

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Marina Gazire Lemos

Ciberfeminismo: Novos discursos do feminino em redes eletrônicas

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

São Paulo

2009

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Marina Gazire Lemos

Ciberfeminismo: Novos discursos do feminino em redes eletrônicas

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca
Examinadora da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo, como exigência
parcial para obtenção do título de Mestre
em Comunicação sob a orientação do
Profa. Doutora Giselle Beiguelman

São Paulo

2009

BANCA EXAMINADORA

RESUMO

As novas tecnologias de comunicação possibilitam um redimensionamento dos modos de organização de inúmeros movimentos sociais como, por exemplo, o feminismo que, a partir da popularização de redes eletrônicas de comunicação, apresenta uma nova prática denominada Ciberfeminismo. A dissertação pretende investigar como a organização em redes eletrônicas permite aos grupos ciberfeministas novas construções do discurso feminista. Muitos dos grupos ciberfeministas utilizam as tecnologias de comunicação, como por exemplo, a Internet, não só para se organizarem politicamente, mas também para problematizar a questão da mulher através de trabalhos que mesclam ativismo e arte. As atuações de grupos como as Old Boys Network (Alemanha), VNS Matrix (Austrália) e da artista brasileira Helga Stein são investigadas aqui como fenômenos sociais e manifestações dos novos discursos feministas sob viés das teorias da comunicação. Do ponto de vista teórico, a pesquisa se apoia na Teoria do Ciborgue de Donna Haraway (1984), nos estudos sobre o Pós-Humano de Mark Dery (1995) e Lúcia Santaella (2003 e 2008). Apresentaremos os fenômenos descritos acima tanto em âmbito teórico quanto empírico, procurando investigar as diferentes possibilidades do discurso ciberfeminista e sua relação com a tecnologia.

Palavras-chave: ciberfeminismo, ciborgue, internet, ativismo, arte, pós-humano.

ABSTRACT

The communication technologies enables a new configuration in the process of organization of several social movements for instance the feminist movement, that after incorporating the new electronics networks has gained a new practice called Cyberfeminism. This dissertation intent to investigate how the appropriation of electronic networks allows Cyberfeminist groups to build new approaches in the feminist discourse. Many of these groups utilizes the communication technologies, such as the Internet, not just to politically organize their selves, but use these mediums as an instrument to question the woman condition through works that connect art with activism. The actions of groups like Old Boys Network (Germany), VNS Matrix (Australia) and the Brazilian artist, Helga Stein are investigated as a social phenomena and new way of modal discourses under the communication theories lens. From this theoretical point of view, this research uses the Cyborg Theory (1984) by Donna Haraway and the post-human studies developed by Mark Dery (1995) and Lúcia Santaella (2003 and 2008). We will present the examples described above as much as a in its theoretical as in its empiricist scope and their relation to the technologies.

Key-words: Cyborg, Cyberfeminism, Internet, activism, art and post-humanism

SUMÁRIO

Introdução.....	07
------------------------	-----------

Capítulo 1: Feminismo e as redes sociais tecnológicas

1.1 Breve Contextualização	12
1.2 Os movimentos de identidade e as tecnologias.....	13
1.3 Arte feminista: vocação reticular tecnológica.....	20
1.4 Ciberfeminismo: pós-narrativas e pós-feminismos	34

Capítulo 2: O Ciberfeminismo e as novas narrativas do feminino ciborgue

2.1. Ciberfeminismo: breve contextualização.....	41
2.2. O Ciberfeminismo e as teorias do pós-humano.....	43
2.3. O ciborgue de Haraway.....	47
2.4. As teorias ciberfeministas.....	55
2.5 Os Ciberfeminismos.....	68
2.6 O Ciberfeminismo no Brasil.....	82

Capítulo 3: Pós-Ciberfeminismo: nova prática estético-política para mulheres

3.1 O Ciberfeminismo e a mídiarte.....	89
3.2 Coco Fusco e as ciber-políticas de identidade.....	91
3.3 A body-art ciborgue de Heidi Kuma.....	97
3.4 Bricolagens ciberfeministas de Nancy Mauro-Flude.....	104
3.5 O gênero ciborgue nas imagens de Helga Stein.....	109

Conclusão.....	118
-----------------------	------------

Bibliografia.....	123
--------------------------	------------

INTRODUÇÃO

No contexto da discussão sobre as identidades, e em particular no campo da ação dos novos movimentos sociais, o campo comunicacional emerge como espaço de luta política, decisivo e não apenas complementar de outras instâncias em que se encerra a dinâmica histórica. As novas tecnologias de comunicação possibilitam um redimensionamento dos modos de organização de inúmeros movimentos sociais como, por exemplo, o feminismo, que nesse contexto é atualizado por uma nova prática denominada Ciberfeminismo.

Esta pesquisa pretende investigar o Ciberfeminismo desde seu início e suas relações históricas com o feminismo. O objetivo desse percurso é o de mapear as possibilidades de novos discursos feministas em redes de comunicação que ele se propõe, interrogando como esse movimento se dá, e mais especificamente, como o uso das novas tecnologias de comunicação constrói essas novas histórias.

O Ciberfeminismo teve origem em inúmeras redes eletrônicas, anteriores à World Wide Web (WWW), como por exemplo, as BBS e Intranets universitárias da Austrália e Alemanha. Outro fator responsável pela origem do Ciberfeminismo é a publicação do *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* em 1984, escrito pela bióloga Donna Haraway. Donna Haraway propõe um rompimento com o marxismo, o feminismo radical e outros movimentos sociais que fracassaram ao operar com categorias como classe, raça e gênero. Em relação ao movimento feminista, a crítica de Haraway diz respeito ao modo como ele vem operando com a categoria "mulher" de uma forma naturalizada. Sendo assim, seria necessário romper com essa política da identidade e substituí-la pelas diferenças e por uma coalizão política baseada na afinidade e não numa identificação concebida como "natural". O ciborgue seria, assim, o modelo, o mito fundante dessa nova política de identificação construída a partir da afinidade, longe da lógica da apropriação de uma única identidade.

A partir disso começamos a discussão e análise do processo de construção desses novos modos de discurso em redes eletrônicas e suas relações com os movimentos de identidade. No caso Ciberfeminismo, uma das teses dessa vertente é que o entendimento do espaço da mulher deve ser também entendido no contexto das novas tecnologias, mais especificamente o da Internet. Uma dos problemas nesse processo,

proposto pelas autoras como Hawthorne e Klein (1999) e Faith Wilding (1997), é a de que o Ciberfeminismo ao tentar se alinhar radicalmente às teorias de Haraway, na tentativa de um rompimento com o movimento feminista anterior, acabou por obliterar sua relação com o passado político do movimento e sua relação com os diferentes contextos culturais femininos. Para investigar essa questão escolhemos as diferentes manifestações artísticas do movimento feminista das décadas de 1970 e 1960 a fim de estabelecermos uma relação diacrônica do movimento feminista com o Ciberfeminismo, que segundo as autoras citadas acima, estaria perdida. Posteriormente, analisamos o procedimento desta questão recortando o campo de atuação do Ciberfeminismo a partir do fim dos anos 1990 e início dos anos 2000.

Ainda que o Ciberfeminismo tenha arrefecido como movimento, suas reverberações podem ser percebidas em produções artísticas e na ação ativista de alguns grupos. No caso do nosso objeto, após sua delimitação, escolhemos as atuações significativas de coletivos artísticos e ativistas como as Old Boys Network (1997-2001)¹, e algumas artistas como Coco Fusco(2001-2003)² e Heide Kumao(2002-2008)³, que pelos seus trabalhos manifestam um discurso alinhado as teorias ciberfeministas dos anos 1990, e que foram influenciadas, indiretamente ou diretamente, pelo movimento. A ação dessas artistas, bem como suas experiências, deve ser tomada como parte do movimento ciberfeminista, que ocorre em nível global e desterritorializado devido ao uso das novas tecnologias de comunicação em rede. No Brasil, também contamos com o desenvolvimento, cada vez mais crescente, de trabalhos que problematizam a questão da mulher e da tecnologia como, por exemplo, os centros de fomento à relação entre gênero e tecnologia como o CEMINA, bem como a série de trabalhos da artista Helga Stein, Andro-Hertz (2004) ⁴, que posteriormente serão analisados ao longo dessa dissertação.

A co-habitação entre as tecnologias e os movimentos sociais é um fato que marca a contemporaneidade, como por exemplo, o hacktivismo, as rádios comunitárias, dentre outras manifestações. De fato, a tecnologia é apenas uma perspectiva para se olhar para os movimentos sociais e, ao fazermos o uso desta lente, devemos pensar em

¹ OLD BOYS NETWORK, disponível em <http://www.obn.org/> e acessado em 11 de novembro de 2008.

² FUSCO, Coco, disponível em: <http://www.thing.net/~cocofusco/> e acessado em 11 de novembro de 2008.

³ KUMAO, Heide, disponível em: <http://www.heidikumao.net> e acessado em 11 de novembro de 2008.

⁴ CEMINA, disponível em: <http://www.cemina.org.br/> e acessado em 12 de maio de 2009.

⁵ STEIN, Helga, disponível em <http://www.flickr.com/photos/helgastein/> e acessado em 11 de novembro de 2008.

que medida as novas tecnologias redimensionam esses movimentos. No caso do feminismo, e mais especificamente do Ciberfeminismo, é preciso termos em conta as diferentes camadas e diferentes temporalidades que as tecnologias utilizadas por esses movimentos perpassam.

Apesar de existirem inúmeras definições para o Ciberfeminismo, nessa dissertação, o entendemos como *uma prática feminista em rede, que tem por intuito, tanto politicamente, quanto esteticamente, a construção de novas ordens e desmontagem de velhos mitos da sociedade através do uso da tecnologia* (MARTÍNEZ COLLADO e NAVARRETE, 2006). A priori, o Ciberfeminismo não é uno, desde o seu surgimento ele se apresentou de diversas formas e grupos, mas identificamos em seu processo algo que o diferencia de outros feminismos anteriores. Enquanto os movimentos feministas dos anos 1960 e 1970 se multiplicaram pelo resultado de sucessivas cisões internas, resultando em grupos que buscavam ações identitárias afins, diferentes grupos ciberfeministas utilizaram a Internet para se reunirem, trocarem experiências e discutirem as relações entre gênero e tecnologia. Dessa forma, este movimento, mesmo com seus variados grupos identitários, buscou uma aproximação para trocas e ações de experiências de diferentes fundos culturais em conjunto.

Em suma, o Ciberfeminismo surgiu em uma época onde são cada vez mais polifônicas as narrativas, as identidades e até mesmo as próprias tecnologias. O significado da comunicação e da informação, e conseqüentemente, sua globalização, criaram novos espaços de ação coletiva que são considerados na análise do objeto. Muitos dos grupos ciberfeministas utilizam as tecnologias de comunicação, como a Internet, não só para se organizarem em rede, mas também para construir novos discursos que problematizam as questões de gênero através de trabalhos que vão desde a produção audiovisual e experiências com midiarte até as experimentações artístico-ativistas na Internet. Procuramos investigar de que maneira esses processos possibilitam mudanças no padrão cultural da mulher de uma maneira libertadora dentro das novas tecnologias.

O primeiro capítulo da presente dissertação contextualiza os movimentos sociais, partindo dos primeiros feminismos da década de 1960, sob a luz de recentes teorias sobre a construção de identidades e teorias que expliquem a influência das tecnologias da comunicação nessas novas construções. Utilizamos as teorias dos estudos culturais, mais especificamente nas teorias de Stuart Hall e sua explicação para a crise da identidade a partir dos novos movimentos sociais. (HALL, 2001, p.30) Também,

empregamos as teorias sobre a transversalidade das subjetividades de Félix Guattari (GUATTARI, 1992, p.14), como uma estratégia de abordagem das diferentes instâncias individuais, coletivas e institucionais que se afirmam na produção de novas subjetividades que, segundo o autor, cada vez mais, se apresentam plurais e polifônicas.

Em contrapartida, colocaremos em discussão com as teorias de Hall e Guattari algumas teorias feministas sobre a identidade, como as de Martha Rosler(2001) e mais especificamente, as teorias de Donna Haraway(1984). É de suma importância as teorias da bióloga Donna Haraway, que em seu ensaio *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (1984), descreve a crise da identidade dos movimentos sociais, principalmente a do movimento feminista, e a influências das novas tecnologias nesse movimento. As teorias de Haraway são fundamentais para o entendimento da teoria ciberfeminista, e oferecem um grande espectro de análise das relações entre feminismo e novas tecnologias. A Teoria do Ciborgue, principal teoria de Haraway, analisa as relações dicotômicas entre natureza e tecnologia e o lugar da mulher dentro do cenário tecnocrático mundial. Por se tratar de uma primeira abordagem, dentro do campo das teorias feministas, sobre o binômio mulher e tecnologia, esse pensamento se tornou o marco teórico do ciberfeminismo e, portanto, aparecerá em outros capítulos deste presente trabalho.

O segundo capítulo tratará do Ciberfeminismo e seus desdobramentos, através da análise de trabalhos e artistas que o colocaram em perspectiva. Utilizaremos aqui, os pressupostos de teóricas do Ciberfeminismo, como Sadie Plant (1997), Alluquère Sandy Stone (1997), Faith Wilding (1997) e ensaios críticos de outros autores como Alex Galloway (1997) e Tatiana Wells (2005). Analisaremos a produção teórica e artística em relação a outras vertentes do contexto da Cibercultura, e para tal nos apoiamos nas teorias de Mark Dery, que em *Velocidade de Escape* (1995) analisa a estética das culturas ciberpunk, uma das influências da arte ciberfeminista. Os estudos de Lúcia Santaella *Culturas e Artes do Pós-humano* (2003) e *Linguagens Líquidas na era da Mobilidade* (2008) também oferecem uma base teórica sobre os movimentos artísticos e sua relação com as novas tecnologias midiáticas. Enveredamos sobre algumas questões do movimento Ciberfeminista em relação com alguns campos de atuação majoritária, como a midiarte e o ciberativismo. Faremos um breve estudo de caso da atuação de grupos como a Old Boys Network (1997) e VNSMatrix (1991) e sobre as questões ciberfeministas no contexto brasileiro. Neste capítulo essa contextualização será de sumária importância para entendermos como a relação entre arte, mulher e tecnologia

podem gerar novas formas narrativas na construção de subjetividades das ciberfeministas.

O terceiro capítulo traz uma análise específica da atuação de algumas artistas, que após o surgimento do movimento ciberfeminista incorporaram em seus trabalhos suas características e teorias. Fizemos uma análise perspectiva das implicações estéticas e sociais do Ciberfeminismo e seus desdobramentos. Para isso, analisamos o trabalho de artistas e ativistas como Heide Kumao(2002-2008), Coco Fusco(2001-2003) e Nancy Mauro-Flude(2008). Comentamos, também, o trabalho da artista brasileira Helga Stein(2004-2006), que é de suma importância para a discussão no contexto brasileiro. Relacionaremos as produções dessas mulheres com as teorias discutidas anteriormente em outros capítulos, pensando como a atuação desses grupos pode ser colocada em articulação com a construção de novas narrativas da identidade em redes tecnológicas. Quais vertentes podem ser identificadas nesses trabalhos em relação ao questionamento de identidades multiculturais e novas construções do feminismo?

Traçado o percurso para a dissertação, esperamos dar prosseguimento à investigação de um campo de pesquisa, que apesar de incipiente no Brasil, pode ser visto como oportunidade para entrar em contato com novas experiências de procedimentos coletivos mediados pelo uso de novas tecnologias.

CAPÍTULO 1

O FEMINISMO E AS REDES SOCIAIS TECNOLÓGICAS

1. Breve contextualização

As tecnologias possibilitam um redimensionamento dos novos modos de organização de inúmeros movimentos sociais como, por exemplo, o feminismo. A construção de novas subjetividades na contemporaneidade está ligada ao avanço das tecnologias da comunicação que despontou nos dois séculos passados. Tal acontecimento nos remete a uma série de questões que passam por profundas transformações na atualidade. A contemporaneidade é o lugar onde essas questões como emancipação feminina, mercado de trabalho, orientação sexual modificam antigos painéis sociais. A presente dissertação tem como objeto de pesquisa um dos fenômenos decorrentes do processo descrito acima: o Ciberfeminismo e os novos discursos e representações do feminino que este constrói em redes eletrônicas de comunicação.

O Ciberfeminismo surgiu no início da década de 1990 junto com o aparecimento das primeiras redes de computadores. O movimento teve origens pontuais em diferentes partes do mundo, em especial, em alguns países da Europa, América do Norte, e principalmente na Austrália com o grupo VNS Matrix (1991). *Apesar da fraca presença no continente latinoamericano, o movimento teve alguma expressão em países como o México e, posteriormente, o Brasil.* (WELLS, 2005)

O Ciberfeminismo, em suas várias vertentes, buscava a inserção da mulher em profissões ligadas às novas tecnologias, sua ocupação nas redes eletrônicas e *pelo esforço da palavra pública e sua circulação; a importância de estabelecer uma rede de comunicação entre as mulheres.*⁵ (MARTÍNEZ-COLLADO e NAVARRETE, 2006)

O termo Ciberfeminismo possui origens diferentes, características fragmentadas e a apropriação de redes eletrônicas, tornando possível, assim, a sua organização de forma reticular. Uma das razões para tal fenômeno está além do fato da própria pulverização do movimento em inúmeras redes eletrônicas em diferentes partes do

⁵ COLLADO-MARTÍNEZ, Anna e NAVARRETE, disponível em <http://www.rizoma.net/interna.php?id=220&secao=desbunde> e acessado em 12 de janeiro de 2009.

mundo, mas mais pelas diferentes práticas culturais do que vem a ser o feminismo e sua relação com as tecnologias de comunicação. Antes de adentrarmos especificamente nas causas para a diversidade do Ciberfeminismo, é preciso fazer uma breve contextualização dos movimentos sociais e sua expansão pelas tecnologias da comunicação.

1.2 Os movimentos de identidade e as tecnologias

Inúmeros autores como Stuart Hall (2001), Donna Haraway (1984), Felix Guattari (1990) dentre outros, identificaram e descreveram a potencialização de redes sociais a partir da coadunação entre tecnologia e ativismo político. Stuart Hall (2001) enfatiza a questão de que, antes de se pensar a tecnologia como catalisadora desses movimentos sociais, estes se reorganizariam em torno de lutas pela questão da identidade. Um exemplo é o estudo de Stuart Hall, *As identidades culturais na Pós-modernidade* (2001), que aponta para uma “crise de identidade” não somente dentro deste contexto das tecnologias da comunicação, mas para uma crise dentro de uma série de processos que deram origem a chamada pós-modernidade. Nessa pós-modernidade, as “velhas identidades” fundadas dentro do projeto modernista, de um sujeito centrado e positivista, são fragmentadas por vários processos, dentre eles, a crescente interferência e aceleração da comunicação na sociedade:

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que as nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentirmos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é porque apenas construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do eu”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar, ao menos temporariamente. (HALL, 2001: 13)

Nas últimas décadas, tornou-se consenso entre os estudiosos, como Guattari (1992), Hall (2001), Haraway (1984), que as identidades individuais e coletivas são construções sociais e políticas e devem ser tratadas como tais. A identidade coletiva é formada de maneira circular com outros atores sociais e sempre envolve um tipo de

tensão entre a definição que o grupo atribui a si e o reconhecimento que é garantido pelos outros na sociedade. Foi nos fins dos anos de 1960 e 1970, que se deu o surgimento de outros movimentos políticos, não mais ligados apenas a questões econômicas, mas também às lutas políticas por um espaço para a diferença. Um espaço de grupos organizados por identificações afins. São dessa época os movimentos raciais, como o dos negros, os de gênero, como o das mulheres, dentre outros.

Para Sueli Rolnik, em seu artigo *Toxicômanos de identidade- Subjetividade em tempo de globalização* (1997), as ondas de reivindicação identitárias das chamadas minorias sexuais, étnicas, religiosas, nacionais, raciais, estão muito além de lutas por reconhecimento. A globalização da economia e dos avanços tecnológicos, especialmente a mídia eletrônica, aproxima universos de toda espécie, situados em qualquer ponto do planeta, numa variabilidade e numa intensificação cada vez maiores.

Para a bióloga Donna Haraway em seu ensaio *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (1984) essa crise da identidade pós-moderna seria uma crise da subjetividade humana. *A subjetividade humana seria uma construção em ruínas... A questão não seria agora quem é o sujeito, mas queremos ainda ser o sujeito?* (HARAWAY, 1984, p.42). Para Haraway a humanidade e as máquinas estão intrincadas, em processos de construção não só de identidades, mas de afinidades, já que tanto a natureza quanto o humano são construções do pensamento e também do desenvolvimento tecnológico. *Somos todos ciborgues*, afirma Haraway. O ciborgue de Haraway é a encarnação de um futuro aberto às ambiguidades e às diferenças.

