

VIOLENCIA PATRIARCAL

Constanza María Beltramone - Karen Brugina - Sofía Negro - Florencia
Quiñones – María Gabriela de la Cruz
Universidad nacional de La Plata. Facultad de Bellas Artes

Resumen

Este trabajo es el resultado de un proceso que las estudiantes han tenido a lo largo de la cursada en la materia de estética en la Facultad de bellas Artes UNLP. A través de la bibliografía extensa, ellas han seleccionado a los autores más pertinentes para poder analizar un trabajo visual de otra materia. Así, han podido analizar y disrumpir teóricamente lo visual utilizando conceptos claves en la propia disciplina y con un compromiso hacia el espectador y su contexto social. A la vez, aportando y entrecruzando con conceptos aportados por ellas. Es así que el trabajo presenta conceptos como endoestética, simulación, inmersión, propiocepción y estereoscopia como algunos puntos de partida para plantear la experiencia artística inmersa en un proceso reflexivo sobre su propia producción.

Palabras claves

Violencia patriarcal - Obra virtual – Simulación - Endoestética

Introducción

Violencia Patriarcal, es un trabajo de los alumnos Aversa Nicolás, Beltramone Constanza, Camacho Marcelo, Coronel Leandro, Collard Bovy Eric, Oficialdegui Agustina y Salgado Joaquina dentro de la cátedra Lenguaje Multimedial III, en la carrera de Diseño Multimedial, UNLP.

Es un video-arte en donde la idea es que el usuario vivencie las situaciones de violencia que el patriarcado ejerce, de diferentes formas, sobre gran parte de la sociedad.

Este trabajo hace hincapié en como se refleja un problema actual, sobre todo la violencia psicológica que ejerce el patriarcado en la sociedad, dado, en su mayoría, a través del uso de propagandas de los últimos cinco años y de la materialización de las normas sociales establecidas, las cuales, a su vez, y paradójicamente, generan una crítica hacia el interior de la sociedad en la que vivimos. En estas propagandas es en donde se desprenden mensajes como reflejos de los ejercicios de los actores sociales que diferencian por género ciertas tareas de lo cotidiano y que son juzgadas si no se cumplen, como por ejemplo que las mujeres se deben encargar de la limpieza del hogar, los niños y de satisfacer al hombre de la casa, mientras que éste último se encarga de trabajar y traer el dinero a la casa. Tales imperativos se mantienen en la actualidad tan vigente como en la misma época en dónde nació la publicidad, haciendo referencia a los años '40 o '50. Salvando diferencias de retóricas en las imágenes, el discurso aparece casi intacto pero incluso con una cierto sottovoce que hace que no sea tan literal ni tan contundente como en los inicios pero con el mismo énfasis diferencial de género.

Entonces, con esta obra, lo que sus autores intentan, es la búsqueda de conciencia crítica en el usuario acerca de cómo las publicidades y las normas sociales establecidas poseen un gran peso en la creación de identidad, de los roles asignados a cada uno de los géneros. Por otra parte, la obra brinda un recorrido en 360° que permite una mejor inmersión en el espacio-tiempo, permitiendo al usuario focalizarse y vivenciar su entorno virtual.

Entonces, en *Violencia Patriarcal* podemos ver como se crea un nuevo mundo, con una realidad distinta a la cotidiana y quizás pueda hacer que lo aún clasificable deje de serlo, al menos, por un momento.

La ilusión y la simulación

La ilusión es un fenómeno por el cual lo que vemos o escuchamos nos parece real. Lo que diferencia una ilusión de la realidad, es la forma en que el sujeto las experimenta y vivencia.

La simulación, permite materializar la ilusión y poder vivenciarla como si fuera una realidad. Se debe emplear la estrategia de la virtualización para poder actualizar esta ilusión. En *Violencia Patriarcal*, se crea un nuevo mundo en donde se explicita una nueva realidad, mostrando la violencia que ejerce el patriarcado en la sociedad. De esta forma, el usuario experimenta dos realidades de forma simultánea: la realidad de su conciencia, que le indica que se encuentra en una simulación, y la realidad de su percepción, que le señala que su accionar tiene una consecuencia directa en la simulación.

Según Gianetti, la modernidad se caracteriza por considerar al mundo como un todo definido y abarcable, en donde las respuestas se resuelven de forma racional y lógica. Con el surgimiento de la posmodernidad, se genera un quiebre en la relativización de la objetividad del mundo y del mundo mismo: el mundo se concibe como incompleto, y ya no hay un único discurso parcial; consideramos que comienzan a surgir el disenso y la objetividad depende del observador. Desde este punto de vista, las simulaciones nos permiten crear y vivenciar nuevos mundos, con nuevas concepciones e ideas. De esta forma, se pierde la linealidad del relato, relacionado con el desplazamiento del hombre como centro del mundo.

