte en general, sino para el arte en un contexto de activismo feminista.

Capítulo 3: “Interacción colectiva y nuevos medios para deconstruir estereotipos”

Nuevos medios como herramienta para subvertir estereotipos

A partir del surgimiento de la internet en los 60s y posteriormente la World Wide Web en los 90s los avances tecnológicos se volvieron imparables, de ahí que los medios tradicionales de información se vieran inmersos en un proceso de transformación dando origen a los nuevos medios. Estos nuevos medios según la definición otorgada por Lev Manovich (2006) “representan la convergencia de dos recorridos históricamente separados, como son las tecnologías informática y mediática” (p.4), es decir que son aquellos medios que pueden ser representados por datos numéricos y que tienen a los ordenadores como principal dispositivo de acceso. De esta manera imágenes, gráficos y sonidos son convertidos a ceros y unos facilitando el procesamiento y reproducción de la información a través de la computadora y otros dispositivos.

En consecuencia, las personas se han visto invadidas por dispositivos capaces de mantenerlas conectadas, entretenidas e intercomunicadas 24/7 en cualquier parte del mundo. Con la red informática como escenario para el desarrollo de las sociedades de masas modernas el arte pasó a incluir a los nuevos medios y el lenguaje informático como una de sus herramientas plásticas y discursivas, dando lugar a obras capaces de transformarse y brindar retroalimentación en tiempo real, con nuevas posibilidades de interacción con el público donde la ubicación geográfica y los espacios tradicionales dejan de ser un obstáculo. Si bien los nuevos medios tienden a favorecer la individualización, son un instrumento eficaz para impulsar la interacción colectiva gracias a su capacidad de inmediatez y rango de alcance.

Sin embargo, y como lo menciona Manovich (2006), al ser el producto del mundo capitalista dichos medios se convierten en una herramienta indispensable para el sistema permitiéndoles ejercer una vigilancia constante sobre la población que antes no lograba conseguir, captando datos más precisos para manipular y controlar la

información que va a ser difundida a las masas, permitiéndole mantener un registro detallado para un mejor control poblacional de manera simultánea. A partir de estos mecanismos de control, captación y manipulación de la información se perpetúan en la actualidad los estereotipos sobre la mujer (basados en el trinomio género-sexo-deseo), intensificados con el bombardeo de datos y opciones para que las mujeres puedan alterar su apariencia física con la promesa de obtener mayor popularidad en redes, traducida también como aceptación social. De ahí que las artistas feministas desde los 90s deciden apropiarse de los nuevos medios para potenciar sus luchas y contrarrestar las estrategias de opresión y control que instaura el sistema capitalista, convirtiéndolos en herramientas de crítica y resistencia. Como mencionaba Arlindo Machado (2004), la artemídia es el metalenguaje de la sociedad mediatizada ya que le permite al artista utilizar las herramientas propias del sistema para enfrentarse a este desde el interior de sus distintos espacios y no solo en los tradicionales del arte. Entonces se hace necesario que el artista entienda la funcionalidad de estos medios dentro de la sociedad de masas para poder subvertirlos, resignificarlos y convertirlos en instrumentos de lucha contra los estereotipos y prejuicios instaurados por el sistema.

En ese sentido, "Dollspace" de Francesca da Rimini (1997) y "ALL NEW GEN" del colectivo VNS Matrix (1992) son obras ciberfeministas que cuestionan la implantación de estereotipos sobre la mujer, mezclando los nuevos medios con la estética y lenguaje propias de la red informática y los videojuegos. La primera es una poesía visual e interactiva en un sitio web que se puede navegar por medio de hipervínculos, generando un nuevo relato de acuerdo al camino que elija el usuario; la segunda es un CD-ROM interactivo con un videojuego no binario en el que All New Gen, la heroína del juego, debe sabotear la industria machista con una serie de misiones. En ambas producciones las artistas plantean una crítica a la imagen de la mujer como objeto de control y placer, especialmente en las industrias pornográficas y de videojuegos, generando dos obras con carácter de manifiesto feminista que atacan la autoridad del sistema patriarcal y falocéntrico, así como al rol que se le ha impuesto a la mujer desde temprana edad para satisfacer los intereses del mercado.