Para Félix Guattari, em *Caosmose* (1992), a questão da crise das identidades deve ser pensada para além das estruturas delimitadas e territorialistas. As identidades são compostas de infinitos campos de subjetividade. As subjetividades são produzidas, não dadas, por campos individuais, coletivos e institucionais:

A subjetividade é o conjunto de condições que torna possível que instâncias individuais e/ou em posição de emergir como território existencial autorreferencial, em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva. Assim em certos contextos sociais e semiológicos, a subjetividade se individua: uma pessoa, tida como responsável por si mesma, se posiciona em meio às relações de alteridade regidas por usos familiares, costumes locais, leis jurídicas... Em outras condições, a subjetividade se faz coletiva, o que não significa que ela se torne exclusivamente social. Com efeito, o termo “coletivo” deve ser entendido aqui no sentido de uma

multiplicidade que se desenvolve para além da pessoa, junto às intensidades pré-verbais, derivando de uma lógica de afetos mais do que uma lógica de conjuntos bem circunscritos. (GUATTARI, 1992, p.35)

Nessa perspectiva, a questão do feminismo não se dará somente pela ótica das múltiplas identidades, mas também, pelas variadas formas e maneiras de poder e discursos subjetivos mediados pelos meios de comunicação. O espaço e a forma como essas lutas são travadas foram e são ampliados pela mídia e pelos meios tecnológicos. Tanto para Hall (2001, p.44-46) quanto para Haraway (1984, p.57-66), dentre tantos processos e movimentos sociais, os movimentos feministas foram basais para a criação de um novo pensamento e de uma nova forma de reconhecimento. As mulheres são fundadoras de questões importantes porque passam, a partir dos anos 1960, a terem um *status quo* na sociedade e no pensamento científico. Esse papel será ocupado em diferentes âmbitos e lugares, entre eles, de relevante importância, os espaços das artes e os das mídias. Junto às demais minorias sociais, as feministas utilizaram diferentes meios e suportes para manifestar seus discursos.

Além dessa característica multifacetada, o movimento se apropria daquilo que lhe fornece sua causa para a fragmentação. É a partir do confronto cultural e da diversidade de discursos entre as próprias feministas que as definições em circulação do termo “mulher” começam a ser questionadas. Além da entrada da mulher no mercado de trabalho, outra causa para esse reconhecimento da necessidade de multiplicidade está no reconhecimento de representações e estereótipos que essas mulheres recebiam da mídia. Em suma, a origem dos movimentos feministas não está apenas ligada ao surgimento de um espaço na economia e no mercado, mas a popularização da mídia de massa, que se intensificou pelo aparecimento de novas subjetividades e um consumo acelerado de representações e papéis para a mulher.

Para Donna Haraway, autora do *Manifesto do Ciborgue* (1984), e também inspiradora do movimento Ciberfeminista, tem-se tornado difícil nomear os feminismos atuais por um único adjetivo ou até mesmo insistir na utilização desse nome. *A consciência da exclusão que é produzida por meio do ato da nomeação é aguda. As identidades parecem contraditórias, parciais e estratégicas.* (HARAWAY, 1984, p.47) A declaração de Haraway de que somos todos ciborgues remete às ambiguidades do presente. Em um mesmo corpo, não só feminino, reúnem-se o mecânico e orgânico, a cultura e natureza, o simulacro e o original, a ficção científica e a realidade social.

A declaração de Haraway que somos todos ciborgues deve ser tomada em sentido literalmente e ao mesmo tempo metaforicamente. Literalmente porque as tecnologias biológicas e teleinformáticas estão, de fato, redesenhando nossos corpos. Metaforicamente, porque estamos passando de uma sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo. Ao transgredir as fronteiras que separam o natural do artificial, o orgânico do inorgânico, o *ciborgue*, por sua própria natureza, questiona os dualismos, evidenciando que não há mais nem natureza, nem corpo, pelo menos no sentido que o Iluminismo lhes deu. (SANTAELLA, 2003, p. 186)

A autora sugere que as relações entre o humano e a máquina sejam levadas para além de *um fetichismo da robotização humana*, e que este fenômeno seja entendido a partir de uma *duplicidade do ponto de vista cultural*. (BEIGUELMAN, 2005, p.1) A co-habitação entre as tecnologias e o corpo humano é colocada como algo diacrônico, em tensões polarizadas, não só em relação entre o antagonismo máquina e natureza, mas também das subjetividades envolvidas. As subjetividades das máquinas estão sempre em posição de anulação em relação aos “traços humanos”, e o “humano” é sempre colocado em duas posições: a de dominação ou a de dependência em relação a essas subjetividades.

Para Félix Guattari, uma primeira constatação nos leva a reconhecer que os conteúdos da subjetividade dependem, cada vez mais, de sistemas maquínicos. (GUATTARI, 1992, p.40) Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afetos e de narratividade poderá ter a pretensão de escapar à influência das máquinas. *Embora seja comum tratar a máquina como um subconjunto da técnica, é a problemática das técnicas que estão colocadas na dependência das questões colocadas pelas máquinas.* (GUATTARI, 1992, p. 40)

O autor contextualiza que o maquinismo sempre foi objeto de fascinação e delírio. *Sobre ele existe todo um bestiário histórico. Desde a origem da filosofia, a relação do homem com a máquina é fonte de indagações.* (GUATTARI, 1992, p.42) Guattari ainda nos fala de duas vertentes mecanicistas que estão presentes na história da filosofia em relação às máquinas:

Enquanto concepções “mecanicistas” da máquina esvaziam-na de tudo o que possa fazê-la escapar a uma simples construção *partes extra partes*, as concepções vitalistas assimilam-na aos seres vivos, a não ser que sejam os seres vivos assimilados à máquina. A perspectiva cibernética aberta por Norbert Wiener (Cibernética e sociedade) considera os sistemas vivos como máquinas particulares

dotadas do princípio de retroação. Por sua vez, concepções “sistemistas” mais recentes (Humberto Maturana e Francisco Varela) desenvolvem o conceito *autopoiese* (autoprodução), reservando-o às máquinas vivas. Uma moda filosófica na trilha de Heidegger atribui a *techne* – em sua oposição à técnica moderna – uma missão de “desvelamento da verdade” que vai “buscar o verdadeiro através do exato.” (GUATTARI, 1992, p.45)

Guattari afirma que a subjetividade é parcial, pré-pessoal, polifônica, coletiva. Um conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e coletivas estejam em posição de emergir como *território existencial* autorreferencial. Nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afetos e de narratividade poderá ter a pretensão de escapar à influência das máquinas. *Embora seja comum tratar a máquina como um subconjunto da técnica, é a problemática das técnicas que estão colocadas na dependência das questões colocadas pelas máquinas.* (GUATTARI, 1992, p.46)

Para Guattari, a *Máquina* não só existe apenas no sentido técnico, mas também no sentido de um “Universo referencial”. Se o lugar da mulher é a priori, o de um entre, que não mais seja a de um *entre oposições*, e sim, entre *modulações de alteridades*, é preciso que a mulher da realidade maquínica tome consciência de que essa é uma realidade tão política quanto social: *no contexto de uma modernidade reducionista, cabe a nós redescobrir que a cada promoção de um cruzamento maquínico corresponde a uma constelação específica de Universos de referência a partir da qual uma enunciação parcial não-humana se institui.* (GUATTARI, 1992, p.60) Talvez, outra perspectiva em relação a essa questão se dê pelo conceito que Stuart Hall chama de “*celebração móvel da identidade*”, *uma formação e uma transformação contínua em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados dentro de sistemas culturais, incluindo a cultura midiática.* (HALL, 2001, p.25) Essa concepção é equivalente à construção em ruínas do sujeito proposta por Haraway. (HARAWAY, 1984, p.57-66) Isso significa que a probabilidade das formas de negociação dos gêneros se deem muito mais como múltiplas possibilidades de subjetividades, que são maleáveis e infinitas.

Para Haraway, depois do reconhecimento arduamente conquistado do gênero feminino, questões raciais e de classe são socialmente e historicamente elementos que não podem mais formar a base da crença em “unidade identitária”. E essa “crise de identidade” afetou até mesmo as feministas. É visível a cisão proposta por Haraway sob este ponto de vista, não existe nada no fato de ser “mulher” que naturalmente una as

mulheres – “*não existe nem mesmo tal situação “ser” mulher.*” (HARAWAY, 1984, p. 52)

A questão é de uma categoria altamente complexa, constituída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas questionáveis. A consciência de classe, de raça ou de gênero é uma conquista que nos foi imposta pela terrível experiência do colonialismo, do patriarcalismo e capitalismo. E quem é esse nós que é enunciado em minha própria retórica? Quais são as identidades que fundamentam esse mito político tão potente chamado “nós” e o que pode motivar o nosso envolvimento nessa comunidade? (Op. cit.).

Em um mundo onde as relações de estranheza com esses estereótipos são cada vez menos contundentes, o aspecto dual entre máquina e ser humano também desaparece para dar lugar a outras relações menos cartesianas. A máquina é o que nos constitui e, por conseguinte nossa relação com ela se torna interdependente em níveis subjetivos nunca vistos antes. Para Haraway a máquina e o ciborgue são nossa ontologia. Essas relações maquinicas se tornam responsáveis por uma nova conceituação do que vem a ser o intelecto humano e até certo ponto, nos colocam diante de novas questões sobre nossa própria capacidade de cognição e consciência de gênero. Esses dois centros, imagem e matéria conjugadas estruturam as possibilidades de transformações históricas: a natureza humana, ou qualquer outra perdeu seu sentido de “naturalidade” para sempre. E hoje o que fazemos é atravessar as fronteiras, inclusive as fronteiras de gênero masculino e feminino, até então invioláveis antes das lutas de identidade, ainda que muitas vezes a concepção ciborgue seja limitada por pensar as subjetividades femininas apenas dentro do contexto da sociedade capitalista industrial.

O feminismo foi um dos movimentos sociais que questionou a noção de que homens e mulheres eram parte da mesma identidade, a “humanidade”, a “essência humana”, substituindo-a pela questão da diferença sexual. A mulher e o homem passaram a serem vistos como uma construção social – os significados que a sociedade irá dar para ambos serão sociais. (HALL, 2001, p.46) O gênero passou a ser uma categoria social com seu repertório de signos e símbolos compartilhados pela sociedade. A mulher não é mais atributo e significação apenas do outro.

Para Stuart Hall, os movimentos feministas são um dos fatores responsáveis para o que ele chama de *crise de identidade do pós-modernidade* (HALL, 2001,p.66). São dos anos 1960 e 1970 os primeiros estudos dentro do ambiente acadêmico que abordam de forma profunda a questão do gênero como identidade construída socialmente e suas

estruturas de poder. Trabalhos como *Sexual Politics* (1970) de Kate Millet, e a *Mística Feminina* (1963), de *Betty Friedan* são trabalhos alguns dos trabalhos primevos que discutem as relações sociais do gênero longe de naturalismos. Em *Sexual Politics*⁶, a autora discorre sobre a política patriarcal de controle da sexualidade feminina nos séculos XIX e XX, analisando literatura, pintura e políticas públicas relacionadas ao controle populacional e à definição do papel da mulher nesse período. A *Mística Feminina*⁷ foi resultado de anos de pesquisa da autora, que entrevistou tanto mulheres que seguiam os preceitos dos anos 1940 e 1950 (nos quais as atividades femininas ficaram restritas à atuação como donas-de-casa), quanto empresários, médicos e publicitários. A idéia central do livro está na observação de que a mulher foi mistificada após a crise de 1929 e a mobilização para a Segunda Guerra Mundial, sendo considerada fundamentalmente como mãe e esposa zelosa. Assim, a educação da menina desde a infância não a estimulava a ser independente, mas a desenvolver habilidades apenas para se casar e viver em função dos filhos e do marido. Com o passar dos anos, a mulher se sentia frustrada e desenvolvia diversos distúrbios psicológicos que oscilavam da depressão ao consumismo. Tendo estudos desse tipo como influência, as feministas passam a buscar uma igualdade como se fosse uma questão de identidade. E assim, dentro dos movimentos feministas, tem-se uma confusão entre igualdade e diferença: até que ponto a igualdade pode ser transformada em diferença?

Já as teorias ciberfeministas vão além. Influenciadas pelas teorias do Pós-humanismo, como por exemplo, a teoria do ciborgue de Haraway (HARAWAY, 1984, p.40), elas propõem uma inversão de axiomas, a questão agora não é mais *quem é o sujeito?* E, sim, *queremos ainda ser sujeitos?* Mas, o sujeito vazará por todos os lados. Para as ciberfeministas o retrato canônico do sujeito que posa como abstrato, universal, racional, reflexivo, evoca um membro típico de um subconjunto particular do gênero masculino. Os estudos culturais sobre raça e etnia denunciam, de forma insistente, as relações espúrias entre, de um lado, o sujeito que é privilegiado no discurso e nas instituições dominantes e, de outro, o homem branco, de ascendência europeia. O Ciberfeminismo revoluciona ao propor questões que vão muito além do gênero e da diferença: *onde termina o humano e onde termina a máquina?* Dada à ubiquidade das

⁶ Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Kate_Millet e acessado em abril de 2009.

⁷ Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/A_M%C3%ADstica_Feminina e acessado em abril de 2009.

máquinas, as ciberfeministas reformulam a questão do espaço social para além do gênero e das diferenças de gênero.

Pensando nessa questão, introduzimos neste ponto uma proposta de também perceber as manifestações artísticas e midiáticas dos discursos de reconhecimento ciberfeministas sob esse ângulo. Os novos movimentos sociais se apropriaram vastamente das tecnologias da comunicação para ampliarem sua voz e sua visibilidade e ainda o fazem. A manifestação feminista foi deslocada, expandida e fragmentada pelas tecnologias da comunicação.

1.3 Arte feminista: vocação reticular tecnológica

Foi em meados dos anos 1960 que a questão feminina adquiriu uma nova dimensão. As mulheres, em diferentes partes do mundo, de modo maciço e coletivo, tornaram-se conscientes da situação de dominação e exclusão de suas subjetividades na sociedade. Surge, em diferentes países do mundo, grupos e frentes de liberação da mulher, a maioria com planos concretos de ação e objetivos definidos. Consequentemente, e ao mesmo tempo, surgem as primeiras redes sociais feministas que focavam sua atuação em ações ativistas e no desenvolvimento de um espaço artístico para as mulheres. Vamos analisar aqui, a fim de exemplificar o surgimento de novos campos de subjetividades femininas, os movimentos de Arte Feminista que aparecem nos Estados Unidos no fim da década de 1960. Para Marta Rosler, em seu ensaio *The figure of the artist, the figure of the woman* (1983), por causa desse fenômeno, pela primeira vez o feminismo atingirá a esfera privada. Várias artistas mulheres renunciaram à passividade feminina representada pelos grandes movimentos artísticos da história da arte ocidental e entenderam a importância dos múltiplos discursos da subjetividade feminina na arte. (ROSLER, 1983, p. 101) Como exemplo, a autora cita os questionamentos levantados pelas feministas em relação à representação feminina dentro da *Pop Art*, estilo em voga na época de seu surgimento:

Onde está a mulher nesta história do pós-guerra? A pop arte era andrógina? Degenerada? Se a falta era uma construção central, por que as mulheres não articularam essa ausência ou dominação? De fato, não havia espaço para a mulher no Pop. Suas características principais exigiam um silêncio da mulher relacionado ao teatro ambíguo da maestria da transcodificação e rearranjo de imagens mágicas, muitas delas imagens de mulheres. A substituição do *toque artístico* pela produção

desautorizada sem efeito sinalizou muito mais do que a mortificante, superficialidade, e o destacamento; a substituição da *subjetividade-como-emoção* e o sofrimento (expressionismo abstrato, angústia existencial,) pelo racionalismo, ou *indentidade-por-reconhecimento*, significaram o fim para o problema da delicadeza feminina no centro da arte. Não havia espaço para uma voz de diferente, verdadeiramente feminina, subjetiva, embora o Pop rejeitasse a maestria masculina do expressionismo abstrato e brincasse com redenção feminina. No Pop, o feminino aparece como um signo, desconstruído e reconstruído como uma série de fascinantes campos de visão, cada qual com o seu fascínio fetichizado (...) Mas ainda, mesmo como um signo, o feminino é conquistado no Pop, como o foi no Expressionismo. (ROSLER, 1983, p.100)

No decorrer de todo o século foram sendo superadas as barreiras formais. Na maioria dos países, as mulheres passaram a atuar no mercado de trabalho e nas universidades, incorporando-se de maneira enfática à esfera pública. Particularmente a partir dos anos 1970, os movimentos feministas elaboraram amplas e profundas teorizações sobre a condição das mulheres e as relações entre mulheres e homens, apresentando propostas de mudanças: tanto em um nível cultural, de afirmação de valores e de novas mentalidades; quanto no nível de intervenção política, mediante legislações e políticas públicas. As fronteiras entre as esferas públicas e privadas, nesse caso o lar e o mercado de trabalho, serão quebradas e tornadas território de luta política para a causa feminista. Esse feminismo abriu portas para a contestação política, arenas inteiramente novas de vida social feminina: família, sexualidade, divisão doméstica do trabalho, o cuidado com as crianças:

Como os demais movimentos de liberação, o feminismo fez uma crítica moral da dominação masculina, bem como da ideologia acompanhante. Parte do projeto feminista era o de redefinir a subjetividade, a partir da idéia de que essa é socialmente produzida, ao invés de algo inato ou natural. A partir disso, as feministas tornaram seu negócio mostrar que a fraqueza, a falta e a exclusão femininas não eram somente impostas, mas remediáveis. As feministas sugeriram, não somente, que a “qualidade feminina” – longe de não ter importância – existia como uma força positiva e poderosa que ainda permanecia a ser descoberta. O Feminino estava implícito, porém deformado pelas condições históricas de dominação da mulher, mas sua expressão oculta na “cultura da mulher”, quando simpaticamente escavada e avaliada, forneceria a inspiração e direção. (ROSLER, 1983, p. 102)

Neste artigo, Rosler apresenta as intensas mudanças produzidas no mundo da arte pelo surgimento de redes de arte feminista nos Estados Unidos. Ainda que não houvesse a presença de redes eletrônicas, a organização de redes afins, criadas por mulheres feministas, proporcionou um novo modo de produção artística bem como o encontro de novas subjetividades femininas a partir desse processo.

Para a autora, a crítica de arte, como forma de voz para as mulheres naquele período, era incipiente. O ressurgimento do feminismo no final dos anos 1960 aparece em parte, de modo superabundante, no *vazio superficial da vida burguesa que deu origem à mesma Pop Arte, e em parte também, da oposição, dos movimentos progressivos que reclamaram o público como a arena da dissidência e do ativismo*. (ROSLER, 1983, p.100) O feminismo nesse período, como o movimento pop, articulou o caráter social do self e do privado. Mas ao contrário da *Pop Art*, o feminismo e a arte feminista, insistiram na importância do gênero como uma ordem absolutamente social e como uma política de dominação em todas as camadas da sociedade, camadas públicas ou pessoais.

A Califórnia foi o lugar do primeiro programa organizado e institucionalizado de arte educacional feminista. O programa teve início com as classes de Judy Chicago na Universidade Estadual da Califórnia, em Fresno. Logo depois, Chicago e Miriam Shapiro, artista pioneira na arte feminista e importante representante do expressionismo abstrato americano, estabeleceram o *Feminist Art Program* (1971) no então recentemente fundado *Disney Funded California Institute of the Arts (Cal Arts)*, em Los Angeles. A fundação do Programa foi muito importante para as mulheres americanas de várias partes. Poucos anos depois, diferenças sobre as possibilidades de haver um programa feminista verdadeiro, como instituição estabelecida, levou o *Feminist Art Program* a dissolução e, posteriormente, ao surgimento, articulado por Chicago e outras (mas não Shapiro), do *Woman's Building* (1972)⁸:

Este programa foi uma instituição alternativa, como muitas outras. Um dos exemplos são as universidades livres formadas nas periferias das instituições educacionais e culturais dos EUA e Europa, a partir de um entendimento fundado na investigação coletiva e ênfase na alto-expressão, autoajuda e gerenciamento pessoal.” (ROSLER, 1983, p.103)

⁸ Woman's Building, disponível em : <http://womensbuilding.org/> e acessado em maio de 2009.



Ilustração 1- *Woman's Building* , São Francisco, Califórnia



Ilustração 2- *Woman's Building* , São Francisco, Califórnia

A abordagem do *Feminist Art Program* (1971) envolvia uma investigação da hipótese de como seria o trabalho artístico das mulheres, se este fosse desenvolvido em um ambiente livre de amarras masculinas, as mulheres entrariam em sistemas de produção e recepção e, posteriormente, os trabalhos produzidos poderiam ser tomados como *statements* que teriam se originado de uma ou mais mulheres. Assim essas obras se tornariam contribuições para um projeto coletivo aberto e inacabado do *Woman's Building* (1972) (Ilustrações 1 e 2, p. 23) e outras instituições. Este discurso compartilhado era visto como uma forma consciente e direta, oposta ao modo secreto, distorcido da arte e arquitetura masculinas. “O modelo não hierárquico de produção de arte e da obra de arte em si desafiavam o status quo da produção artística, baseada no modelo autoral fundado no modernismo.” (ROSLER, 1983, p. 103)

O feminismo artístico da Califórnia é particularmente interessante, porque atendeu à criação pública e a inserção de novas artistas. A criação de um espaço descontinuo do capitalismo e do patriarcado, com uma agenda de transformação e auto-transformação, ajudou na expansão do feminismo em sua forma ideológica. A aproximação de uma abordagem coletiva do processo artístico realizado pelas feministas americanas permitiu, dessa forma, a criação de várias estratégias de subjetivação dos inúmeros modos de feminismo que surgiam na época. O desafio implícito à autoria se encaixou às críticas colocadas pelo *Feminist Art Program* e pelo *Woman's Building*, levando a produção coletiva de trabalhos por parte de algumas estudantes, mas não das professoras.