La posibilidad de acceder a múltiples realidades, provoca que el acceso al mundo se genere a partir de los aparatos, de la *interface*: definido como el puente entre el hombre y la máquina. De esta forma, según Gianetti, vemos como el sujeto espectador se convierte en usuario, en *operador*. En consecuencia, ya no se prioriza el "conocimiento", sino que, en su lugar, la *manipulación de datos*, a los cuales el usuario tendrá intervención.

En *Violencia Patriarcal*, es necesario el uso de la interface, para que el usuario pueda interactuar con la obra. En este caso, la misma es el *Google Cardboard*, un dispositivo que permite al usuario centrar su visión en lo que ocurre en la pantalla frente a sus ojos. Logra que el usuario quede inmerso en la simulación y reaccione de acuerdo a los estímulos que la obra y su interacción proponen.

Dentro y fuera de la obra

A partir de 1950 la relación contemplativa entre el espectador y la obra se rompe, dando lugar a una relación participativa. En la misma, es el espectador/usuario quien completa la obra, convirtiéndose en co-autor. De esta forma, surgen los conceptos de control y retroalimentación: el primero se refiere a la capacidad que adquiere el espectador/usuario para intervenir en el sistema de la obra; la segunda se refiere al diálogo que se produce entre el espectador/usuario y la obra. El espectador comienza

a participar de forma intrínseca con la obra, logrando una fusión entre ambos gracias a la interactividad. A estas obras interactivas se suma la *endoestética*: “el interactor desempeña una función *dentro de la obra*, comparte una experiencia espaciotemporal dentro de la obra” (Gianetti: 2005: 92).

Violencia Patriarcal es una obra con una relación participativa debido a que necesita de la interacción del espectador para cobrar sentido: es el espectador quien completa la obra. La forma de interactuar con la obra elegida refleja, entonces, el concepto de endoestética donde el usuario entra en una nueva realidad y actúa en el mismo tiempo-espacio que la obra.

La realidad en la que entra en usuario está vinculada con nuestra realidad. En el proceso de construcción de la obra el autor deja su marca, está ligado al sistema cognoscitivo del mismo y en relación con el entorno. Por lo tanto, en la obra se reflejan las experiencias vividas del autor en el mundo.

En *Violencia Patriarcal*, por ejemplo, podemos ver como una familia tipo (el hombre, la mujer y dos niños) se encuentran en el living. El padre y los niños están sentados en el sillón mirando un programa de entretenimiento en donde se cosifica la mujer, mientras la mujer limpia la cerveza derramada por el hombre. Dicha situación es un reflejo de los actos de la sociedad actual, en donde el rol de la mujer queda disminuido a servir y satisfacer al género opuesto.

Lo biológico y lo tecnológico

Siguiendo a Domingues, las realidades Biocíbridas surgen cuando coexiste el cyber de los datos, junto a lo biológico de la materia. De esta forma, se hacen difusos los límites entre lo digital y lo real; Se relaciona en este caso, con los sentidos y la forma de percibir lo que acontece a estos mundos artificiales.

El Dr. João Antonio Zuffo, considera esos mundos de la infoera como formas de explorar el mundo de los sueños, bordeando las delicias oníricas o las “pesadillas de una mala noche”. Entonces, podemos ver como *Violencia Patriarcal* es una “pesadilla de una mala noche” ya que nos sumerge en un mundo violento, con una agresión en aumento hacia el usuario. Hacia el final, por ejemplo, el usuario entra en una *ciudad roja* en donde un ejército de toallitas femeninas, máquinas de depilar, corpiño y demás soldados marchan hacia el usuario, volviéndolo cada vez más pequeño e indefenso. Es gracias al uso de una cámara contrapicada, es decir, que la cámara se posiciona de abajo hacia arriba, que se logra un efecto de agrandar al ejército, generando una sensación de inferioridad en el usuario.

La fusión entre el hombre y la máquina, hacen necesario un dispositivo que la habilite: la *interface*, que permite la articulación entre el hombre, la máquina y el objetivo de la acción. Por lo tanto, la interface hace que el hombre interactúe con la máquina y logre cumplir una acción determinada.

En las realidades biocíbridas, es el cuerpo del hombre el que se convierte en la *interface*: en el medio para acceder a esa realidad virtual a partir de un dispositivo. En *Violencia Patriarcal*, la interface necesaria para sumergirse en este nuevo mundo es el *Google Cardboard*: una extensión del cuerpo humano, más específicamente de la visión, que permite al usuario eliminar su entorno real de su campo visual y entrar a otra realidad muy similar a la de su cotidianidad. En este caso, la *interface* permite realzar el discurso de la obra ya que sin ella se pierde gran parte del sentido que presenta: es gracias al uso del *Google Cardboard* que se aísla al usuario de su entorno, de su *zona de confort*, y lo sumerge en otra realidad, lo rodea con otros elementos a los cuales el usuario tiene que responder.