Algunos de los elementos usados en la estética de estas obras interactivas que destacan son los glitches, filtros y distorsiones porque al ser referentes del “error” o aquello que está alterado en el lenguaje de la internet, los videojuegos y la señal audiovisual, establecen una analogía con la figura de la mujer vista como lo otro y lo alterno en la sociedad de masas modernas.

Deconstruir estereotipos para reconstruir identidades

En el contexto del mundo actual se vuelve una necesidad para las mujeres el seguir cuestionando y luchando contra la cultura patriarcal instaurada en las sociedades. Como se ha expuesto a lo largo de este trabajo, el arte con su interdisciplinariedad ha generado espacios cada vez más incluyentes donde se pueden discutir problemáticas sociales, sin embargo para que estas discusiones puedan tener mayor impacto es importante que estas obras sean capaces de utilizar no solo el cuerpo como constructo social y lugar político sino también todas las herramientas que produce el sistema (nuevos medios, internet, medios masivos de comunicación, redes sociales, etc.) como instrumentos de lucha contra el mismo, para penetrar en las capas de los imaginarios que se nos imponen como normas, navegando entre las grietas, las huellas y los márgenes en busca de aquellos puntos clave que faciliten desmontar estas capas, develando todas las contradicciones y falencias que se esconden detrás de cada discurso opresor. También es importante que los artistas apunten a la creación de obras abiertas que propicien a una participación del público en el proceso artístico, para que en consecuencia el reflejo de sus acciones sobre la obra generen una reflexión en lo individual que pueda ser escalada a lo colectivo.

Es así que obras artísticas como las presentadas con anterioridad son disparadores de un proceso de deconstrucción en colectivo de todos los estereotipos impuestos alrededor de la mujer y su cuerpo, para que al ser desmontados pueda iniciarse también el proceso de reconstrucción de lo que cada mujer quiera ser y encontrar el

rol que quieran asumir como persona autónoma y no como objeto público de la sociedad moderna de masas.

Conclusión

El cuerpo de la mujer hasta el día de hoy se ha convertido en un collage de estereotipos que se ha ido construyendo desde los imaginarios impuestos por el sistema durante siglos. Si el arte feminista pretende luchar contra estos estereotipos es necesario que se apoye no solo en el cuerpo como medio de resistencia sino también en las herramientas de control y difusión propias del capitalismo patriarcal, como son los nuevos medios y la red informática, de modo que con esta convergencia se le facilite la generación de producciones e interacciones que interpelen a las personas tanto en lo individual como en lo colectivo. Las producciones artísticas de la actualidad al no depender de fronteras físicas y los espacios tradicionales del arte favorecerán a un proceso de deconstrucción apoyado en la reflexión colectiva, sustentado en la intención de cuestionar, resistir y desmontar ese universo de imaginarios alrededor de la figura de la mujer, escudriñando en los márgenes, en las grietas y en las huellas para descubrir aquello que se oculta debajo de tantas capas de constructos impuestos y de esta forma poder reconstruirse en el camino.

Bibliografía

- De Beauvoir, Simone. El segundo sexo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Siglo Veinte, 1981.
- Eco, Umberto. Obra abierta. Barcelona, Planeta-De Agostini, S.A, 1992.
- Groys, Boris. Arte en flujo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2016.
- Haraway, Donna. Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Madrid, Ediciones Cátedra, S. A., 1995.
- Jiménez, José. Componentes . Cap. 4 en Teoría del arte. Madrid, Tecnos, 3ª reimpresión, 2006.
- Machado, Arlindo. Arte y medios: aproximaciones y distinciones. Revista La Puerta FBA, N° 1. ISSN: 1668-7612, 2004. En línea: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/20001>
- Manovich, Lev. El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital, 1ª ed. Buenos Aires, Paidós, 2006.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [2019].
- Rokeby, David. Los armónicos de la interacción. Publicado en Musicworks 46: Sound and Movement, 1990.
- Rokeby, David. Espejos transformantes: subjetividad y control en los medios interactivos. Artículo escrito para el libro Critical Issues in Interactive Media, SUNY Press, 1995.
- Rokeby, David. La construcción de la experiencia: la interfaz como contenido. Publicado en Digital Illusion: entertaining the future with high technology, 1998.
- Steyerl, Hito. Los condenados de la pantalla. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Editorial Caja Negra, 2014.