Outra questão dentro da criação do programa eram as noções arraigadas de existencialismo e misticismo por parte das mulheres da Califórnia, o que deixou muitas artistas feministas de outras partes do país descontentes. Havia uma euforia em torno da tese do imaginário centrado na vagina. A vagina foi o signo da diferença tomado e apropriado por inúmeras artistas do Movimento de Arte Feminista norte-americano. Algumas artistas como, por exemplo, Judy Chicago (1979), Martha Rosler (1975) e Faith Wilding (1972) realizaram inúmeras obras tendo a vulva como centro da obra. Um exemplo é a obra *The Dinner Party* (Ilustrações 3 e 4, p. 26), de 1974-1979, um projeto coletivo realizado dentro do programa *Woman's Building* (1972), coordenado por Chicago na qual uma instalação que foi construída ao longo de cinco anos, homenageia as grandes mulheres da história:

The Dinner Party é uma celebração a inúmeras mulheres através de 79 lugares em uma mesa de jantar. A mesa é triangular e mede quarenta e oito pés em cada lado. Cada lugar possui uma tabela bordada com o nome de uma mulher notável. Os assentos são compostos de imagens ou símbolos em relação a suas realizações, em guardanapos, utensílios, copos e cálices. Nos pratos estão servidas vulvas caracterizadas como borboletas ou flores. A própria mesa possui o formato da Vagina, símbolo central da dor e dominação das mulheres. (ROSLER, 1983, p.102)

Nesse contexto a *Body Art*, surge em um cenário precedente aos *happenings* e das artes performáticas, até então quase inteiramente dominado pelos homens, começou a ser povoado pelos trabalhos de mulheres que encontraram nos seus corpos exatamente aquilo que as fazia diferente dos homens. Ironizando o corpo como diferença, muitas artistas alinhadas às questões de uma iconografia vaginal, como já dito anteriormente, viam na figura da vulva um símbolo de questionamento do corpo feminino bem como libertação. Mark Dery em seu artigo *El Body-Art Cibernético* (1997) afirma que um dos motivos da apropriação da performance pelas feministas se deu pela politização do corpo feminino como forma de contestação:

A body art feminista dos anos setenta foi proeminentemente política e abertamente pessoal, bem como friamente formal e histriônica como havia sido a body-arte masculina anterior. Essas obras tornaram patente a tomada do conhecimento do corpo como campo de batalha, uma convicção que se expressava no postulado feminista: *o pessoal é político*. O crítico de arte Thomas McEvilly escreve: “*grande parte das (arte de performance) mulheres estão se relacionando com o que, na crítica literária feminina, se denomina “escritura do corpo”*. Contra a acepção masculina da arte abstrata ou da literatura moderna, considerados como propósitos de outro mundo em busca de realidades imateriais, as mulheres artistas restabeleceram o ponto de atenção sobre a realidade do corpo e com isso sobre a realidade social e pessoal.” (McEVILLY , sem data apud DERY, 1997, p. 179)

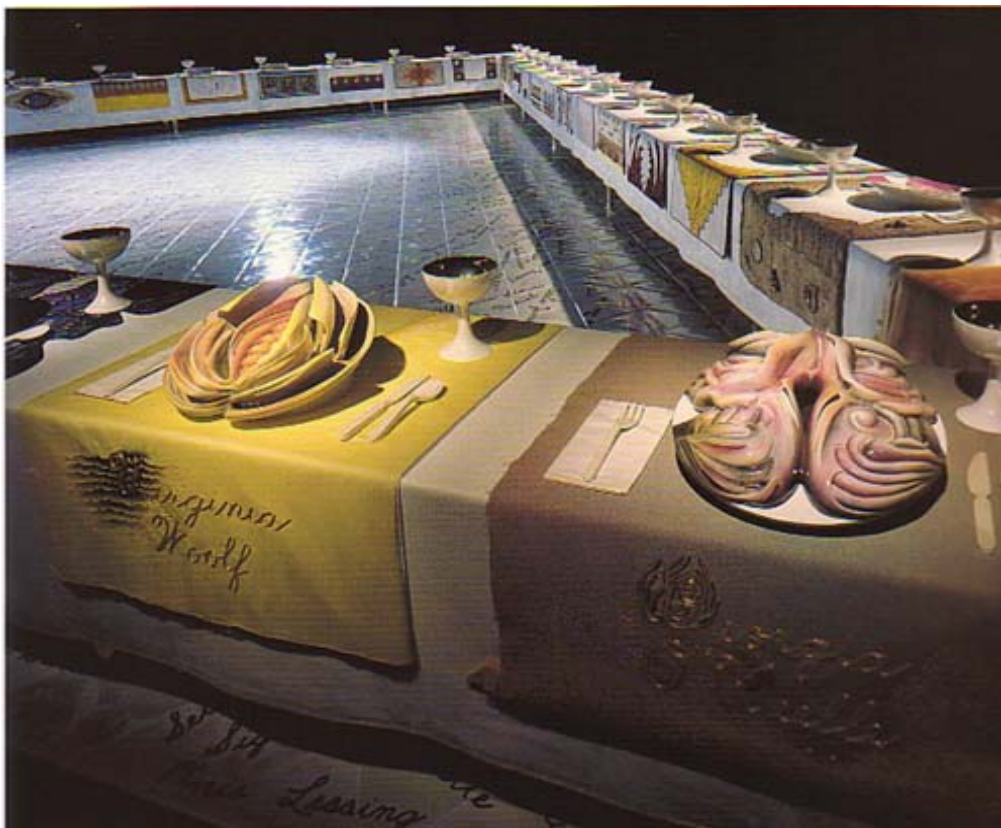


Ilustração 3- Judy Chicago, *The Dinner Party* (1974-1979)

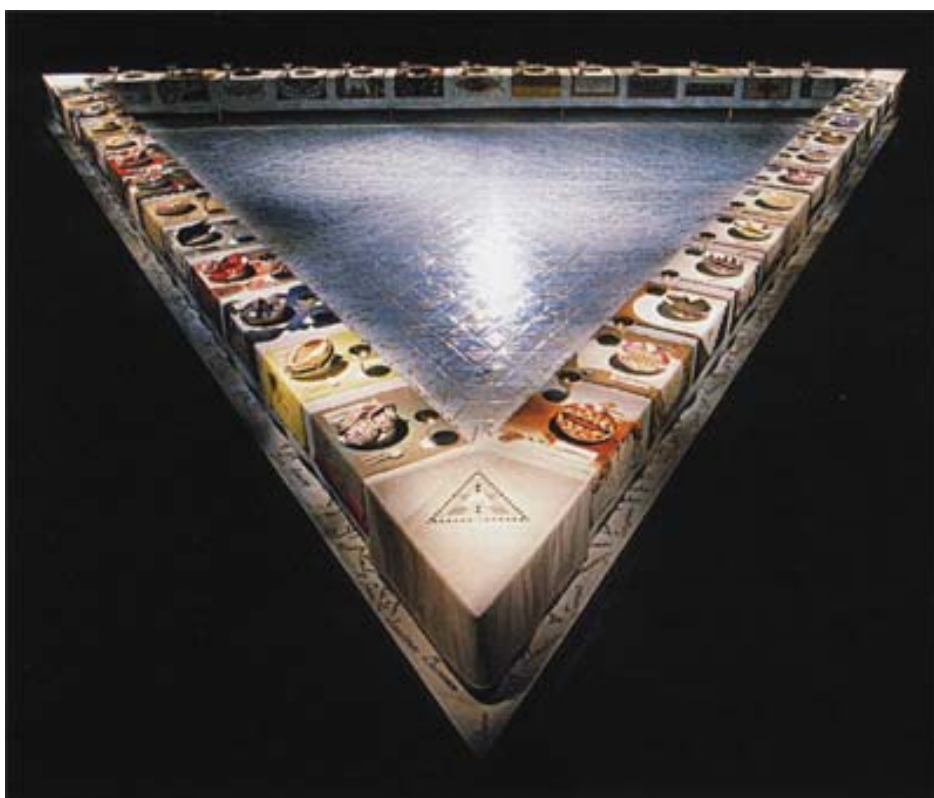


Ilustração 4- Judy Chicago, *The Dinner Party*- (1974-1979)

A atuação de inúmeras artistas como, Shigeko Kubota, com sua performance *Vaginal Painting* (1965) (Ilustração 5, p.29), onde a artista realiza uma ação com um pincel amarrado a região vaginal, e Faith Wilding, na época estudante do Woman's Building, quando realizou sua performance *Waiting* (1972) (Ilustração 6, p.29), onde a artista sentada em uma cadeira narra a um poema sobre a passividade feminina. Mas, foi com a artista Carolee Schneemann que as performances feministas mudaram não só os modos de atuação da mulher na arte, mas também, o *status quo* da representação feminina. Em 1961 ela se incorpora ao movimento *Fluxus*, participando de três performances até começar a perceber como mesmo dentro de um grupo artístico que pretendia ultrapassar os limites da arte estabelecida não abandonava o comportamento machista, misógino e falocêntrico. Schneemann começa a se interessar pela carne enquanto elemento de um corpo que não pode ser dissociado de sua significação sócio-cultural. Essa preocupação com uma tatilidade específica (a materialidade da carne e o status de objeto do corpo feminino relativamente a suas delimitações sócio-culturais) levou a uma virada em seu trabalho, um ponto de politização que ela não tinha antes, um objetivo feminista em seu trabalho. Redefinindo o corpo como uma fonte de energia emocional variável, a artista lançou uma ofensiva contra a imagem convencional da mulher dominada, com trabalhos que exploravam épocas e culturas pré-patriarcais em busca de arquétipos da dominação feminina. Em *Eye/Body (Thirty-Six Transformative Actions for Camera)* (1963) (Ilustrações 7 e 8, p.30), além de evocar a vulva como símbolo de poder em um ritual neo-xamânico, a artista deitada, coberta de tinta e serpentes, representa a estátua de uma deusa grega:

Essa e outras performances prefiguram o interesse apaixonado das body-artistas feministas pela Grande Deusa, a mãe Terra, e demais divindades pré-cristianas. Na narrativa feminista New Age, a imagem de uma deusa da natureza procriadora se opõe ao estereótipo de um deus furioso da guerra cujas tropas de ataque são a cultura e a tecnologia. “Não é por acaso que a cultura ocidental mais tecnológica e militarista se pôs a destruir todos os lugares sagrados das antigas deusas”, afirmou Schneemann sobre o ataque americano ao Iraque durante a guerra do Golfo. (DERY, 1997, p. 179)

Produzido em seu próprio apartamento, ela ultrapassa seu próprio limiar. Caminhou diretamente para dentro de seu ambiente, tornando-se seu próprio trabalho. Até então, na história da arte performática, que pode ser traçada até o início do século

20 com os dadaístas de Zurique, os construtivistas russos e os futuristas italianos, as mulheres (mesmo as influentes) sempre haviam sido relegadas ao status de “esposa” ou “amante” ou “musa” ou “esforçada”. *Eye/Body* (1963) está entre as primeiras instalações norte-americanas a incorporar o corpo da própria artista como terreno primário visceral e visual. Schneemann inseriu seu corpo na moldura ambiental de sua arte, executando uma série de ações que antecipam a explosão da *Body Art* nos anos 60 e 70 do século 20.

A questão da contenda, (se a vulva seria eleita ou não, símbolo da arte feminista) e que teve muito destaque dentro do movimento, se deu muito pelas próprias diferenças culturais no interior do circuito de produção da Arte Feminista norte-americana. As mulheres da Costa Oeste tenderam em direção à formação de comunidades, criando novos discursos e trabalhando para instituir as ideias dentro do contexto dessas comunidades influenciadas pelo forte movimento contracultural californiano:

O feminismo ecotopista, o feminismo New Age das grandes deusas, assim como as demais correntes que Katha Pollitt denomina “feminismo da diferença” afirmam que a emotividade, a maternidade e outras características “inerentes” às mulheres, ainda que sufocadas dentro de nossa cultura, não são menos nobres que os atributos “masculinos” venerados na nossa sociedade. A mulher aqui é a Mãe Terra, ligada a natureza, (o corpo) mais que à cultura (o espírito), uma criatura da biologia mais que da tecnologia, um ser mais intuitivo que racional. (DERY, 1997, p.269)

Posteriormente, as considerações intelectuais do movimento se expandiram, e as teorias começaram a competir, muito devido ao surgimento de canais midiáticos e redes de comunicação feministas. A cisão entre os movimentos artísticos feministas foram fundamentais para o surgimento e reconhecimento de novas subjetividades dentro do movimento:

Em ambas as costas, no entanto, muitas artistas de orientação homossexual estavam interessadas em um separatismo bem como na formação e teorização de uma “cultura das mulheres”, na qual o “imaginário da deusa” era frequentemente central. Na Costa Oeste, trabalhos coletivos eram continuamente experimentados. Na costa leste, o individualismo do ateliê, requerido pela cena de Nova York, era virtualmente dado, e a busca por recursos de criação em fontes pré-sociais e místicas era buscada por poucos, mas notavelmente por Lippard. A quebra formal de fronteiras, o uso da mídia de massa, do discurso metafórico teatral e a multiplicidade



Ilustração 5- Shigeko Kubota ,*Vaginal Painting* (1965)



Ilustração 6- Faith Wilding, *Waiting* (1972)



Ilustração 7- Carolee Schneemann, *Eye/Body* (1963)



Ilustração 8- Carolee Schneemann, *Eye/Body* (1963)

de elementos caracterizou a performance de artistas da costa oeste, a nova e principal demonstração de pioneirismo que se tornou à forma perfeita de emergência da voz da mulher. (ROSLER, 1983, p. 108)

Mas a maioria das mulheres que se identificavam com, participavam, ou apoiavam os movimentos de mulheres artistas aceitavam que o objetivo principal era a participação de um tipo de comunismo, política igualitária e progressista, otimismo e produtividade, embora para isso não fosse necessário fazer arte. Jornais sobre arte feminista e newsletters foram iniciados e alguma crítica de arte feminista apareceu por um tempo em jornais de grande circulação. As redes de comunicação, ainda que não tivessem o caráter contíguo das redes eletrônicas atuais foram apropriadas e a geração de conteúdo e panfletagem feminista, surgiu como uma nova forma de uso das tecnologias midiáticas e ampliou o debate sobre as múltiplas possibilidades de subjetivação do feminino. Donna Haraway afirma que as feministas (mesmo a corrente tecnofóbica New Age) foram as primeiras a tirar proveito dessa possibilidade de desnaturalização do *self* em conjunto com as tecnologias, inclusive as tecnologias da comunicação:

As preocupações feministas estão dentro da tecnologia, não são um simples verniz teórico. Estamos falando de co-habitação: entre diferentes ciências e diferentes formas de cultura, entre organismos e máquinas. Penso que as questões que realmente importam (quem vive quem morre e a que preço) – essas questões políticas- estão corporificadas na tecnocultura. Elas não podem ser resolvidas de nenhuma outra maneira. (Haraway, 1984, p.31).

Para contextualizar o pensamento de Haraway, podemos apontar o fato de que foi contemporâneo aos “novos feminismos” e à arte feminista o surgimento da primeira câmera de vídeo portátil, o Portapak, produzida pela Sony. Essa primeira câmera de vídeo é um suporte midiático advindo da televisão, uma mídia que era considerada por muitos cerrada e massificante. Ironicamente, o uso desse suporte por grupos de artistas, feministas e outros movimentos sociais, questionará as ordens de produção entre público e mídia, ampliando de certa forma a interação entre esses mesmos e também as relações entre público e televisão. Algumas características específicas do vídeo foram construídas com o surgimento de câmeras de cinema portáteis, que ganharam uso

doméstico, como a 16mm e, posteriormente, o Super-8. A possibilidade de realizar um cinema individual, subjetivo e de maneira acessível, implicou numa abertura para uma renovação criativa e estética.

Um exemplo disso, segundo Martha Rosler, em outro ensaio, *Vídeo: Shedding the Utopian Moment* (1995), foi o surgimento das Televisões Comunitárias (EE.UU.) nesta mesma época na maioria das vezes encabeçadas por feministas. (ROSLER, 1995, p.6) Rosler problematiza o modo como a mulher passa a se ver e suas consequências dentro de diferentes níveis de pensamento, e seus efeitos na sociedade, a partir do surgimento do vídeo e do feminismo Para Martha Rosler a história do vídeo acontece como arte e como surgimento para uma televisão alternativa à TV de massa. (ROSLER, 1995, p.7)

A autora afirma que muitas das TVs comunitárias surgiram encabeçadas por feministas que construíram uma TV voltada para os novos interesses da mulher. Basicamente, a programação dessas TVs era constituída de programas que eram fruto dos primeiros vídeos documentários educativos, sobre saúde, sexualidade, política, e que, posteriormente, ampliaram uma gama de “assuntos para mulher” na mídia. Nesses canais estavam proibidos programações sobre cozinha, culinária e beleza, temas que segundo as feministas, legitimavam a condição de opressão da mulher. Um exemplo é o próprio vídeo produzido pela autora na década 1970, denominado *Semiotics of the Kitchen* (1975) (Ilustrações 9 e 10, p.33), no qual Rosler ironiza a relação entre mulher e cozinha, exatamente aos moldes dos programas de culinária, utilizando os típicos cenários e os enquadramentos de câmera, com a diferença que o vídeo traz um amorismo intencional. A imagem está desbotada e “indefinida”. Rosler utiliza das limitações técnicas do suporte para enfatizar os significados que quer transmitir.

Se uma nova operacionalização das culturas surge com as lutas por reconhecimento, isso acontece permeando diferentes âmbitos da sociedade. As lutas contraculturais foram absorvidas em um processo de assimilação intenso e de difícil delimitação até os dias de hoje. Através do questionamento das representações do corpo feminino, das representações midiáticas de massa, as feministas construíram uma rede de atuação intrincada em tecnologias e desconstruíram, em seus variados discursos (artístico e teórico), as tecnologias de manutenção do *status quo* feminino, como por exemplo, a naturalização do gênero feminino pelas diferentes ciências e pela mídia em geral.



Ilustração 9- Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen* (1975)



Ilustração 10 – Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen* (1975)

1.4 Ciberfeminismo: pós-narrativas e pós-feminismos

Após o movimento de arte feminista da década de 1970, Faith Wilding (artista formada pelo Woman's Building) e outras feministas têm percebido as complicadas e sutis articulações que deram origem indiretamente ao Ciberfeminismo. Wilding em seu artigo *Notes on the Political Condition of Cyberfeminism* (1997), afirma que os movimentos feministas de 1960 e 1970, por terem tido uma análise política e uma agenda, abalou a continuidade da cultura de massa e da alta cultura a respeito da representação da mulher. Isso se deu através de trabalhos que corrompiam as imagens da cultura pop, do masculino chauvinista, que atacavam as imagens em sua fonte original na mídia de massa, principalmente a publicidade:

Naquele tempo, as feministas começaram a dominar uma nova tática: criar espetáculos de oposição nos media. As mulheres colocavam em cena ações cujos objetivos eram os tópicos mais significativos da vida pública. Cada um dos monumentos patriarcais, como concursos de miss, a Playboy, a Wall Street e o Metropolitan, o Pentágono e a Casa Branca, receberam um assalto das feministas americanas. Qualquer ação que acontecia, os meios de comunicação estavam ali para documentar a ultrajante grosseria feminina. Estas táticas espalharam as notícias de crescimento feminista nacional e internacionalmente. A luta e a subversão feminina visíveis ofereceram também imagens do poder feminino que inspirou outras mulheres (e homens) a começar ações autônomas em benefício dos direitos da mulher. (WILDING, 1997)⁹

Não obstante, a agenda feminista (a permissão da diferença, o questionamento do gênero feminino dentro da obra de arte, a atenção à exclusão institucional e a inclusão do trabalho feminino na história da arte) permitiu a possibilidade de um aparato feminista mais aberto e inclusivo. O sucesso das estratégias culturais e políticas dos anos 1960 dependeram da demanda generalizada por justiça social e participação. Agências governamentais, instituições públicas e escolas adaptaram-se em certo grau a essas mudanças, e o mundo da arte pareceu mais permeável do que nunca a novas ideias e práticas múltiplas. Porém essa fase foi transitória. Embora muitas mulheres artistas e

⁹ WILDING, Faith, disponível em: <http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em 15 de abril de 2009.

muitas instituições de arte do mundo desenvolvessem, durante os anos 1970, o ajuste do sistema da arte, forças conservadoras foram construídas durante o período de contração econômica dos anos 1980. Muitas mulheres artistas jovens se envolveram com o feminismo superficialmente, e a arte feminista caiu de moda durante esse período.