La Realidad Virtual

La Realidad Virtual es un entorno con objetos y paisajes que poseen una apariencia real. En estos entornos, el usuario puede recorrerlos obteniendo diferentes estímulos hacia los cuales reaccionar. Dichos estímulos son potenciados con el uso de guantes, cascos de estereoscopia que permiten al usuario sumergirse cada vez más en el entorno. Según Domingues, las principales cualidades de la Realidad Virtual son: inmersión, propiocepción¹ y estereoscopia².

En el arte de la realidad virtual, aumenta la inmersión de ambientes tridimensionales, que se integran a la perfección con las acciones del cuerpo en la realidad, respondiéndolas en ese mundo virtual. Los sentidos del cuerpo son engañados mediante una experiencia fuertemente inmersiva. Entonces, a través de la combinación del arte y la tecnología los artistas proponen y exhiben obras que alcanzan niveles impensables a la realidad humana, generando que el usuario sea transportado a situaciones de ensueño o de la imaginación.

Violencia Patriarcal es una obra de Realidad Virtual que nos transporta a una realidad muy similar a la nuestra, en donde la violencia que ejerce el patriarcado está mostrada de forma explícita: toma aquellas pequeñas e invisibles muestras de violencia que se generan en nuestra sociedad, volviéndolas más grandes y visibles a los ojos del usuario.

El arte y la identidad

Nelly Richard propone pensar en el marco de la globalización y el multiculturalismo, que el centro³ se auto-designa la creación de identidad, relegando a la periferia la diferencia. De esta forma, el primero se encarga de la forma y la teoría del arte, mientras que el segundo de la práctica, de la documentación de su contexto. Es entonces que el arte latinoamericano queda destinado al *naturalismo de la representación*.

En este contexto de saturación icónica, se reivindica el arte crítico latinoamericano que busca romper con el binarismo entre la forma y el contenido de la obra a partir de las tácticas del margen. La ubicuidad y la oblicuidad, permiten al arte latinoamericano pasar de ser una *diferencia diferenciada* a ser una *diferencia diferenciadora*. El arte latinoamericano pasa de lo estético a lo político y de lo político a lo estético. (Richard: 2006)

Esta obra argentina refiere a un tema actual y político, no deja de lado la forma artística. Es gracias a esta última que se logra materializar el contexto social que movilizó a la creación de la obra: la utilización de formas retóricas, tales como la hipérbole y la repetición; el recorrido y posicionamiento de la cámara; la convivencia de un estética de realismo y de ficción; la elección de los materiales utilizados; el sonido binaural⁴; el recurso del recorrido 360.

Consideramos, entonces, que las operaciones tomadas por los autores, generan en el usuario una sensación de sofocamiento y de no poder escapar de la realidad a la que te someten. Por lo tanto, vemos como la obra no solo señala su contexto, sino que también posee un entramado simbólico.

¹ Percepción inconsciente de los movimientos y de la posición del cuerpo. (Diccionario Rae).

² Sensación visual de relieve. (Diccionario Rae)

³ No como lugar geográfico, sino como concentración de poder,

⁴ Referente al sonido 5:1, envuelve al usuario en un entorno determinado.

Conclusión

Consideramos que esta obra posee una interacción endógena: el cuerpo del usuario se sumerge en la realidad propuesta por la obra. Se construye, de esta manera, una relación participativa: el accionar del usuario hace cobrar sentido a la obra. Consideramos pertinente, entonces, lo dicho por Maturana y Varela en 1994: “La mente no está en la cabeza, la mente está en el comportamiento”. Esto implica que a través del accionar del usuario, su intervención en la obra la construye.

Con *Violencia Patriarcal*, el usuario conoce y analiza un relato diferente, más explícito, sobre la violencia de género en la sociedad actual. Se adentra en una mirada crítica sobre los mismos provocada por la mezcla de elementos reales y ficticios que generan un borramiento entre los límites de lo real y lo digital.

Según Domingues, la experiencia de estas realidades sobrepasan los límites de la naturaleza, posicionándonos ante un sublime tecnológico. En el caso de *Violencia Patriarcal*, consideramos que con el uso de la tecnología se sobrepasaron los límites de la violencia imaginados por el hombre: la obra muestra una realidad violenta en exceso.

Finalmente, consideramos que la obra analizada es un arte crítico, porque no solo reivindica el contexto social y político latinoamericano, sino que también se ocupa y preocupa de la forma artística.

Bibliografía

Domingues, D. (2011). “Culturas digitales: ciberespacio, génesis y rituales en la vida biocíbrida” en: *Una Teoría del Arte desde América Latina*, José Jiménez (ed.). Madrid: Turner.

Gianetti, C. (2005). “Estética de la simulación como endoestética” en: *Estética, ciencia y tecnología: Creaciones electrónicas y numéricas*, Ileana Hernández García (comp.) Edmond Couchot y otros. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Richard, N. (2006). “El régimen crítico-estético del arte en el contexto de la diversidad cultural y sus políticas de identidad, en: *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Simón Marchán Fiz (comp.). Barcelona: Paidós.

Zuffo, J. A. (1997). *Infoera o imenso desafio do futuro A*. San Pablo: Editora Saber.