Referencias de Obras/Instalaciones

- Abramovic, Marina. Performance "Rhythm 0"

<https://www.youtube.com/watch?v=kijKz3JzoD4&t=31s>

- da Rimini, Francesca. "Dollspace"

<https://dollyoko.thing.net/>

- Ono, Yoko. Performance "Cut Piece"

<https://www.youtube.com/watch?v=IYJ3dPwa2tl>

- VNS MATRIX. Serie de obras interactivas con nuevos medios "All New Gen"

<https://vnsmatrix.net/all-new-gen/>

Anexos

Obra

De lo planteado anteriormente en el proyecto de investigación surge una instalación artística interactiva llamada “Ctrl+Z”, desarrollada en el marco del programa de Tesis colectivas interdisciplinarias. El nombre que seleccionamos para la instalación se basó principalmente en la afinidad que tiene la definición del comando deshacer en los ordenadores con la intención discursiva de la obra misma.

El objetivo de la instalación es generar en los usuarios una reflexión sobre los estereotipos que se han instalado sobre la mujer y su cuerpo, de modo que permita germinar en ellos un proceso de deconstrucción de todos estos supuestos que se nos arraigan desde la infancia gracias a los distintos canales de información masivos. En este sentido, “Ctrl+Z” pretende ser un generador de debates para deshacer los mecanismos que someten y controlan a la mujer, su cuerpo y su rol en la sociedad.

Propuesta metodológica

La propuesta consiste en una instalación interactiva, el dispositivo seleccionado para tal interacción es un elemento clave de la industria de la moda, el corsé (faja), entendiéndolo como un símbolo de dolor y represión de los cuerpos distintos. Este dispositivo se encontrará en el centro de la sala, el cual estará rodeado por 2 telas (que actuarán como pantallas), generando así un espacio más íntimo para la interacción, en la cual el público participará de a pares y ambos estarán enfrentados, una persona será la que se colocara el corsé mientras la otra activará el mecanismo del dispositivo por medio de una pequeña caja con un botón pulsador. Es decir, que cuando la persona participante presione el botón le estará generando presión suave y constante a la persona que lleva puesto el corsé.

En paralelo se irán activando frases de testimonios recolectados con anterioridad tanto por encuestas como de comentarios en redes sociales, al mismo tiempo

aparecerán de manera progresiva proyecciones sobre las telas. Aquellas serán fotografías del cuerpo femenino marcado por la presión ejercida por la ropa, los accesorios, las fajas, el calzado, etc. De esta forma se intenta indagar metafóricamente en las marcas que deja la sociedad, los medios de comunicación, las miradas ajenas sobre nuestras subjetividades, donde se remarcan constantemente las diferencias corporales, dando lugar a la creación de cuerpos marginados, cuerpos que por ser distintos, chatos, robustos, extremadamente flacos, quedan excluidos y cómo eso va dejando consecuencias en cada uno de ellos.

A medida que estas acciones ocurren dentro del espacio construido, las personas ajenas a la interacción (ubicadas fuera de la instalación) irán escuchando las frases y observando las proyecciones, con esta acción se pretende generar una obra abierta donde la misma se vaya construyendo con la intervención del público.

Esta producción busca enfatizar la lógica que proponen los dispositivos del poder que lleva a que seamos nosotros mismos disciplinadores de nuestro cuerpo y del cuerpo ajeno. Pero a la vez pensamos a la instalación como una experiencia que invita a la reflexión a partir de ponerse en el lugar del otro.

Registro fotográfico de la obra

Prototipo corsé



Corsé final



Montaje de la obra e interacción con el público