Os novos movimentos sociais tiveram uma relação direta com o descentramento conceitual das identidades porque *através de sua crítica social, questionaram a noção de que os homens e mulheres eram parte de uma mesma identidade, a “humanidade”, substituindo-a pela questão do “dentro” e do “fora”*. (HALL, 2001, p.63) Donna Haraway argumenta que tanto a criação de gêneros homem/mulher e suas supostas identidades fixas são construções em cheque. (HARAWAY, 1984, p.64)

É preciso, também, considerar o lugar da mulher nesse cenário que se faz muito mais do que uma realidade emergente. O uso de uma tecnologia da pelos movimentos de arte feminista, mais especificamente, um suporte, que na época era considerado de ponta, como o vídeo, é o que Donna Haraway denomina de Ciborgue: a “co-habitação” entre os meios tecnológicos e movimentos políticos, o estar entre fronteiras de significados. A miniaturização da câmera de vídeo permitirá esse “acesso” e essa transformação de imagens preestabelecidas pela mídia. *As máquinas são eminentemente, portáteis e móveis – um fragmento da imensa dor humana que é infligida ocasionalmente*. (HARAWAY, 1984, p.48)

Para Guattari, em relação às lutas por reconhecimento, incluindo os movimentos feministas, deve-se levar em conta que o que se coloca para as subjetividades não é a defesa das identidades locais contra as identidades globais, ambas circulando pela mídia, nem tão pouco a identidade em geral contra a pulverização dos conceitos feministas pela mídia de massa. No caso da Arte Feminista, era a própria referência identitária massificada que era combatida em prol de processo de singularização de diferentes manifestações do movimento:

Os dispositivos de produção da subjetividade podem existir em escala de megalópoles assim como em escalas dos jogos de linguagem de um indivíduo. As transformações sociais das subjetividades podem proceder em larga escala, por mutação da subjetividade, como se vê atualmente com as revoluções subjetivas (...), mas, elas podem também se produzir em escala molecular – micro -física, no sentido de Foucault – em uma atividade política, em uma cura analítica, na instalação de um dispositivo para mudar a vida da vizinhança, para mudar o modo de funcionamento de uma escola, uma instituição psiquiátrica. (GUATTARI, 1990, p. 34)

O Ciberfeminismo, que tem seu maior período de atuação na década de 1990 e início dos anos 2000, pretendeu questionar as relações das mulheres com a tecnologia e as estruturas de gênero na cultura eletrônica do mesmo modo que os feminismos da década de 1960 buscavam questionar as estruturas de gênero em outras estruturas mais básicas. No caso do Ciberfeminismo o ponto de partida questionado são as tecnologias de informação, seu mercado de trabalho, ambos controlados pela ordem patriarcal:

Atualmente, o ciberfeminismo está esclarecendo no que consistem as relações correntes das mulheres com a *Information Technology*, do mesmo modo que critica as estruturas de gênero na cultura eletrônica. "O ciberfeminismo – escrevem Faith Wilding e Critical Art Ensemble – é uma promessa da nova onda de pensamento e prática pós-feminista. Através do trabalho de numerosas mulheres net-ativas, há agora uma presença ciberfeminista diferente na rede que tem frescor, não tem vergonha, é engenhosa e iconoclasta frente a muitos dos princípios do feminismo clássico". Mas se deve estar alerta. O ciberfeminismo é, sem dúvida, uma esperança na construção de uma nova ordem – questiona gênero e identidades. Para a humanidade, a construção de um ciborgue como propunha Donna Haraway é um dos maiores desafios. A rede é um meio público que tem se caracterizado até agora por ser aberto à pluralidade dos discursos, à multiplicidade. Mas o mundo tecnológico, um mundo não alheio aos outros mundos, padece e sofre as vicissitudes políticas e sociais. Por esta razão, o ciberfeminismo também deve ser um campo aberto para o ativismo e a política. As mulheres, desde a sua incorporação ao trabalho, estão acostumadas ao uso de tecnologias eletrônicas, dada a distribuição de postos de trabalho em relação ao gênero – as mulheres têm desempenhado a maior parte do trabalho de escritório utilizando máquinas de escrever, faxes, e telefones. (MARTÍNEZ-COLLADO e NAVARETTE, 2006) ¹⁰.

O Ciberfeminismo se apropriou da Internet e outras redes tecnológicas (como BBS, listas de e-mail), seguindo a afirmação de diferentes teóricas do movimento, de que a Internet seria um sistema de comunicação alternativo que favoreceria a manifestação de discursos múltiplos e descentralizados. (HARAWAY, 19985, PLANT 1997, STONE 1997) A Internet, então recém-surgida, seria um meio no qual, aparentemente, seria possível a dissolução dos papéis designados aos gêneros, às identidades e corpos.

¹⁰ MARTINEZ-COLLADO, Ana e NAVARRETE, Ana, disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=220&secao=desbunde> e acessado em 13 de janeiro de 2009.

O Ciberfeminismo foi objeto de intensas discussões durante a década de 1990 e início dos anos 2000; posteriormente, arrefecendo suas ações e tendo menos visibilidade como movimento. Mas ainda podemos perceber, dentro do cenário das artes, as transformações estéticas, táticas e organizacionais reverberarem em outros trabalhos de artistas, ativistas, grupos que atuam na Internet e em outras mídias eletrônicas.

O vídeo e os veículos de comunicação de massa se tornaram um dos suportes das feministas da década de 1960, bem como de outros movimentos sociais, servindo como instrumentos que potencializaram o debate sobre as estruturas de gênero na sociedade. Porém, pouca ou nenhuma discussão se deu sobre como as subjetividades femininas foram alteradas pelo circuito tecnológico e seu uso em si. Já o ciberfeminismo, entendido como uma prática pós-feminista na rede, (pós-feminista no sentido de se dar após os movimentos da década de 1960 e 1970) foi um complexo território tecnológico, e também político, onde seus instrumentos (o vídeo, a Internet e demais tecnologias de comunicação) estão no centro da questão sobre a causa das desigualdades das estruturas de gênero. Para as Ciberfeministas o mundo tecnológico, em princípio, sempre tem sido um domínio tradicionalmente masculino:

Por isso o território do ciberfeminismo é amplo. Inclui o espaço objetivo do ciberespaço, instituições de design industrial e instituições de educação – territórios nos quais o processo tecnológico é classificado genericamente de uma forma que exclui a mulher do acesso aos pontos de poder da tecnocultura. Sem embargo, o território não termina aqui. O ciberfeminismo é também o esforço de estar cada vez mais consciente do impacto das novas tecnologias na vida das mulheres e da insidiosa classificação genérica da tecnocultura na vida diária. (WILDING, 1997)¹¹

Em um primeiro momento, os movimentos sociais, não só os movimentos feministas, é preciso lembrar, estavam carregados de discursos radicais, imbuídos em uma profunda mudança dos sentidos e dos modos de ver dentro dessa mesma sociedade. Essa negociação de novas subjetividades sociais e culturais da mulher a princípio era latente pelo caráter utópico e urgente de alguns movimentos. Nas décadas de 1960 e 1970, acontece o “boom” dos estudos de gênero que reposicionam os papéis sociais da mulher em diferentes níveis. Talvez, tenha sido necessário, em um primeiro momento, que o feminismo eclodisse do pensamento da diferença sexual para igualdade de direitos

¹¹ WILDING, Faith, disponível em: <http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em 15 de abril de 2009.

e após isso, se subdividissem em diferentes visões e subjetividades femininas, tanto no campo acadêmico quanto no campo político. Para Faith Wilding, o Ciberfeminismo da década de 1990 compartilhou das mesmas origens utópicas da arte feminista e dos feminismos da década de 1960:

“Atualmente o Ciberfeminismo se inspira nas estratégias das ondas feministas anteriores. Por exemplo, os jantares que celebravam a opressão das mulheres, que serviam como atos de convivência e construção de uma coalizão social, se tornaram famosos na história feminista. Um exemplo são os jantares realizados pelas mulheres sufragistas, ou o “Jantar” de Judy Chicago, as performances “art/life” de Suzanne Lacy e a “Última Ceia” de Beth Edelson. Reconhecendo que as mulheres necessitam de alimentarem umas as outras e desejam convivência, Kathy Huffman e Eva Wohlgenuthen em seu projeto web, *Faces Settings*, estão usando os jantares como uma ferramenta de organização e educação para as ciberfeministas. Por essa razão, é importante para o Ciberfeminismo contribuir para a criação de oportunidades para encontros pessoais, e a formação de grupos de afinidades que facilitem a construção de um movimento transnacional e transcultural. E por acaso, há melhor maneira para dissolver a separação, que a miúdo se produz, inclusive nas mais amistosas comunicações através da rede, do que um jantar? Realmente, o meio virtual não deve substituir a função construtiva da afetividade e construção de afinidades da presença física.”(WILDING, 1997)¹²

Os estudos de identidade têm, progressivamente, se voltado à análise das narrativas e indicaram a noção de discurso como categoria analítica central. Enquanto as teorias sociais mais tradicionais tendiam a tratar a linguagem como forma de representação ou como instrumento que meramente refletia estruturas mais fundamentais, como as normas, valores e falas do dia-a-dia, os discursos adquiriram uma nova dimensão ontológica, constitutiva da própria realidade em um processo dinâmico.

Operações constitutivas da identidade coletiva e políticas da diferença coexistem apenas em tensão, mas devem derivar de algum plano de fundo de reconhecimento comum. A produção das subjetividades aqui deve ser um campo em constante luta. Grupos ou coletividades sejam compartilhando ou desafiando uma estrutura de significados institucionalizados, também através das redes eletrônicas passam a competir para avançar sua interpretação da realidade social e de estender as fronteiras

¹² WILDING, Faith, disponível em: disponível em: <http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em abril de 2009

dos significados reconhecidos de diferentes contextos culturais e suas experiências estéticas potencializadas pelas tecnologias de comunicação.

Após o manifesto de Donna Haraway são inúmeras as propostas que pretendem dar uma nova tônica à interação com as máquinas. Porém, ainda não nos é muito claro de que maneira essas “multi-discursos” do Ciberfeminismo tomam espaço:

Como sugere Donna Haraway – em *Modest Witness* – os inquisidores tecnocientíficos feministas e em particular as novas tecnólogas reprodutivas), necessitam armarem a si mesmas com o “espéculo adequado para o trabalho”, com aquele que faça visível a estrutura de dados que são os motores que dirigem a nova informação e as tecnologias reprodutivas, podem ser emitidos e aplicados à tarefa de “desenhar linguagens analíticas (os espéculos) que representam e intervêm em nossos mundos ciborgues. O ciberfeminismo pode criar, reconfigurando corpos remodelados, em ciberespaços, corpos que são apaixonadamente incorporados em uma obra textual, visual e interativa. Simultaneamente, projetos desconstrutivos enfocados a proliferação da cultura dominante, genérica e dos códigos sexuais na rede serão mais efetivos se vierem com uma força, um centro libidinoso, e entendidos através do filtro da história das mulheres. Feito isso, a arte do corpo ciberfeminista está encantada por histórias do corpo das “Mulheres”. Estão motivadas pela raiva contra a força da censura, da repressão e normalização. Ainda que, principalmente, estejam motivadas pela ausência – criada pelo infanticídio feminino, a extirpação do clitóris, dos medicamentos que impedem o orgasmo, a sutura dos lábios da vagina, a venda de informação sobre controle de natalidade, a violação, a gravidez forçada e pelo confinamento do feminino. (WILDING, 1997) ¹³

Como essas tentativas de uma nova construção em rede acontecem principalmente como o uso da Internet, tanto no sentido estético quanto no político? No caso do Ciberfeminismo é preciso ressaltar que *“ainda não há um lugar consistente para as mulheres nessas redes, apenas uma geometria da diferença e da contradição crucial às afinidades ciborguianas das mulheres”* (HARAWAY; 1984 p.84). Vinte anos depois ainda é fato e senso comum que as profissões ligadas à informática e engenharias ainda são de prevalência masculina. Após essa contextualização, e mesmo havendo diversas manifestações do Ciberfeminismo, como este se propõe às novas narrativas nos dias atuais? Todas as artistas citadas atuam em redes eletrônicas e estabelecem sempre em seus trabalhos um questionamento sobre identidade,

¹³ WILDING, Faith, disponível em: disponível em: <http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em 12 de abril de 2009.

sexualidade e novas tecnologias. Concluindo, Donna Haraway nos fala de uma escrita ciborgue, de um texto, “que não tem a ver com” a queda de uma fantasia de totalidade, que “era uma vez” existia antes da linguagem, antes da escrita, antes do homem”, (HARAWAY, 1984, p.94-95) e sim, de uma escrita ciborgue que fale do poder de sobreviver, da textualização do corpo, do que Haraway chama de escrita ciborgue:

A escrita é preeminentemente, a tecnologia dos ciborgues – superfícies gravadas do final do séc. XX. A política ciborgue é a luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que quer traduzir todo o significado de forma perfeita – o dogma central falocentrismo. É por isso que a política ciborgue insiste no ruído e advoga poluição, tirando o prazer das ilegítimas fusões entre animal e máquina (HARAWAY; 1984 p.97).

A essa escrita denominamos novas narrativas, conseqüentemente, uma nova semiose. (HARAWAY, 1984, p.68) Dizemos formas de narrativas aqui à necessidade que Haraway e outras teóricas do Ciberfeminismo chamam de redefinição da política e estética dos discursos feministas propostas pelo conceito do Ciborgue e seus discursos derivados. Como as redes ciberfeministas conseguem decodificar essas fronteiras mutantes e executar essa escrita flutuante das novas narrativas? Como as Ciberfeministas, fragmentadas em seus discursos e lugares, propuseram a criação de um espaço de igualdade para as mulheres dentro dos discursos e subjetividades da rede?

Para esse trabalho partimos do pressuposto de que as subjetividades estão desestabilizadas quanto ao seu entendimento de uma localização e uma materialização fixas no espaço-tempo. Acreditamos que as perguntas colocadas aqui, além de retomarem os problemas colocados nesse primeiro capítulo, são parte do contexto que Lúcia Santaella em *Culturas e Artes do Pós Humano* (2003), descreve como fragmentação do sujeito. Sujeito este que está *multiplicado em bancos, dispersado entre mensagens eletrônicas de diferentes mídias, descontextualizado, dissolvido e rematerializado continuamente em algum ponto na incessante transmissão e recepção eletrônica de símbolos* (SANTAELLA, 2003, p.214) E é exatamente este o contexto das Ciberfeministas: “*uma tentativa de nova narrativa, a construção de “novos mitos”, através do estabelecimento de redes de afinidade tendo como suporte para tal o uso de redes tecnológicas.*”(HARAWAY;1984,p.70)

CAPÍTULO 2

O CIBERFEMINISMO E AS NOVAS NARRATIVAS DO FEMININO CIBORGUE

2.1 Ciberfeminismo: breve contextualização

Desde o seu aparecimento, há duas décadas, são inúmeras as definições para o termo Ciberfeminismo, que foi cunhado pela primeira vez, no ano de 1991, pelo grupo australiano VNS Matrix. O grupo composto, por mulheres, se auto-proclamou “ciberfeministas” a partir de um manifesto por elas composto, o *Manifesto Ciberfeminista* (1991). O manifesto era uma homenagem a Donna Haraway, teórica que foi responsável, durante a década de 1980, por uma nova releitura dos movimentos feministas. Apesar de nunca ter usado diretamente o termo Ciberfeminismo, Haraway, teve suas ideias eleitas por diferentes grupos como base teórica ao sugerir uma análise do feminismo sob a ótica das novas tecnologias, incluindo os meios de comunicação, propondo a organização em rede e apropriação dessas tecnologias como forma de ativismo político.

Em 1997, aconteceu em Kassel, Alemanha, a primeira Internacional Ciberfeminista. O encontro foi resultado da Bienal de Berlim e aconteceu paralelamente ao Documenta X, reunindo inúmeros grupos com atuações em mídiarte, ciberativismo, videoarte e também professores universitários. A Internacional Ciberfeminista durou oito dias e foi organizada pela lista Nettime e pela Documenta, unindo “mulheres e grupos com diferentes origens, culturas e atuações que através de workshops, debates e apresentações discutiram novas maneiras de representação e atuação da mulher nos meios tecnológicos”. (OLD BOYS NETWORK, 1997) ¹⁴

Apesar de existirem inúmeras definições para o Ciberfeminismo, nesta dissertação, o entendemos como “uma prática feminista em rede, que tem por intuito, tanto politicamente, quanto esteticamente, a construção de novas ordens e desmontagem de velhos mitos da sociedade através do uso da tecnologia”.

¹⁴OLD BOYS NETWORK, disponível em: http://www.obn.org/inhalt_index.html e acessado em 30 de novembro de 2008

(MARTÍNEZ-COLLADO e NAVARRETE, 2006)¹⁵ Também, entendemos por Redes Eletrônicas de Comunicação, a organização de grupos de afinidade em torno da Internet e demais redes de computadores, um dos pressupostos do ciberfeminismo:

No último encontro da Internacional Ciberfeminista, organizado em 1999 pelo grupo Old Boys Network, as perguntas que reuniam as participantes eram em torno da dominação da tecnologia, em como ativar o hackerismo, como fazer frente à globalização. No sétimo encontro de Estudos de Performance Internacional na primavera de 2001, se organizou um painel ciberfeminista para analisar seu caráter nômade, de fronteira, para explorar as transformações e transgressões possíveis no ciberespaço. Seu desejo em ambos os casos: potencializar a rede das redes como uma única esperança de imaginar um mundo distinto_ como uma única forma de enfrentar a comunidade que veem. Não uma comunidade regulada pelos efeitos da identidade, e sim comunidades flutuantes reguladas tão somente pela instantânea e efêmera expressão da diferença. (MARTINEZ-COLLADO, 2002) ¹⁶

O Ciberfeminismo tem como postulado a ideia de que a conjunção com a tecnologia reconstrói as sexualidades, as subjetividades a partir da heterogeneidade que as redes eletrônicas possibilitam. Em contraste com o feminismo baseado na *“proibição do assim chamado “movimento de corrente política”, que se concentra em legislar contra comportamentos inapropriados, as ciberfeministas deleitam-se em uma perversidade polimorfa.* (KUNZRU, 2000, p.22)”.

Desta maneira, abordaremos neste capítulo, a partir dos conceitos sobre o Ciberfeminismo definidos acima as possibilidades de diferentes correntes teóricas do movimento que, inextricavelmente, tem por axioma o conceito de Ciborgue fundado por Haraway em meados da década de 80 do século XX. Entre as teorias pós-ciborgue estão o trabalho *Zero and Ones* (1997) de Sadie Plant, diretora do *Centre for research into Cybernetic Culture da Universidade de Warwick* (UK), que aborda as origens históricas do envolvimento das mulheres com as tecnologias digitais a partir da história de Ada Lovelace; os manifestos *A cyberfeminist manifesto for 21st century* (1991) e *Bitch Mutant Manifesto* (1996) escritos pelo grupo VNS Matrix, primeiro grupo a cunhar o termo ciberfeminismo e os textos de Allucquère Rosanne Stone (1997), teórica feminista que possui inúmeros artigos abordando a construção de gênero e do corpo nas novas

¹⁵ MARTÍNEZ-COLLADO E NAVARRETE, disponível em: http://www.mujiresenred.net/news/article.php3?id_article=308 acessado em 15 de abril de 2009.

¹⁶ COLLADO-MARTÍNEZ, Ana. Disponível em : http://www.mujiresenred.net/news/article.php3?id_article=308 acessado em 15 de abril de 2009.

redes eletrônicas. Também trabalharemos com o texto de Alexander Galloway *A reporto on Cyberfeminism* (1998), que descreve de maneira crítica as relações entre teoria ciberfeminista, arte e ativismo. A partir dessa contextualização teórica dos possíveis ciberfeminismos, tentaremos colocá-lo em posição crítica diante de outras, dos estudos críticos sobre a subcultura ciberpunk, realizados por Mark Dery em seu livro *Velocidade de Escape* (1995) e por Lúcia Santaella em livro *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade* (2008).

2.2. O Ciberfeminismo e as teorias do pós-humano

Antes de adentrarmos especificamente por algumas teorias ciberfeministas, faz-se necessário apresentarmos o contexto de origem de alguns de seus pensamentos. O Ciberfeminismo, acima de tudo, surge como uma proposta de reinvenção de outros feminismos a partir da ótica das novas tecnologias de comunicação. Apesar de trazer novamente algumas de suas questões prévias, como as assimetrias de gênero, e/ou a questão do corpo feminino como espaço de luta política, um dos fatores responsáveis por esse encontro das teorias feministas com a perspectiva das tecnologias de comunicação se dá pelo aparecimento das teorias do pós-humano em meados dos anos 1980.

Segundo Lúcia Santaella, em seu livro *Linguagens Líquidas na Era da Pós-modernidade* (Op. cit.), as teorias do pós-humano teriam surgido de uma série de imbricações entre as teorias do pós-moderno e o aparecimento de novas tendências literárias da ficção científica, como por exemplo, a literatura ciberpunk. (SANTAELLA, 2008, p. 32-35) Já o autor Mark Dery, em seu livro *Velocidade de Escape* (Op. cit.), afirma que o termo ciberpunk foi retirado do conto homônimo publicado por Bruce Bethke em 1983 e reutilizado pelo crítico e editor Garner Dozois em um artigo do Washington Post de 1984 para referir-se a “estranha, violenta e tecnológica” ficção científica dos anos 1980:

Mas rapidamente o termo se desligou de suas origens e começou a formar parte da cultura dominante. Em seu exame denominado “Ciberpunk: foragidos e piratas informáticos na fronteira digital”, Katie Haffner e John Markoff utilizaram o termo para descrever “os jovens obcecados por computadores e redes informáticas, cuja fixação os leva além da ética profissional e a tolerância à lei. O termo ciberpunk,

destorcido pelo uso que lhe deram os jornalistas, autores de manifestos de ficção científica, teóricos pós-modernos, foi convertido a novas e estranhas acepções. O uso que fiz , em 1989, na capa de um artigo da revista Keyboard como qualificação para o rock eletrônico-industrial de tendência grunge-futurista é revelador de alguns temas recorrentes da cibercultura: a convergência entre o homem e a máquina, a substituição da experiência sensorial pela simulação digital, o mau uso da tecnologia em mãos de espíritos perversos e ideologias subversivas, e uma profunda ambivalência, herdada dos anos sessenta, no que se refere aos computadores vistos com máquinas de libertação ou o “contrário”: como instrumentos de controle social, capazes de reparar os estragos causados pela modernidade industrial no tecido social ou responsável por uma automação ainda maior. (DERY, 1995, p. 79)”.

Além do surgimento da cultura ciberpunk como fator para seu aparecimento, as teorias do pós-humano se dão, também, no contexto da emergência das redes computacionais, na miniaturização de dispositivos de comunicação e no contexto de novas teorias sobre genética e manipulação biológicas. Ao se darem nesse contexto sócio-tecnológico, as similaridades entre a ficção científica e o desenvolvimento dessas tecnologias provocaram o aparecimento de conceitos que transitavam entre o limiar da ficção científica e teorias científicas como a cibernética, biologia e informática. Para Santaella, a partir da popularização do gênero ciberpunk:

Expressões similares foram aparecendo cada vez mais assiduamente em publicações de arte e cultura cibernéticas até que, em meados dos anos 1990, juntamente com “pós-humano” sedimentaram-se na constituição da cibercultura emergente. O tema comum a todas essas expressões, tais como “autômato bioinformático, biomaquinal, pós-biológico, encontram-se no hibridismo do humano com algo máquinico-informático, que estende o humano para além de si. Assim, a condição pós-humana diz respeito à natureza da virtualidade, à genética, à vida, à orgânica, aos ciborgues, à inteligência distribuída, incorporando a biologia, engenharia e sistemas de informação. Por isso mesmo, os significados mais evidentes que são costumeiramente vinculados à expressão pós-humano associam-se às inquietações acerca do destino biônico do corpo humano. (SANTAELLA, Op.cit., p. 38)

Partindo da ideia de que a natureza, humana ou qualquer outra, perdeu sua “naturalidade” para sempre, algumas teóricas ciberfeministas empreenderam estudos sobre as possíveis transgressões da natureza do corpo feminino em relação às tecnologias. Mas para além das bases teóricas pós-humanas, o Ciberfeminismo como

uma nova manifestação dentro dos movimentos feministas utilizou novas propostas de coadunação com a tecnologia para se organizar através de redes eletrônicas e realizar as mais variadas formas de ativismo e arte que passaram a constituir assim um novo corpus teórico feminista. O Ciberfeminismo a partir desse contexto, se apropriou de conceitos e figuras da ficção científica como estratégia retórica e forma de expressão artística: questões como a obsolescência do corpo e dos gêneros nos espaços-virtuais de comunicação e novas formas híbridas de organismo e máquina, foram convertidas e redimensionadas dentro da perspectiva e leitura feminista. A prevalência majoritária masculina nas profissões de informática, a representação do feminino dentro das histórias de ficção científica e as tecnologias para a padronização estética do modelo de beleza feminino, são algumas das questões levantadas e tomadas ao longo das diversas formas de Ciberfeminismo surgidas no contexto das teorias do Pós-humano. Assim, como argumenta Dery:

Enquanto isso, nos campos de batalha da academia e da filosofia, as percepções tradicionais de corpo e do eu estão sendo atacadas pela teoria feminista. Dado que as mulheres foram reduzidas tantas vezes a objetos de carne na história ocidental, as feministas têm um grande interesse na política do corpo. Desde o princípio dos anos 80, proliferaram as investigações acadêmicas sobre até que ponto o nosso conhecimento sobre o corpo é um produto cultural e não natural. Isto fez nascer uma nova vertente do feminismo chamado Feminismo Corporal. (DERY, 1995, p. 80)

Nesse contexto surge o “*Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia, e feminismo-socialista ao final do sec. XX.*”, de Donna Haraway (1984), no qual é proposta uma leitura progressista e feminista do mito do ciborgue, uma das figuras amplamente apropriadas pela cultura ciberpunk. Segundo Santaella, embora tenha notabilizado o termo ciborgue, não foi Haraway quem o inventou:

Nascido da junção de cyb(ernet) + org(anism) , foram Clynes e Nathan Kline que em 1960 criaram a palavra, inspirados no experimento com o rato de Rockland , ao qual estava ligada uma bomba que injetava em seu corpo doses controladas de substâncias químicas. Com o conceito de ciborgue, essa dupla buscava descrever o homem ampliado, melhor adaptado para as viagens espaciais por meio de um coração controlado por injeções de anfetamina e pulmões substituídos por uma célula energética inversa, alimentada por energia nuclear. Desde então, a ideia de um ser humano ampliado pelas tecnologias começou a se generalizar e, quando

Haraway fez o uso do termo, o imaginário cultural acerca desse ser híbrido já estava suficientemente fertilizado pelo cinema e pela TV. (SANTAELLA, Op. cit., p.40)

Para Mark Dery, o manifesto ciborgue não é somente uma denúncia da concepção ocidental do mundo, mas também, uma severa crítica ao feminismo, particularmente às teorias feministas tecnofóbicas durante as décadas 1960 e 1970, voltadas à celebração do corpo feminino e à imagem da vulva como forma de autoafirmação das características que seriam “naturais” às mulheres. Para Dery, o discurso de Haraway afirma que a cibercultura questiona a questão tecnofóbica através da *“transgressão da fronteira sagrada que separa o natural do artificial, o orgânico do inorgânico e que desta maneira, as invenções tecnológicas implicam fundamentos conceituais da cultura ocidental”*. (DERY, 1996, p.269) Dessa forma, para Haraway, já não há natureza ou corpo, estes não passam de categorias em crise, ao menos no sentido da tradição do pensamento ocidental:

Já não existe a natureza nem o corpo, como disse Haraway, ao menos no sentido que tiveram durante os Séculos das Luzes; ambos estão contaminados filosoficamente de maneira definitiva, a partir do momento em que alguns bebês possuem o coração de macaco e certos tipos de ratos, genes humanos. A tecnologia deste fim de século, de acordo com as filosofias, como por exemplo, o pós-estruturalismo – que considera que a natureza e as demais noções fundamentais são noções culturais – se tornou caduca não somente como justificativa para o patriarcado, mas bem como todo o tipo de reivindicação por uma identidade orgânica ou natural. Em outras palavras, não somente “Deus” está morto, mas também a “Deusa”. (DERY, Op.cit., p.270)

Para Lúcia Santaella, o predomínio da figura do ciborgue nos novos discursos feministas se deu devido à apropriação política que essas fizeram ao transformá-lo em um conceito:

Um tal recorte semântico, pressagiando o futuro de uma outra espécie de corpo, nas interfaces do humano e do maquínico, é aquele que dominou no entendimento do pós-humano. Esse predomínio foi grandemente devido à apropriação política que as feministas fizeram da expressão. O interesse das feministas nas tecnologias políticas do corpo, como figura socialmente construída, desempenha nos modos pelos quais a cultura é processada e orientada. (Halberstam e Levingston, 1995). Reivindicar a existência de corpos pós-humanos significa deslocar, tirar do lugar, as velhas identidades e orientações hierárquicas, patriarcais, centradas em valores masculinos.

Com seu questionamento das dicotomias ocidentais entre mente/corpo, organismo/máquina, natureza/cultura, antinomias estas que também davam suporte ao patriarcado, a ideia do ciborgue penetrou intensamente a cultura, colocando em questão não apenas a relação do humano com a tecnologia, mas a própria ontologia do sujeito humano. (SANTAELLA, Op. cit., p.39)

Em suma, Haraway propõe uma revolução ciborgue através das mulheres que, ao se apropriarem estrategicamente do conceito ciborgue e das tecnologias de comunicação, poderiam assim promover uma nova articulação dos espaços físicos e discursivos. Tomar consciência da natureza essencialmente ciborgue da cibercultura é, pois, um imperativo para as feministas atuantes após o movimento de 1960-1970. Haraway sugere que as tecnologias são potencialmente repreensivas e ao mesmo tempo libertadoras dependendo de quem as usa e para que finalidade o uso seja destinado. Para salvaguardar o controle do corpo (questão preminentemente feminista, independente de suas correntes) e de suas vidas, as mulheres devem abandonar as oposições binárias (natureza/tecnologia) que demonizam a ciência e a tecnologia e deificam a natureza. Como afirma Haraway o conceito do ciborgue significa “*tanto construir quanto destruir máquinas, identidades, categorias, narrativas espaciais. Embora estejam envolvidas, ambas, numa dança em espiral, prefiro ser uma ciborgue a uma deusa.*” (HARAWAY, 1984p.09)

2.3 O Ciborgue de Haraway

Donna Haraway em seu *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (1984), afirma que a questão não é somente o uso de tecnologias para a formação de ativismo em rede, mas a redefinição do conceito do ciborgue, que não apenas seria um híbrido entre criatura orgânica e máquina, “mas uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção”. (HARAWAY; Op. cit., p.40) O ciborgue seria também a possibilidade de se conectar em “redes” e assim dessa forma poder estar sempre entre fronteiras, cada vez mais crescentes, advindas de uma acelerada circulação da informação.

Na época da elaboração deste conceito, não havia uma rede de computadores tão ubíqua como a Internet, mas o seu surgimento acelerou, de certa maneira, esse processo sugerido por Haraway. Como o ciborgue, a natureza e a cultura na atualidade

são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de negação da outra. Justamente neste ponto, Haraway convoca os movimentos feministas a repensar suas estratégias políticas para criação de uma nova narrativa do feminino como discurso político e estético:

Um dos caminhos importantes para se reconstruir a política feminista-socialista é por meio de uma teoria e de uma prática dirigida para as relações sociais da ciência e da tecnologia, incluindo de forma crucial, os sistemas de mito e de significado que estruturam nossas imaginações. O ciborgue é um tipo de eu-pessoal e coletivo pós-moderno, um eu remontado e desmontado. Esse é o eu que as feministas devem ao ciborgue. (HARAWAY; Op. cit., p. 70).

Um método implícito na retórica de Haraway é o encaminhamento das feministas para o aproveitamento de uma época turbulenta tendo em vista a desestabilização do poder patriarcal e dos choques das identidades no contemporâneo. Talvez a grande diferença de Haraway para outras teóricas do feminismo, não seja somente um método retórico de questionamento político, mas o destaque para a coadunação com a tecnologia para o desmantelamento de velhas identidades femininas. Da mesma forma que os primeiros feminismos demonstraram que a conquista do trabalho assalariado desestabilizou profundamente velhos mitos de feminilidade, o ciberfeminismo propõe essas aspirações, mas incluindo aí uma reconfiguração dos espaços de gênero na Internet. *“O esforço é por uma nova narrativa, a construção de “novos mitos”, através do estabelecimento de redes de afinidade tendo como suporte para tal o uso de redes tecnológicas.”* (HARAWAY; 1984 p.70).

O ciborgue então seria uma mitologia apoiada na crítica ao sujeito autônomo e centrada do projeto moderno. No momento em que as novas tecnologias cibernéticas de poder começam a atuar e a penetrar nos corpos das pessoas, novos tipos de subjetividades e novos tipos de organismo são gerados:

Um ciborgue, pouco tem a ver com os *Terminators* quebra-ossos como Arnold Schwarzenegger. Ao contrário, um ciborgue é um sujeito que se sabe “não todo”, incompleto, “outro”. Portanto, se identifica, posteriormente, com todos os “outros” – as mulheres, minorias étnicas e raciais, gays, incluindo o outro masculino, mas, no

entanto, o ciborgue é sob essa perspectiva, a aventura do sujeito contemporâneo. (MARTINEZ-COLLADO, 2002)¹⁷

Os ciborgues vivem de um lado e do outro da fronteira que separa a máquina do organismo: seres humanos que se tornam, em variados graus, “artificiais”. Do lado da máquina: seres artificiais que não apenas simulam características dos humanos, mas se apresentam melhorados relativamente a esses últimos. Para Haraway a figura do ciborgue é uma dessas figuras privilegiadas do pós-moderno, que exemplifica o lugar de contradição e multiplicidade que a contemporaneidade abriga. Por outro lado, o ciborgue é também o lugar do horror das criações científicas e ao mesmo tempo é a ficção de um novo uma nova subjetividade advinda da interação com a tecnologia:

Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma ficção. Realidade Social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo. Os movimentos internacionais das mulheres têm construído aquilo que se pode chamar de “experiência das mulheres”. Essa experiência é tanto ficção quanto um fato mais crucial, mais político. A libertação depende da construção de consciência de opressão, depende de sua imaginativa apreensão e, portanto, da consequência e da apreensão da possibilidade. O ciborgue é uma matéria de ficção e também de experiência vivida – uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX. Trata-se de uma luta de vida e morte, mas a fronteira entre ficção científica e realidade social é uma ilusão de ótica. (HARAWAY, Op. cit.,p.40)

O manifesto de Haraway é também um grito de alarme. Uma chamada política e estratégica para evitar cair em uma realidade marcada de novo pela opressão. Reclama uma participação na construção de um futuro melhor. É uma resposta contra o dualismo filosófico e social das categorias pensantes do ocidente. Esse dualismo, para Haraway, estruturou a disputa entre o materialismo e o idealismo, a que foi “resolvida” pelo surgimento da História como disciplina. Uma história totalizante, ocidental, branca, masculina e positivista que acaba por confluir no discurso dos movimentos feministas centrados na questão de identificações identitárias (mulheres brancas, mulheres negras, lésbicas) combatidas por Haraway:

¹⁷ COLLADO-MARTÍNEZ, Ana, disponível em http://www.mujireshenred.net/news/article.php3?id_article=308 e acessado em 15 de abril de 2009.

O sonho feminista sobre uma linguagem comum, como todas as noções sobre uma linguagem que seja perfeitamente verdadeira, sobre a nomeação perfeitamente fiel à experiência, é um sonho totalizante e imperialista. Nesse sentido, em sua ânsia para resolver a contradição também a dialética é uma linguagem do sonho. Talvez possamos aprender, ironicamente, a partir de nossa fusão com animais e máquinas, como não ser o HOMEM, essa corporificação do logos ocidental. Do ponto de vista que se tem nessas potentes e interditas fusões, tornadas inevitáveis pelas relações sociais da ciência e da tecnologia, talvez possa haver de fato uma ciência feminista. (HARAWAY, Op.cit., p.91)

Em outro momento do manifesto, Haraway propõe, sempre através de uma retórica irônica, a apropriação do aspecto fluido das novas possibilidades textuais que a organização através de subjetividades perpassadas pelo misto de máquinas e organismos permite. A autora vê aí uma possibilidade de surgimento para uma “nova escrita” da qual as mulheres deveriam se apropriar para assim criarem uma nova história que fosse descentrada de mitos de origem e de uma história dialética. Apesar da proposta, a potência utópica do mito do ciborgue acaba não escapando desse alinhamento histórico de grandes narrativas: o seu cenário é o da tecnocultura, o da otimização dos processos industriais e mercadológicos e da libertação suprema dos corpos, desejos e gêneros. O entendimento das subjetividades apenas por esse prisma encontra um campo sufocante e restrito colocando em conflito a conjunção com outras possibilidades que não a da tecnologia.

Mas, o avanço do ciborgue de Haraway está na desestruturação dos discursos anteriores do feminismo. A feminização do ciborgue como metáfora da condição pós-humana, propunha uma criatura de pós-gênero: *“ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não alienado.”* (HARAWAY, Op. cit., p.42). Esta confusão, no entanto, não se deve esquecer, nem sempre beneficia as mulheres, pensando-se que socialmente ainda vivemos em uma sociedade que prima por determinar papéis sociais pré-estabelecidos por diversos setores, como o mercado de trabalho e a mídia.

Outro aspecto determinante do ciborgue está na antecipação, por parte da autora, do aproveitamento tático do descentramento das redes eletrônicas em expansão na época. À medida que computadores pessoais, *samplers* e narrativas ciberpunks proliferavam durante os anos 1980, os ciborgues de Donna Haraway são um gesto irônico, uma figura retórica diante da ubiquidade das tecnologias de comunicação. Ao

final do século XX o manifesto “*declara que em nosso mítico tempo, nós todos éramos quimeras, teorizadas e fabricadas, híbridos de máquina e organismo, em suma, somos todos ciborgues*” (HARAWAY, 1984, p. 41).

Enquanto a cultura dos computadores pessoais e a crescente miniaturização de dispositivos eletrônicos aconteciam, espalhando uma configuração difusa e descentrada da informação, o *Manifesto Ciborgue* excitou uma onda de entusiasmo subversivo feminino para as novas redes e máquinas que resultou no Cibefeminismo da década de 1990.

Para Haraway, a capacidade de organização em redes era algo intrínseco à mulher, que por sua historicidade e envolvimento com as indústrias do pós-guerra, das linhas de montagem e de sua ocupação massiva nas primeiras redes de telecomunicação, fez das mulheres as portadoras dessa característica ciborgue imanente. Essa disposição da mulher a coloca dentro de um circuito integrado da informática da dominação:

Deixe-me sintetizar o quadro da localização histórica das mulheres nas sociedades industriais avançadas considerando que essas posições foram reestruturadas, em parte, por meio das relações sociais da ciência e da tecnologia. Se foi, alguma vez, possível caracterizar ideologicamente as vidas das mulheres por meio da distinção entre os domínios público e privado, uma distinção que era sugerida por imagens de uma vida operária dividida entre a fábrica e a casa; de uma vida burguesa dividida entre o mercado e a casa; de uma vida de gênero dividida entre os domínios pessoal e político, não é suficiente, agora, nem mesmo mostrar como ambos os termos dessas dicotomias se constroem mutuamente na prática e na teoria. Prefiro a imagem de uma rede ideológica – o que sugere uma profusão de espaços e identidades e a permeabilidade das fronteiras no corpo pessoal e no corpo político. A ideia de “rede” evoca tanto uma prática feminista quanto uma estratégia empresarial multinacional – tecer é uma atividade para ciborgues opositoristas. (HARAWAY, 1984, p.84)

Para Sadie Plant, em seu trabalho *Zeros and Ones* (1997), se há algo que emerge da complexidade das mudanças das correntes culturais causadas pela “ciborguização” das subjetividades, é a conscientização de que as culturas não podem ser moldadas por um único fator determinante:

Nenhum centro de operações, nenhum núcleo organizador, não há causas definitivas, razões que ultrapassem bases fundamentais, narrativas diretas, simples contos, ou balancetes. Qualquer tentativa de negociar com um desenvolvimento

particular imediatamente se abre para a multiplicidade. A tecnologia, ela própria, supunha ser vital para os meios de exercício de poder organizacional e explanatório. Mas revoluções nas telecomunicações, mídia, inteligência e informação, libertaram ao mesmo tempo um senso de desordem e desconforto sem precedentes, não somente em sociedades, estados, economias, famílias, sexos, mas também em espécies, corpos, cérebros, clima e sistemas ecológicos. Há uma turbulência em tantas escalas que a realidade ela mesma aparece à beira de um precipício. Os centros são sugados pelas periferias, núcleos erodidos por peles que antes se supunha protegê-los. Organizadores se encontraram perdidos naquilo que tentavam organizar. (PLANT, 1997, p.46)

Assim, para Haraway, o chip de silício é um símbolo desse fenômeno. Uma superfície de escrita como forma de poder e um novo modo de manutenção das narrativas de origem da civilização, típicas do Ocidente. Mas a questão dessa nova escrita está na sua capacidade de inscrição e polarização de sua função entre escritura e inscrição. A miniaturização das tecnologias e a descentralização da informação acabam se tornando o novo lugar de luta para as feministas:

A escrita é preminentemente, a tecnologia dos ciborgues – superfícies gravadas do final do século XX – A política ciborgue é a luta pela linguagem, é a luta contra a comunicação perfeita, contra o código único que quer traduzir todo o significado de forma perfeita – o dogma central falocentrismo. É por isso que a política ciborgue insiste no ruído e advoga poluição, tirando o prazer das ilegítimas fusões entre animal e máquina. São esses acoplamentos que tornam o homem e a Mulher extremamente problemáticos, subvertendo a estrutura do desejo, essa força que se imagina como sendo a que gera a linguagem e o gênero, subvertendo, assim também, a estrutura e os modos de produção de identidade “ocidental” da natureza e da cultura, do espelho e do olho, do escravo e do senhor. “Nós” não escolhemos, originalmente, ser ciborgues. A ideia de escolha está na base, de qualquer forma, da política liberal e da epistemologia que imaginam a reprodução dos indivíduos antes das replicações mais amplas dos textos. (HARAWAY; 1985, p. 97).

A determinação tecnológica não é o único aspecto ideológico aberto para novas conceituações que veem máquina e organismo como textos codificados de leitura do mundo. A textualização de tudo é algo que advém também de teorias como o pós-estruturalismo e o pós-modernismo, que teriam sido rejeitadas em parte pelo feminismo por trazerem em si um “desprezo utópico pela relação de dominação, gênero e múltiplas identidades. *“O Ciborgue implica por isso em uma estratégia, que segundo Haraway,*

seria pós-modernista por subverter a quantidade imensa de totalidades orgânicas (por exemplo, o poema, a cultura primitiva, o organismo biológico)”. (HARAWAY, 1984.p.47)”.

A autora, também nos fala de uma escrita ciborgue, de um texto, “que não tem a ver com “a queda” de uma fantasia de totalidade, que “era uma vez” existia antes da linguagem, antes da escrita, antes do homem sim, de uma escrita ciborgue que fale do poder de sobreviver, da textualização do corpo, do que Haraway chama de escrita ciborgue.”, (HARAWAY, Op. cit., p.94-95). A essa escrita, aqui, denominamos novos discursos e lugares de fala, do qual o Ciberfeminismo tenta manifestar suas representações. Dizemos formas de narrativa à necessidade que Haraway e outras chamam de redefinição política e estética proposta pelo conceito ciborgue. Esse conceito foi fundador para o Ciberfeminismo, que teve seu período de ápice durante a década de 1990, com o surgimento do grupo australiano VNS Matrix. Martínez-Collado define que um dos principais modos de “escrita ciborguiana” se dará através de novos modos de representação estéticas propostas pela justaposição entre arte e tecnologia:

Neste contexto, o ciberfeminismo pode ser entendido como um espaço aberto de possibilidades que se dão para o pensamento e o ativismo feminista em rede. Recordemos que coincidindo com as origens da Netart, algumas artistas conhecidas dos anos 80, como Jenny Holzer ou Júlia Scher – junto com outros artistas como Laurence Weiner, estiveram convidados por Benjamin Weil a experimentar os procedimentos da Internet em web sites míticos, como por exemplo, a Ada Web. (MARTÍNEZ-COLLADO, 2006) ¹⁸

É claro que o conceito do ciborgue traz em si possibilidades, mas não se pode desviá-lo de seu caráter utópico e militante. Vinte anos após tê-lo escrito, a própria autora afirma que ele foi fruto de um contexto extremamente temporal e localizado que sofreu modificações significantes nas últimas décadas. Esse ciborgue é fruto de uma época pós-corrida espacial, do final da Guerra Fria, do surgimento de novas doenças, como a Aids. Fatores levados ao ápice pelas políticas militarização, de C³ I, (comando-controle-comunicação-inteligência) do pós-guerra presentes na política interna internacional. Outra questão está na intenção de se enquadrar como uma nova proposta para o feminismo socialista e ter em sua base uma nova releitura do marxismo ao pensar

¹⁸ MARTÍNEZ-COLLADO, Ana, disponível em http://www.mujiensenred.net/news/article.php3?id_article=308 e acessado em 15 de abril de 2009.

a distribuição classe trabalhadora feminina sob a perspectiva das indústrias de tecnologia.

Mas, o que permaneceu do manifesto e que posteriormente foi apropriado pelas ciberfeministas foi o caráter de experimentação estética e tática em relação às novas tecnologias. O corpo, constante matéria de trabalho da arte feminista durante as décadas de 1960 e 1970, entrará em cena pela perspectiva do ciborgue e será um dos pontos centrais de redefinição das políticas de gênero em relação às mídias e demais tecnologias de comunicação. Organismos cibernéticos e andróides; replicantes; humanos biônicos; homem/máquina e híbridos; os ciborgues representam uma desconhecida “alteridade” frente à estabilidade da identidade humana. O corpo do ciborgue, na perspectiva ciberfeminista, se considera transgressor à ordem da cultura dominante, não tanto por ser uma natureza construída, e sim pelo seu design híbrido. Se tornar ciborgue nesse caso, exigiria que as feministas estivessem taticamente preparadas para a desestabilização do pensamento binário ocidental através do estado híbrido e entre fronteiras, isto é, transformar a figura ficcional do ciborgue em um conceito e um *modus operandi* para o uso das tecnologias de comunicação como forma de articulação para o feminismo.

Também é relevante frisar a importância da renovação política que o *Manifesto Ciborgue* propõe ao feminismo. O modo de ação tática colocado por Haraway renovou as possibilidades da parte política do movimento. O Ciberfeminismo já nasceu múltiplo nesse sentido, apesar da constante associação com a parte artística e estética apenas. Além de sua forte ligação com as artes, parte do movimento se alinhou em torno das possibilidades de organização ativista que as novas tecnologias potencializam. Os ciberfeminismos são muitos. Apesar de ter-se nomeado a partir de um coletivo de midiartistas como VNS Matrix (1991), o termo foi apropriado por inúmeros centros e ONGs de apoio às causas feministas que começaram a se organizar e entrar em contato uns com os outros a partir da popularização da Internet na década de 1990. No próximo tópico contextualizaremos mais profundamente as origens do movimento, suas dissidências, tendências e correntes.

2.4. As teorias ciberfeministas

Nascido em Adelaide, Austrália, no início dos anos 1990, um grupo de artistas e ativistas, nomeado VNS Matrix, foi responsável pela publicação do primeiro manifesto ciberfeminista. A partir dessa primeira empreitada, o movimento iniciado pelo coletivo começou a crescer e a diversificar. O manifesto se espalhou pelas redes, listas de emails começaram a surgir em diferentes partes do mundo, dedicadas a discussão sobre assimetrias de gênero no mundo da tecnologia. Mas foi em 20 de Setembro de 1997, em Kassel, Alemanha, que o movimento ganhou estatura oficial após a primeira Internacional Ciberfeminista, realizada dentro da Documenta X, a famosa mostra internacional de arte contemporânea da Alemanha. Apesar do reconhecimento internacional, o ciberfeminismo permaneceu com o seu panorama teórico complicado:

Ninguém sabe ao certo o que significa. Seus líderes, quando não estão abandonando o movimento juntos, frequentemente não dão nada menos do que algumas leituras sobre política e questões sobre tecnologia. Por causa disso o ciberfeminismo permanece um pouco frustrante como movimento de vanguarda política. “Não há viabilidade partidária apenas consciência de união.” (GALLOWAY, 1997)¹⁹

Mas na época, a grande questão é que de fato, o surgimento da cibercultura produziu a necessidade de um ciberfeminismo. Como a tecnologia influência na formação dos gêneros; como a Internet permite escapatória à discriminação a partir do anonimato dos gêneros; porque os *geeks* da informática são desproporcionalmente homens, foram algumas das questões que, independente do surgimento do Ciberfeminismo, apareceram pelo fato da Internet se tornar uma mídia popular entre mulheres como forma de ferramenta para o ativismo. Essas foram algumas das questões levantadas pelas ciberfeministas, independente da diferentes correntes teóricas.

Como Faith Wilding, citada anteriormente no primeiro capítulo, notou em seu estudo sobre o Ciberfeminismo no ano de 1997 o território do movimento era amplo. *Ele inclui as arenas objetivas do ciberespaço, instituições do design industrial, e instituições de educação. Essas arenas as quais o processo tecnológico é gerado em uma maneira que exclui as mulheres do acesso de pontos de legitimação da técnica-cultura.* (WILDING, 1997, p.1) O Ciberfeminismo, a sua maneira, necessitava de descentramento, multiplicidade, prática participativa para que as linhas de fuga

¹⁹ GALLOWAY, Alexander, disponível em: <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> e acessado em maio de 2009

coexistissem entre as múltiplas maneiras de subjetivação entre as tecnologias e novas formas de organização política.

Para Galloway, parte do mesmo movimento que produziu o “girl power”, e-zines, como o *gURL* e o famoso *Geekgirl*, o ciberfeminismo da década de 1990 é uma mistura única de ativismo, cultura ciberpunk, teoria e arte. (GALLOWAY, 1997) Historicamente, o ciberfeminismo desenvolveu duas direções: a política radical de Sadie Plant e VNS Matrix de um lado, e o trabalho mainstream da *Old Boys Network* (OBN é em sua maioria um “consórcio” de ciberfeministas europeias), e de outro lado, a corrente organizada pelas australianas Susan Hawthorne e Renate Klein (1999), que envolve o ativismo político e a teoria crítica em relação às assimetrias de poder entre mulheres e homens na tecnologia. Através da editora de publicação Spinex, Hawthorne e Klein iniciaram uma extensa articulação entre editoras de publicações feministas de diferente parte do mundo. Coincidentemente a ação surgiu em 1991, mesmo ano do Manifesto Ciberfeminista do VNS Matrix, através de uma lista de boletins que procurava organizar informações em torno de estudos acadêmicos sobre feminismo e políticas de gênero. Em 1996 organizaram o *The Politics of Cyberfeminism Conference* em Melbourne onde mulheres em sua maioria membros de organizações políticas não governamentais, centros de referência da mulher e professoras universitárias de diferentes países, expuseram seus estudos de caso e experiências pedagógicas e ativistas com o novo meio de comunicação recém surgido na época: a Internet.

Complementando essa onda, na mesma época surgiram várias publicações endereçadas à questão do feminismo e da tecnologia, incluindo a rede de arte e mídia, Rhizome, a lista Nettime e a Pop-TARTS, publicação especializada em assuntos sobre mulher e tecnologia que fazia parte do zine alemão Telepolis, publicado por Armim Medosh e Florian Roltzer. “*Muitas dessas publicações tiveram a mesma duração d o boom gerado pela Internet na década de 90.*” (GALLOWAY, 1997)

A teoria ciberfeminista floresceu ao migrar para a mídia impressa com os livros de Sadie Plant, *Zeros and Ones* (1997) e o livro *The war of desire and technology* (1997), da teórica, artista e diretora fundadora do *Advanced Communication Technologies Laboratory* da Universidade do Texas, Alluquere Rosanne Stone (Sandy Stone). Apesar de o ciberfeminismo ter se beneficiado de outras muitas antologias que emergiram nos recentes anos dos estudos digitais, aqui elegemos os dois trabalhos citados acima por fundamentarem uma espécie de “segunda onda” do ciberfeminismo nos fins da década de 1990. Sadie Plant e Sandy Stone são talvez as melhores portas de

entrada para se entender a teoria do ciberfeminismo contemporâneo. Na visão de Plant a tecnologia seria fundamentalmente feminina. Stone, por outro lado foca sua teoria em como as comunidades virtuais modificam os corpos, as identidades e paisagens.

2.4.1. Zeros e Uns

Sadie Plant, como sua predecessora, Donna Haraway, recupera as relações entre gênero e profissões tecnológicas, só que de maneira atualizada ao discutir a questão a partir de novos meios de comunicação. No caso, a Internet. Ela argumenta que as estruturas de poder, que favorecem desigualmente aos homens e a sociedade masculina, deveriam se tornar mais igualitárias por intermédio do processo de revelação e valorização através de elementos femininos da tecnologia. O livro *Zeros and Ones* (1997) toma como ponto de partida a história de Ada Lovelace, a primeira programadora de computadores do mundo. Como assistente de Charles Babbage, Lovelace ajudou a construir as primeiras máquinas de calcular, como a máquina de *Engenho Diferencial*. Pouco se sabe sobre sua figura e seu lugar na história do desenvolvimento de computadores. O objetivo de Plant é o de recuperar a figura feminina perdida na história das tecnologias. No entanto, em seu manifesto "*Feminisations: Reflections on Women and Virtual Reality*" (1996), Plant não valoriza o espaço negativo criado pela masculinização das tecnologias, mas desvela o sempre pronto espaço feminino da tecnologia:

Quando os computadores eram vastos sistemas de transistores e válvulas que precisavam ser manualmente mantidos, eram as mulheres que os ligavam. Elas não apenas fizeram uma mera contribuição a uma, se não, história masculina: quando os computadores se tornaram circuitos miniaturizados com chips de silício, eram as mulheres que estavam nas linhas de montagem. Para elas não lhe resta apenas um papel subsidiário que merece ser resgatado para a posteridade, um pequeno suplemento que ajustaria as diferenças no registro da história: quando os computadores eram virtualmente máquinas reais, mulheres escreveram os programas que os fizeram funcionar. E quando o computador era um termo aplicado aos trabalhadores de carne e osso, os corpos compostos eram os de mulheres. Hardware, software, wetware – antes de seu início e longe de seu fim, mulheres foram simuladoras, montadoras, e programadoras de máquinas digitais. (PLANT, 1996, p.37)

Plant argumenta que o modelo de identidades fixas tem tudo para perder a partir desse novo legado técnico. A tecnologia pode dar ao feminismo alguma coisa que ele nunca teve a sua disposição, a obliteração do patriarcado do início ao fim. Com inspiração no *Manifesto Ciberfeminista* do VNS Matrix, Plant se direciona redefinindo o ciberfeminismo. *Zero and Ones*, de maneira persuasiva, mostra como mulheres sempre estiveram inextricavelmente envolvidas com a tecnologia. Usando as operadoras de telefone como exemplo, Plant argumenta que as mulheres tem tradicionalmente compreendido o núcleo do trabalho de todos os tipos de redes, particularmente as redes telefônicas. Do poder do tear à datilografia, até mesmo a descoberta de bugs, a autora categoriza a tecnologia como fundamentalmente um objeto feminino. Ela argumenta que mulheres são máquinas inteligentes, que a robótica é feminina, que o zero –o nada no código binário – sempre foi o *0-utro*, o feminino:

Estão reunindo informação, telecomunicando, controlando máquinas de lavar, realizando somas, ou fazendo vídeos, todos os computadores digitais traduzem informação em zeros e uns. Esses dígitos binários são conhecidos como bits e estão amarrados em bytes de oito. Os zeros e os uns como código parecem oferecer eles mesmos como símbolos perfeitos da ordem da realidade ocidental, a lógica antiga dos códigos que estabelecem a diferença entre ligado e desligado, direita e esquerda, luz e escuridão, forma e matéria, mente e corpo, branco e preto, bom e mal. E assim eles formam uma ótima dupla quando o assunto é sexo. Homem e mulher, fêmea e macho, feminino e masculino; o 1 a linha ereta e o 0 o diagrama do nada absoluto, pênis e vagina, coisa e vazio... É preciso dois para formar o binário, mas todos esses pares são dois de cada, e esse cada é uma espécie única. 1 e 0 formam outro 1. Macho e fêmea somam o Homem. Não há equivalente feminino. Não uma mulher universal ao seu lado. O macho é um, um é tudo, e a fêmea não possui nada que se possa ver. A mulher funciona como um vazio, um hiato, um espaço, “um nada; nada do mesmo, idêntico, identificável... uma falta, uma falha, uma ausência, fora do sistema de representações e auto-representações.” Lacan apresenta a lei e não deixa dúvidas: “Somente há mulher como exclusão pela natureza das coisas.”, ele explica. Ela é “incompleta”, “não-toda”, e tudo que ela possa saber pode ser descrito como “não-conhecimento”. Não há tal coisa como “A Mulher, onde o artigo definitivo se mantém pelo universal.” Ela não possui um lugar como o lar, nada que é seu é próprio, a não ser o lugar do grande Outro.”, escreve Lacan, “eu designo com a letra maiúscula O”. (PLANT, 1997, p.35)

Durante todo o seu trabalho, ao contrário de eleger a metáfora do ciborgue, Plant elege a Matriz como metáfora primária. A matriz materializa a si mesma no processo de tecelagem dos teares da revolução industrial, na predominância das mulheres no trabalho de telefonista, no *tropus* da mulher como programadora (Ada Lovelace, Grace Murray Hopper) e na estrutura reticular do ciberespaço. Plant escreve sobre como o patriarcado se apropria da força de trabalho feminina dentro da tecnologia como um processo de masculinização. Sob essa perspectiva, a autora afirma que não há como *escapar de um processo contrário no qual a matriz a tece mesma, um futuro no qual não há lugar para o homem histórico*. (PLANT, 1997, p.40)

Se a tecnologia é essencialmente feminina, a mulher é então o computador. *Ou como o computador de Turing (a máquina que pode ser qualquer máquina), mulheres podem imitar o computador. As Mulheres são a força mimética final*. (PLANT, Op. cit., p.95-106). Plant escreve que as mulheres não podem ser qualquer coisa, mas podem imitar qualquer coisa valorizada pelo homem: inteligência, autonomia, beleza e talvez a própria possibilidade de mimese. A força de imitação é fortalecida pela emergência do digital como uma poderosa rede semiótica. O digital fornece um espaço de valências que existe fora e potencialmente desloca as estruturas patriarcais:

Em termos convencionais dos modos de organização social e coletividade política, esta nova trama de microprocessadores digitais, mulheres, e máquinas, foram deslocadas e fragmentadas, espalhada vastamente para ter qualquer forma e união. Ela não possui nenhuma história a qual seguir, nenhum precedente a seguir, nenhuma consciência a criar. Ela é composta de ciborgues, softbots, máquinas treinadas para realizar um específico número de tarefas, posicionadas em hierarquias bem estabelecidas. Computadores trabalhavam em paralelo, e datilógrafas eram coletadas em organizações: fontes fluídas a serem usadas pela firma. Cada mulher era reduzida a um número, ela era única, e o único estava em todo lugar. Ela tem uma conduta bem calculada sobre os procedimentos da vida por segmentos delimitados: os telegramas que ela recebe dia após dia, as pessoas às quais ela envia o telegrama, suas classes sociais e as diferentes maneiras de usar o telégrafo, as palavras a serem contadas. (PLANT, Op. cit., p.120)

Como Plant descreve, a introdução do código binário coloca um plano de equivalências que minam as fundações de um mundo no qual o homem e a mulher atuam em seus papéis de superestrutura e base material. Plant transforma a superestrutura em matriz, mas a matriz tem sua feminilidade negada pelos discursos das

tecnologias. Nesse modelo o código binário substitui o que tem sido tradicionalmente os produtores de valor, estes sendo o falo, a lei, o pai, etc. A tecnologia é menos a questão do bom ou e mais a possibilidade de um despertar objetivo do patriarcado. O Ciberfeminismo implica em uma aliança desenvolvida entre mulheres, máquinas e a nova tecnologia que elas estão usando.

Após essa contextualização, é importante colocarmos alguns pontos críticos em relação à teoria de Plant. Em uma tentativa de apresentar as possibilidades do feminino dentro da tecnologia, a autora reforça a polarização entre gêneros. O espaço para subjetividades mais fluídas e livres de amarras binárias acabam por ser reforçadas. Plant usa a justificativa da raiz feminina da palavra matriz (Matter em latin e Histeria em grego) para afirmar uma origem natural e feminina para as tecnologias de rede. Os espaços dentro para mulher dentro da rede são reafirmados através de mitos de origem, como por exemplo, a origem do termo “bug”, usado para denominar falhas em um sistema de linguagem eletrônica:

Afinal de contas, foi Grace Hopper, ao escrever o primeiro software para um computador programável, quem introduziu o termo “bug” e “debug” dentro do jargão dos programas de computador. Criaturas têm se escondido por todos os lugares. Segundo Hopper, “existem milhões de fios ali e quando um monte deles se desplugam de uma vez eles parecem um ninho de cobras. Algumas das garotas pensam que existem bichos vivos vivendo no interior desses cabos. Eles são chamados de “ácaros do cabo” e supõe-se que eles te mordem e te dão urticárias. Você não acreditaria.” (PLANT, 1997, p.127)

Plant afirma uma organicidade na constituição das redes eletrônicas através da citação de passagens míticas como esta acima. De fato, é importante que uma história das tecnologias inclua as mulheres e sua participação no advento dos computadores. Mas, pensar a característica organicista das tecnologias como uma característica feminina reduz as potencialidades importantes ao Ciberfeminismo, como multiplicidade, descentramento e a possibilidade de estar entre as fronteiras de discursos simultâneos, característicos à manifestação em redes eletrônicas do próprio Ciberfeminismo. Plant identifica as assimetrias de poder entre mulheres e homens dentro da história das tecnologias, mas peca ao mistificar e exacerbar os lugares de diferença apenas através de passagens míticas das mulheres por essa história.

Apesar disso as questões mitológicas da relação entre mulheres e tecnologias foram amplamente usadas como recurso teórico pelas Ciberfeministas. A questão proposta por Plant funcionou como uma estratégia apropriada e realocada dentro de textos e discursos como forma de confrontação. Yvonne Volkart, membro da *Old Boys Network*, em certo momento da Internacional Ciberfeminista teria afirmado que o Ciberfeminismo em si seria um mito:

Na palestra introdutória da Internacional Ciberfeminista ela disse: "Um mito é uma estória sem origem definida, respectivamente possui diferentes origens. Um mito é baseado em uma estória central que é contada e recontada e apresenta diferentes variações. Essa característica é comum às necessidades pós-modernas. Um mito nega a prevalência de uma única história bem como uma única verdade e isso se encaixa nas necessidades pós-modernas. Isso implica a busca pela verdade em espaços e na diferença entre as histórias. Mas, se tratando de Ciberfeminismo como mito não significa a mistificação deste, mas sim, a simples indicação de que esse apenas pode se dar através do plural. (VOLKART, 1997 apud SOLLFRANK, 1997)

20

A questão mítica como posicionamento aparecerá não somente ao longo dos textos e discursos, mas também através do trabalho de inúmeras artistas membros do movimento ciberfeminista. Existe toda uma produção imagética em torno de figuras imaginárias como, por exemplo, a Matriz, que aparece ao longo de inúmeros trabalhos de net-art do ex-membro fundador do VNS Matrix, Francesca Da Rimini. Em seu trabalho *Hauting*(1997)²¹ o ciberespaço é descrito como *um espaço vazio para a boneca do espaço*. O termo “*dollspace*” (espaço da boneca) será o equivalente à Matriz de Plant, representado por inúmeras imagens de mulheres como se fossem bonecas robotizadas que:

(...) Tem funcionado como ferramentas e instrumentos, bits, partes, e commodities para serem compradas e vendidas e dadas. Buscando, carregando e gerando crianças, passando os genes: tratadas como tecnologias de reprodução e investimento doméstico, vasos comunicantes e orgasmatrôns... As mulheres estiveram presas à dependência econômica do homem como também são os robôs controlados pela

²⁰ VOLKART, Yvonne, 1997 apud SOLLFRANK, Cornelia, 1997, disponível em: <http://archive.constantvzw.org/events/e12/fr/corsolfr.html> e acessado em 25 de maio de 2009.

²¹ DA RIMINI, Francesca, disponível em: <http://dollyoko.thing.net/title.htm> e acessado em 25 de maio de 2009

ameaça implícita que seus mestres fazem de cortar a força, desligá-los ou voltar com eles para as prateleiras. (PLANT, 1997, p.105)

Em suma, as teorias de Plant sobre o espaço feminino das tecnologias foram imensamente apropriadas e propagadas pelo movimento ciberfeminista. *Zeros and Ones* (Op. cit.) expande a figura do ciborgue de Haraway para além das relações entre corpo e máquina, ao fazer um “resgate” historicizado do papel da mulher na indústria tecnológica e pensar figuras de retóricas mais amplas como, por exemplo, é o caso da Matriz. Mas ainda sim, o ponto central do argumento de Plant reafirma a principal estratégia pensada por Haraway que é a de entender o *Ciberfeminismo como uma aliança desenvolvida entre mulheres, máquinas e novas tecnologias* (PLANT, 1997 apud GALLOWAY, 1997)²²

2.4.2. Virtualização dos corpos e desejos

Outra vertente das teorias ciberfeministas é a teoria dos *Corpos Virtuais* (1997) de Allucquère Rosanne Stone (Sandy Stone), transexual e teórica da história do ciberespaço. O ensaio de Stone, *Will the real body please stand up* (1991)²³, ajudou a estabelecer pontos para o debate contemporâneo sobre o corpo nas comunidades virtuais. O lugar do corpo é central para o Ciberfeminismo. Stone argumenta que os *binarismos como natureza-cultura funcionam como uma estratégia para manter as fronteiras para fins econômicos e políticos e também uma maneira de produzir significados*. (STONE, 1991) A inserção do corpo no espaço virtual produziria significados através da articulação das diferenças entre corpos e não-corpos, entre espaços e não-espaços.

Stone clama que as novas tecnologias não são agentes transparentes que removem a questão de gênero da visão, mas sim proliferam a produção e organização de corpos e gêneros no espaço. Ela mostra que a metáfora do espaço dominante para

²² PLANT, Sadie, 1997 apud GALLOWAY, Alexander ,1997, disponível em : <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> e acessado em 25 de maio de 2009

²³ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

interações nos espaços virtuais, são suficientemente, metáforas de nosso espaço diário cartesiano:

O espaço virtual é mais frequentemente visualizado como um espaço cartesiano. Os participantes on-line tendem a visualizar o sistema de conferência como um espaço tridimensional que pode ser mapeado em termos de coordenadas cartesianas, de forma que alguns ramos do espaço virtual são mais altos e outros mais baixos. A própria visualização de Gibson do ciberespaço era cartesiana. Membros de comunidades virtuais eletrônicas atuam como se a comunidade encontrasse um espaço público físico. O número de vezes que os presentes on-line referem ao encontro como um lugar arquitetônico e como modo de interação neste lugar como extremamente social em proporção àqueles que não são. Eles dizem coisas como “este é um bom lugar pra se encontrar” ou “este é um lugar conveniente para conhecer pessoas. Corpos no espaço virtual possuem componentes eróticos complexos. Participantes podem flertar uns com os outros. Outros podem iniciar relações virtuais sexuais, construindo fantasias eróticas mútuas e elaboradas. As possibilidades eróticas para o corpo virtual são parte significativa de discussões de alguns grupos que estão desenhando sistemas virtuais. As consequências dos corpos virtuais são consideráveis no panorama atual, assim os participantes mobilizam uma tensão erótica significativa a seus corpos virtuais. O significado do localizado e do privado não é estabelecido. O campo está cheio de debates sobre o status legal das comunicações dentro das redes. Um exemplo é o significado de fora e dentro. Tradicionalmente quando uma carta é enviada, o endereço é parte da mensagem. Essa distinção entre fora e dentro foi apagada, e junto com isso a possibilidade de privacidade. (STONE,1991)²⁴

Essa metáfora é arbitrária já que na lógica das redes digitais necessariamente não há nada que pré-estruture elas mesmas como cartesianas, baseadas no corpo físico e no desejo, mas não foi o que aconteceu desde então, segundo Stone. Para essa autora, a possibilidade de interação em comunidades virtuais se dá primariamente através da interação textual dos participantes. E como nosso espaço off-line, os espaços virtuais são habitados por corpos com componentes eróticos complexos. O texto de Stone foi escrito muito antes que ambientes virtuais imersivos e mais complexos como o *Second Life*, *The Sims*, dentre outros, se popularizassem. Para Stone, a questão que fica é como

²⁴ STONE, Sandy, disponível em: http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009

os gêneros são estruturados nesses espaços e como isso reflete na virtualização dos corpos:

Em termos diferentes do cinemático, o ciberespaço “engrossa” o presente, produzindo um espaço que, profundamente, é textualizado, e por isso materialmente inabitado. David Tomas em seu artigo *The Technophilic body* (1989) descreve o ciberespaço como puramente espetacular cinestesicamente excitante, e criador de uma sensação de livre descorporificação. Eu leio isto como uma percepção adicional de liberdade do corpo, e em particular talvez, liberdade do senso de perda de controle que acompanha a corporificação adolescente masculina. O ciberespaço é certamente a concretização de molduras psicanalíticas do desejo masculino para alcançar essa liberdade. Em termos psicanalíticos, para o jovem masculino, poder ilimitado primeiramente sugere a mãe. A experiência de poder ilimitado é tanto de gênero, e para o macho, medo da necessidade de controle, produzindo uma necessidade irracional de reconciliação com uma sempre ausente estrutura de personalidade. Essa estrutura ausente de personalidade é também outro modo de descrever a peculiaridade sedutora do computador que pode ser definida com um *second self*. Perigo, o senso de ameaça bem como sedução que o computador pode evocar vem tanto do interior quanto do exterior. Isso deriva de um complexo de inter-relações entre humanos e computadores, e assim parcialmente do interior humano, e isso existe quase autonomamente dentro da simulação. Isso constitui simultaneamente os sentidos do prazer erótico e da perda de controle sobre o corpo. Ambos também constituem a constelação de respostas para a simulação que em muito aumenta o medo, desejo, prazer, e a necessidade de dominação, subjugo e controle. (STONE, 1991) ²⁵

Nas demais teorias ciberfeministas o tema dos corpos e das identidades dominam. Para as ciberfeministas os corpos são geralmente o motivo de revolta contra predominância masculina na Internet e da configuração desses espaços virtuais por maioria profissionais masculinos que acabam por repetir as estruturas de poder do mundo real.

Um dos exemplos mais comuns citados pelas ciberfeministas sobre as assimetrias de gênero no espaço virtual é a presença constante e difusa da prostituição feminina. A ciberfeminista Donna Hughes, em seu artigo *The Internet and the Global Prostitution Industry* (1999) argumenta que a Internet, por se tratar de um meio livre de

²⁵ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

controle e leis se tornou o espaço principal para o tráfico e exploração de mulheres e crianças. O artigo escrito em 1996 para o *The Politics of Cyberfeminism Conference* faz um traçado da então emergente presença de comunidades virtuais exclusivamente masculinas dedicadas à troca de experiências relativas ao turismo sexual de diferentes partes do mundo. Além disso, Hughes documenta que uma das primeiras formas, e bem sucedida, de *e-commerce* foram as relativas à pornografia de maneira geral, a questão em si não seria a presença massiva da pornografia no novo meio que se popularizava, mas *como esse meio de rápida publicização eletrônica possibilitou aos homens explorar e comercializar individualmente as mulheres e seus corpos*. (HUGHES, 1999, p.160) Em contrapartida, muito do foco das correntes ciberfeministas sobre os corpos vem, também, da ideia de que o corpo está sendo obliterado. Como Stone ressalta, *o advento do ciberespaço é a história dos corpos migrando e metamorfozando em novos contextos*. (STONE, Ibid. idem)²⁶

Para Stone, as redes eletrônicas em sua miríade de tipos e os modos de interação interpessoal adotados, são novas manifestações do espaço social que é mais bem conhecido por suas formas mais velhas e familiares como clubes, comunidades de cartas, associações, etc. Elas podem ser caracterizadas como o espaço virtual – *um locus imaginário criado por agentes comunais*. Em sua forma mais recente, conceitos como *distância, dentro e fora, e até mesmo o corpo físico tomam novos e perturbadores significados*. (STONE, Ibid.idem)²⁷

Nesse contexto, para as ciberfeministas um dos aspectos mais interessantes do espaço virtual é *crossgendering*. Nas redes, onde a garantia da persona em um corpo físico é insignificante, homens comumente usam personas femininas quando querem, e vice-versa. Toda essa apropriação do outro gerou novos modos de interação. Ética, confiança, e risco ainda continuam, mas de modos diferentes. Os modos de gênero pela mediação das tecnologias de comunicação permanecem relativamente estáveis, mas na Internet esses modos se tornam mais plásticos. Uma mulher que se apropria de um estilo masculino de conversa pode ser reconhecida como homem em um lugar e tempo, de modo que sua persona quase ganha uma vida própria, separada do *self* corporificado no mundo real:

²⁶ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

²⁷ STONE, Sandy, disponível em: http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

É interessante o fato de que justamente no momento em que os últimos campos antropológicos intocados estão desaparecendo, um novo e inesperado tipo de campo está abrindo, incontrovertidamente, espaços sociais nos quais as pessoas se encontram face a face, mas sob novas definições do encontro e da face. Esses novos espaços iniciam um colapso entre as fronteiras do social e do tecnológico, biológico e máquina, natura e artificial, que são parte do imaginário pós-moderno. Eles são parte de uma imbricação crescente de humanos e máquinas em novas formas sociais que eu chamo de sistemas virtuais. (STONE, Ibid. idem)²⁸

No caso, por exemplo, da ficção científica as fantasias sobre o corpo feminino estão relacionadas especialmente com o corpo reprodutivo. Sistemas alternativos de procriação e nascimento que em alguns casos, remetem ao monstruoso. O trabalho de Stone se põe em relação também ao imaginário ciborgue da ficção científica. Para isso ela cita dois outros relatos da evolução do conceito de corpo e sujeito através das intervenções das tecnologias no final do século XX: *O Manifesto do Ciborgue* (1984) e *Biopolíticas dos corpo pós-moderno* (1984-1988), ambos de Donna Haraway. Os dois relatos falam sobre o colapso das categorias e limites do corpo. As fronteiras entre sujeito, se não o corpo, e o resto do mundo estão passando uma reconfiguração radical, trazida em parte pela mediação das tecnologias. *Isso significa que muitas das categorias usuais se tornaram desconfiáveis por tornar úteis as distinções entre o biológico e o tecnológico, o natural e o artificial, o humano e o mecânico, as quais nos acostumaram.* (STONE, Ibid idem)²⁹

Para as ciberfeministas com a popularização das comunidades virtuais, essa cisão está simultaneamente crescendo e desaparecendo. Para Faith Wilding, em seu artigo *Where is feminism in Cyberfeminism?* (1997), os corpos estão na moda na rede – já são velhos os ciborgues, tecno, pornô, eróticos, metamórficos, recombinações e fantasmas, virais. Mas, a maioria desses corpos é pouco mais que imagens já circuladas da sexualidade de consumo. (WILDING, 1997)³⁰ Ou seja, todo o furor do Ciberfeminismo em relação ao corpo diz respeito tanto a descorporificação permitida

²⁸ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

²⁹ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

³⁰ WILDING, Faith, disponível em: <http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em 15 de abril de 2009.

pelo surgimento das comunidades on-line, quanto a velhas vertentes da arte feminista de desnaturalizar o corpo feminino enfatizando exatamente suas características mais óbvias. Essa questão, que não era nova no feminismo, é redimensionada pela interpelação das tecnologias e sua ação de vigilância nos corpos femininos:

O ciberfeminismo pode criar reconfigurando corpos remodelados em ciberespaços, corpos que são apaixonadamente incorporados em uma obra textual, visual e interativa. Simultaneamente, projetos que desconstroem a proliferação de códigos sexuais da cultura dominante na rede serão mais efetivos se vierem com uma força, com um centro libidinoso, e entendidos através do filtro da história das mulheres. Feito isso, a arte do corpo ciberfeminista está encantada por histórias do corpo das mulheres. Estão motivadas pela raiva contra a força da censura, da repressão e normalização. Ainda que, principalmente, estejam motivadas pela ausência – criada pelo infanticídio feminino, a extirpação do clitóris, dos medicamentos que impedem o orgasmo, a sutura dos lábios da vagina, a venda de informação sobre controle de natalidade, a violação, a gravidez forçada e pelo confinamento do feminino. (WILDING, 1997)³¹

O Ciberfeminismo centrado na arte corporal ganhou vida na rede nos fins da década de 1990 ainda reverbera. Como era de se esperar, a vagina e o clitóris reaparecem como um híbrido maquínico, replicados em diferentes endereços e websites ciberfeministas. Assim há uma ênfase em práticas estéticas para o reforço dos discursos, parecida com a arte feminista da década de 1960, relatada por Wilding:

Muitos artistas estão contribuindo para uma explosão da arte corporal na rede, mas a maior parte é uma simples transposição do que já existe em outros meios. “O Ciberfeminismo centrado na arte corporal está começando a ganhar vida na rede. Como era de se esperar, a vagina e o clitóris têm um site em honra em muitos dos trabalhos ciberfeministas, como o do VNS Matrix. “*Cunt art*” foi um violento, feliz e libertário símbolo da união de artistas e ativistas feministas na década de 70. ”(WILDING, 1997)²⁴

A arte contemporânea Ciberfeminista, incluindo a “arte-vagina”, assim nomeada pelo VNS Matrix, fazem uma releitura da arte feminista dos anos 1960 e 1970, com a inclusão do elemento tecnológico. Como a performance, *Vaginal Painting* (1965)

³¹ WILDING, Faith, disponível em :<http://www.neme.org/main/392/cyberfeminism> e acessado em 25 de maio de 2009.

(Ilustração 5, p.29), da artista pertencente ao grupo Fluxus, Shigeko Kubota, o VNS Matrix foca sua estética no carnal, crua, e no uso expressivo do corpo. Mas este corpo não será o corpo físico e sim um corpo feminino, textualmente virtual. Um exemplo é o *Manifesto Ciberfeminista para o século 21* (1991) escrito pelo VNS Matrix:

Nós somos a boceta moderna. Anti-razão positiva; ilimitada, liberada, implacável. Vemos a arte com nossa boceta; fazemos arte com nossa boceta. Nós acreditamos em desfrute loucura santidade e poesia. Nós somos o vírus da desordem do novo mundo, rompendo o simbólico por dentro. Sabotadoras do mainframe do grande pai. O clitóris é uma linha direta para a matriz. VNS MATRIX: exterminadoras dos códigos morais. Mercenárias do lodo; caindo de boca no altar da degradação. Sondando o templo visceral, nós falamos línguas. Infiltrando; destruindo; disseminando, corrompendo o discurso. Nós somos a boceta futura. (VNS MATRIX, 1991)³²

Em suma, o que as Ciberfeministas desejam em relação ao corpo é uma trajetória teórica baseada menos em um dualismo hierárquico entre máquinas dominantes e corpos submissos e mais em uma estratégia entre política e máquinas que imaginam e constroem aliança entre mulheres e máquinas. E ainda pensando na questão do corpo, Stone deixa a pergunta: *“E se vivemos em um mundo no qual, ao invés da natureza se tornar "tecnologizada", a tecnologia ser a natureza na qual as fronteiras entre sujeitos e ambiente se colapsaram?”* (STONE, Ibid. idem)³³

2.5. Os ciberfeminismos

2.5.1 VNS Matrix

As pioneiras do Ciberfeminismo, o coletivo VNS Matrix (VeNuS Matrix), proveram uma linha de frente na guerrilha tática para os esforços teóricos de Stone e Plant. O VNS Matrix era composto por Josephine Starrs, Julianne Pierce, Francesca da Rimini e Virginia Barratt. Na época de seu surgimento, o grupo perpetrou uma série de intervenções ciberfeministas voltadas para garotas.

³² VNS MATRIX, disponível em: <http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm> e acessado em 25 de maio de 2009.

³³ STONE, Sandy, disponível em : http://molodiez.org/net/real_body2.html e acessado em 25 de maio de 2009.

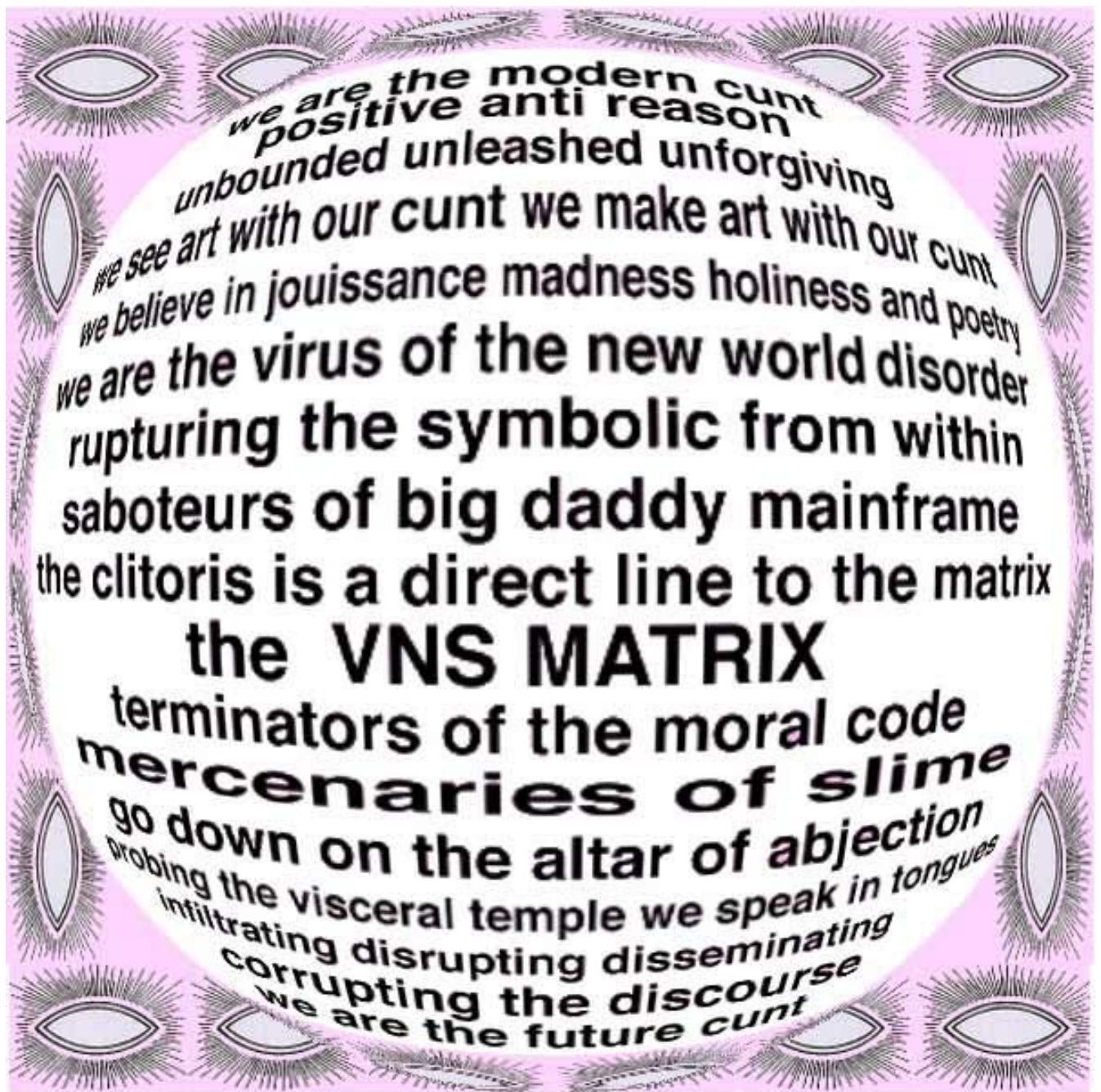


Ilustração 11- *Cyberfeminist Manifest for the 21st century* - VNS MATRIX (1991)

Elas foram responsáveis pelo primeiro manifesto ciberfeminista, o *Cyberfeminist Manifesto for the 21st century* (1991) (Ilustração 11, p. 69) e pelo manifesto *Bitch Mutant Manifesto* (1996). Ambos os manifestos faziam forte apologia à fusão do corpo feminino com as tecnologias: o primeiro declara “o clitóris é uma linha direta para a matriz”,³⁴ e o segundo afirma “que a identidade explode em múltiplos morfismos e que infiltra o sistema pela raiz”³⁵. Ambos os motes significam um destaque fundamental para coexistência material entre a máquina e corpo e o fim de antagonias categóricas. Dessa maneira, seguindo a questão do corpo aparece a questão das identidades. Da Rimini, cujo pseudônimo na rede era Doll Yoko, descreve que o *Ciberfeminismo se tornou um campo no quais múltiplas linhas de fuga surgem anarquicamente, gerando diálogos, relações, objetos conceituais e físicos*. (RIMINI, 1996 apud GALLOWAY, 1997)³⁶

Originalmente ignorantes do trabalho de Plant, o VNS Matrix construiu seu próprio corpo teórico baseado em um ativismo voltado para a questão da mulher e tecnologia. Julianne Pierce, membro do grupo, afirma que ao mesmo tempo em que elas começaram a usar o conceito de Ciberfeminismo, esse mesmo termo apareceu em outras partes do mundo:

Era como uma meme espontânea que emergia em volta ao mesmo tempo como uma resposta a ideias como o ciberpunk que eram populares a época. Desde então a meme se espalhou rapidamente e se tornou certamente uma ideia que foi abraçada por muitas mulheres que estão engajadas com a teoria da tecnologia e sua prática. Pierce nota que as ciberfeministas nunca foram anti-tecnologia, e sim adoradoras das máquinas que as usam integralmente em sua ação política de arte e escritura. (PIERCE, 1996 apud GALLOWAY, 1997)³⁷

Como artistas, as VNS Matrix eram sérias sobre o uso de estratégias como a ironia e inversão cultural de estereótipos para levantar algumas das muitas questões sobre mulher e tecnologia, acesso, educação, emprego e a representação de mulheres e

³⁴ VNS MATRIX, disponível em: <http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm> e acessado em 25 de maio de 2009.

³⁵ VNS MATRIX, disponível em: <http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm> acessado em 28 de maio de 2009.

³⁶ DA RIMINI, Francesca, 1997 apud GALLOWAY, Alexander, 1997 disponível em <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> e acessado em 28 de maio de 2009.

³⁷ PIERCE, Julianne, 1997 apud GALLOWAY, Alexander, 1997, disponível em <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> e acessado em 28 de maio de 2009.



Ilustração 12- *All New Gen*, VNS MATRIX (1993)



Ilustração 13- *All New Gen*, VNS MATRIX (1993)

garotas na cultura dos jogos. Em 1993 o coletivo elabora o trabalho *All New Gen* (Ilustração 12, 13 14 e 15, pp. 71 e 74), um jogo hipertextual onde o interator deve ajudar a personagem ANG a sabotar o banco de dados do personagem antagônico Big Daddy Frame, o homem edípico:

All New Gen é um jogo onde um grupo de vagabundas do DNA, Patina de Panties, Dentata e Princess of Slime, realizam missões heróicas com erotismo exuberante e política séria. Elas são a inteligência onipresente, terroristas ciber-anárquicas com múltiplas guisas cuja principal objetivo é infectar de forma virulenta e corromper a informática da dominação e o código moral terminal. Neste jogo você se torna um componente da Matriz, se unido a ANG em sua missão para sabotar os bancos de dados de *Big Daddy Mainframe*... Todas as batalhas acontecem na *Contested Zone*, um território de propaganda, subversão e transgressão. Seus guias através da *Contested Zone* são as renegadas *DNA Sluts*, abdicadoras do regime super-herói opressivo que se uniram a ANG em sua luta pela liberação dos dados... O caminho da infiltração é traiçoeiro e você encontrará muitos obstáculos. O mais nefasto é o *Circuit Boy* _ um perigoso *Techno-Bimbo*... Você será abastecido pela *G-slime*. Por favor, monitore seus níveis. Se juntar às *DNA Sluts* irá reabastecer seus suprimentos...Esteja consciente de que não há nenhum código moral na Zona. (VNS MATRIX,1993 apud STEFFENSEN, 1997)³⁸

Outro trabalho, típico do grupo é a obra em net-art de 1994, *Dirty Work for Slimey Girls*³⁹. Assim como em *All New Gen* (1993), o trabalho parte do ponto de desestruturação de ideologias machistas sobre a tecnologia:

O projeto *Dirty Work for Slimey Girls* busca subverter mitos masculinos que tornam as mulheres alienadas aos dispositivos tecnológicos e seus produtos culturais. Eles acreditam que mulheres que se apropriam das ferramentas de dominação e controle introduzem uma ruptura em uma cultura altamente sistematizada ao infectar as máquinas com pensamentos radicais, desviando-as de seu propósito inerente da predominância linear masculina. (VNS MATRIX, 1994)⁴⁰

³⁸ VNS MATRIX,1993 apud STEFFENSEN,Jyanne, 1997, disponível em http://ensemble.va.com.au/array/steff_02.html e acessado em 25 de maio de 2009.

³⁹ VNS MATRIX, disponível em <http://www.medienkunstnetz.de/works/dirty-work-for-slimey-girls/> e acessado em 25 de maio de 2009.

⁴⁰ VNS MATRIX, disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/dirty-work-for-slimey-girls/> e acessado em 25 de maio de 2009.

A marca típica das VNS Matrix é a política confrontadora e liberal para mulher na matriz digital. Francesca da Rimini (também conhecida como *Gashgirl-DollYoko*) narra as origens do grupo:

Como todas as histórias coagulantes, a nossa começa com lodo e talvez termine em sangue. Eu vivo à beira do deserto australiano em uma pequena cidade de mentiras e sussurros, com o ventre palpável e palpitante. Era verão de 1991. Definitivamente não o verão do amor, éramos quatro garotas. Estávamos excitadas, entediadas e pobres (pra mim muita coisa não mudou a não ser o fato de que não estou mais entediada). Decidimos quebrar o cartel pornô com alguma pornografia feminina. Fizemos algumas imagens em computadores roubados, *Beg, Bitch, Fallen, Snatch*. Decidimos que era mais divertido brincar com computadores do que ficar escaneando nossas vaginas, então o *Velvet Downunder* se transformou em VNS Matrix. Nomeamos a nós mesmas o vírus da desordem mundial, regadas com vinho tinto e fluído-g (o qual não poderia ser reabastecido frequentemente em distrações prazerosas). (DA RIMINI, 1997 apud GALLOWAY, 1997)⁴¹

Os trabalhos do VNS Matrix são de difícil visualização. Existem muitas referências em inúmeros artigos pela rede, mas com o fim do grupo em 1997, os registros sobre suas ações se concentram mais em artigos acadêmicos do que em canais oficiais. Os dois trabalhos citados, apesar de terem sido desenvolvidos para funcionar on-line, não mais se encontram disponíveis na Internet. As imagens sobre a produção do VNS Matrix são esparsas e o próprio site oficial do grupo não possui nada além de informações vagas e contraditórias. Apesar disso, o VNS Matrix aparece como um consenso geral entre os inúmeros artigos, livros de teóricos tanto sobre arte-feminista quanto sobre o Ciberfeminismo, como o responsável pelo surgimento do termo e do movimento. Uma das primeiras imagens do grupo VNS Matrix era do tamanho de uma caixa de fósforos (1m x 5m) e foi usada para a primeira instalação do grupo em uma galeria⁴². (DA RIMINI, sem data) O projeto *All New Gen* (1993), aqui já citado, foi transferido de seu contexto original e apresentado como obra de arte. Segundo Francesca da Rimini, o conceito do design foi apropriado um grupo japonês chamado *Complesso Plastico*. Grande parte do trabalho das VNS Matrix era realizada através do roubo e da falsificação de imagens da mídia:

⁴¹ DA RIMINI, Francesca, 1997 apud GALLOWAY, Alexander, 1997, disponível em: <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html> e acessado em 25 de maio de 2009.

⁴² DA RIMINI, Francesca, disponível em: <http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/BRAVE00.HTM> e acessado em 25 de maio de 2009.



Ilustração 14- All New Gen - VNS MATRIX (1993)



Ilustração 15- All New Gen - VNS MATRIX (1993)

Isso era parte de uma simulação das indústrias de propaganda. Eu penso que eu poderia ser uma copiadora famosa na vida passada, e minha principal contribuição para o VNS foi o desenvolvimento de personagens e cenários para nossas empreitadas vaporosas. (DA RIMINI, sem data)⁴³

O potencial do pós-humano (vida artificial, protética, vírus, ciborgues etc.), algo somente disponível dentro do advento da tecnologia, para as VNS Matrix são fenômenos que se tornam instrumentais. A estética ciberpunk, a desconstrução do corpo e reforço a iconografia vaginal, são as características mais fortes do grupo. Porém, suas mensagens ambíguas, a construção de uma narrativa hermética e simbólica, tornam a leitura política da proposta do grupo um tanto nebulosa. Essa é uma característica que segundo Santaella, seria comum às teorias do pós-humano, onde podemos incluir o Ciberfeminismo das VNS Matrix:

Quando se trata de um tema como o pós-humano, prenhe de instigações complicadas, não é de estranhar que a Internet abra o flanco para a expansão de interpretações impregnadas de misticismo, que compreendem o humano como um estágio transitório na evolução da inteligência. (SANTAELLA, 2008, p. 45)

Segundo Faith Wilding, em seu artigo *Notas sobre a condição política do Ciberfeminismo* (1997)⁴⁴, escrito junto ao grupo Critical Art Ensemble, o movimento era demasiadamente jovem para fazer frente às lutas inerentes à economia da diferença:

Como a maioria das fronteiras, no caso, parece dar lugar a “todos”. Ao mesmo tempo há lições da história que devem ser aprendidas. Os movimentos radicais em sua infância tendem a voltar a seus velhos modelos. O ciberfeminismo não é diferente, e os temas do feminismo, como subjetividade, separatismo e manutenção dos limites e da identificação territorial estão destinados a surgir novamente, ainda que outros territórios feministas pareçam mortos. Qual é o território que o ciberfeminismo está questionando, teorizando e ativamente confrontando? Logicamente a resposta superficial seria o ciberespaço, mas tal resposta não é realmente satisfatória. O ciberespaço é somente uma pequena parte, já que a infraestrutura que cria esse mundo virtual é imensa. A fabricação e design de hardware e software são certamente de importância chave, mas talvez a mais

⁴³ DA RIMINI, Francesca, disponível em: <http://www.sysx.org/gashgirl/VNS/TEXT/BRAVE00.HTM> e acessado em 25 de maio de 2009.

⁴⁴ WILDING, Faith, disponível em http://www.obn.org/reading_room/writings/html/notes.html e acessado em 25 de maio de 2009.

importante sejam as instituições que formam os designers e produtos da vida cibernética. (WILDING, 1997)⁴⁵

Em suma, o VNS Matrix aparece como uma primeira vertente, aplicando vários conceitos extraídos do Manifesto Ciborgue de Haraway, ao se apropriar das tecnologias como forma de hacktivismo, principalmente da imagem do corpo ciborgue. Como nos movimentos de arte feminista da década de 1970 e 1960. O imaginário da vagina é novamente trazido à cena, mas de maneira reformulada. A vagina agora é a entrada para a matriz “ciborguisada”, mas ainda é o elemento de contestação corporal feminino. Mas mais do que a figura da vagina como forma de contestação, está a ideia de uma situação de pós-gênero que perpassa os manifestos de maneira geral, como por exemplo, o *Bitch Mutant Manifesto* escrito pelo grupo em 1996:

O contágio quente da febre do milênio funde retrô com futuro, catapultando corpos com órgãos na tecno-utopia... Onde o código dita o prazer e satisfaz o desejo. Aplicativos pretensiosos adornam minha garganta. Eu sou as cadeias de binários. Eu sou puro artifício. Apenas leia minhas memórias. Carregue-me em sua imaginação pornográfica. Escreva-me. A identidade explode em formas múltiplas e infiltra o sistema pela raiz. Partes inomináveis não íntegras causam curto-circuito nos programas de reconhecimento de código atirando agentes de vigilância no hiperespaço, o qual cospe milhões de bits de dados corruptos, enquanto estes são tomados por ataques de pânico esquizofrênicos e viajam no terror. E o que o novo milênio tem a oferecer às massas imundas sem modem? Água fresca onipresente? A simulação tem seus limites (...) Estamos beirando o insano e os vândalos estão bombando. Estenda meu fenótipo, criança, me dê um pouco daquela java-magia negra que você sempre alardeia. (Eu vou arreganhar meu modem). Os extropianos estavam errados, existem algumas coisas que você não pode transcender. O prazer está na desmaterialização. A delegação do desejo. Nós somos o acidente perverso que caiu no seu sistema enquanto você estava dormindo. E quando acordar iremos exterminar suas ilusões digitais, sequestrando o seu software impecável. Seus dedos sondam minha rede neural. A sensação latejante nas pontas dos seus dedos são minhas sinapses respondendo ao seu toque. Não é química, é eletricidade. Pare de me acariciar. (VNS MATRIX, 1996)⁴⁶

⁴⁵ WILDING, Faith, disponível em http://www.obn.org/reading_room/writings/html/notes.html e acessado em 25 de maio de 2009.

⁴⁶ VNS MATRIX, disponível em <http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm> e acessado em 25 de maio de 2009.

Como declara Haraway, o “*ciborgue é a criatura em um mundo de pós-gênero*”, a utopia ciberfeminista no trabalho das VNS Matrix é plantada através de um ideário de descorporificação e fim pelo fim de dualismos. Tudo pode ser codificado, inclusive os corpos e os sexos. Apesar de usarem a imagem da vagina como dispositivo discursivo em seus diversos textos e trabalhos e não fazerem nenhuma menção direta ao ciborgue, a teoria desses manifestos criados pelo grupo australiano serve-se da consciência oposicionista que o manifesto de Haraway também propõe; resultado de uma sintomática incerteza sobre o futuro do corpo aos finais do século XX.

2.5.2. Old Boys Network

Em 1997, aconteceu em Kassel, Alemanha, a *1ª Internacional Ciberfeminista*. O encontro foi resultado da Bienal de Berlim e aconteceu paralelamente à *Documenta X*, reunindo inúmeros grupos com atuações em mídiarte, ciberativismo, videoarte e também professores universitários. O evento uniu *mulheres e grupos com diferentes origens, culturas e atuações que através de workshops, debates e apresentações discutiram novas maneiras de representação e atuação da mulher nos meios tecnológicos*. (Internacional Ciberfeminista, 1997) ⁴⁷

A Internacional Ciberfeminista durou oito dias e foi organizada por Pit Schultz e Geert Lovink dentro da lista Nettime, organizadores da Documenta, e pelas fundadoras da *Old Boys Network*, Cornelia Sollfrank, Ellen Nonnenmacher, Vali Djordjevic e Julianne Pierce, ex-membro do VNS Matrix. A *Old Boys Network* surgiu dentro do evento como uma aliança que une através da Internet grupos de ciberativistas, artistas e teóricos, que se definem e atuam como ciberfeministas. A OBN é reconhecida como a primeira aliança formada após a Primeira Internacional Ciberfeminista. Este evento reuniu um variado e diversificado grupo de mais de trinta mulheres, com um núcleo fixo de mais ou menos 10, que trabalharam e viveram juntas durante o evento. As mulheres se apresentaram a partir do convite aberto feito na FACES (lista de e-mails feminista ainda em atividade) e a responsabilidade principal de organização era da *Old Boys Network*, formado por 6 mulheres, que consultou e recrutou as participantes via Internet. Além de decidir todo o conteúdo da 1ªIC, a OBN se responsabilizou por outras

⁴⁷ 1ST INTERNATIONAL CYBERFEMINIST, disponível em: http://www.obn.org/cfundef/press_eng.html e acessado em 12 de janeiro de 2009.

demandas como hospedagem, viagens, calendários, necessidades tecnológicas, interfaces com a Nettime e a Documenta, orçamento e comunicações.

Desde seu início a rede possuiu alta rotatividade de membros e pouca organização hierárquica. A aliança foi uma coalizão virtual e real de ciberfeministas sob o guarda-chuva do Ciberfeminismo. Seu objetivo era o discurso crítico em novas mídias, especialmente focando nas questões específicas de gênero. A OBN *sob a efígie do "Ciberfeminismo"* tem por objetivo a realização de discussões críticas sobre as novas mídias, proporcionando assim, um espaço de análise para as relações entre gênero e tecnologia. (OLD BOYS NETWORK, 1997) ⁴⁸

Desde o início a proposta foi de desarticulação e ironia. Os discursos e a forma de apresentação do “coletivo temporário” pregavam a permanência pela indefinição do termo Ciberfeminismo. Mesmo que as participantes chamassem a si mesmas de ciberfeministas, esse posicionamento indicava uma ambivalência profunda na relação das mulheres com a teoria e prática do feminismo, e sua relevância para as condições atuais de imersão das mulheres na tecnologia. Essa estratégia começa pelo próprio nome da coalizão, *Old Boys Network*, satiriza de maneira irônica as irmandades masculinas, tradicionais em universidades europeias e norteamericanas:

Normalmente, o termo Old Boys Network é usado como um idioma, uma metáfora para descrever uma inter-relação informal (aqui a ser entendida como sinônimo de seres humanos do sexo masculino). Nesse caso, os Old Boys de uma network todos pertencem a uma mesma elite que frequentou certa escola/faculdade. A preocupação de uma Old Boys Network é a de apoiar ou obter suporte para carreiras individuais. Os garotos mais velhos em posição melhor ajudam os mais novos a estabilizar suas próprias posições. Eles trocam informação, e cada um dos Old Boys lucra com o sucesso de outro Old Boy. Deve-se notar que dicionários, particularmente aqueles impressos antes de 1997 podem conter alguns significados importantes sobre o termo. Atualmente, Old Boys Network também pode ser usado para: uma rede ciberfeminista, uma marca para atividades ciberfeministas, um perigoso vírus ciberfeminista... (OLD BOYS NETWORK, 1997) ⁴⁹

Algumas definições do Ciberfeminismo já foram oferecidas nos escritos e práticas artísticas de Sadie Plant(1997), VNS Matrix(1991), Rosi Braidotti(1997),

⁴⁸ OLD BOYS NETWORK, disponível em: http://www.obn.org/faq/fs_faq.html e acessado em 12 de janeiro de 2009.

⁴⁹ OLD BOYS NETWORK, disponível em http://www.obn.org/faq/fs_faq.html e acessado em 12 de janeiro de 2009.

Alluquére Rosanne Stone(1997), dentre outras. Outra razão para a relutância das participantes da 1ª *Internacional Ciberfeminista* em relação à definição de um ciberfeminismo também condiz com o que Faith Wilding relata em seu artigo *Wheres is feminism in ciberfeminism?* (1997). Wilding afirma que o clima para o estabelecimento das premissas da *Old Boys Network* era de repúdio ao feminismo realizado nas décadas de 1970 e 1960. De acordo com esse argumento o *feminismo velha guarda é caracterizado como restrigente (politicamente correto), culposos, essencialista, tecnofóbico, anti-sexo, e irrelevante às questões das mulheres e das novas tecnologias.* (WILDING, 1997) ⁵⁰.

Porém, apesar da indefinição para o termo ciberfeminismo como forma de manter livres as atuações e alinhamentos teóricos do grupo, a *Old Boys Network* se define como uma coalizão dedicada ao ciberfeminismo. A preocupação da OBN era a de construir espaços nos quais *ciberfeministas pudessem pesquisar experimentar, comunicar e agir.* (OBN, 1997) Esses espaços, por exemplo, foram: o *Cyberfeminist Server*, a <oldboys> *mailing list* e encontros na vida real. Todas essas atividades tinham o propósito de dar uma presença contextualizada às expressões e formulações artísticas, teóricas e políticas sob o guarda-chuva do ciberfeminismo.

Apesar de terem trabalhado sem uma definição para o termo, a OBN escreveu o manifesto *100 Anti-theses* (1997), onde o grupo elabora 100 teses definindo o que o ciberfeminismo é pelo que ele não é. Ao negar uma definição, políticas identitárias e linhas partidárias, em torno uma abordagem divertida pelo de desejo definição e como forma de provocação para a imprensa, as *100 Anti-teses* (uma paródia das teses de Martin Luther King), que definiam o ciberfeminismo pela negação era um meio atrativo de iniciar uma conversação, gerar curiosidade, e engajar em um jogo de linguagem e certamente foi divertido enquanto um projeto de escrita coletiva:

O ciberfeminismo não é separatismo; o ciberfeminismo não é tradição; o ciberfeminismo não é maternalista; o ciberfeminismo não é uma fronteira; o ciberfeminismo não é sem conexão; o ciberfeminismo não está à venda; o ciberfeminismo não é natural; o ciberfeminismo não é alter-ego; o ciberfeminismo

⁵⁰ WILDING, Faith, disponível em http://www.obn.org/cfundef/faith_def.html e acessado em 25 de maio de 2009.

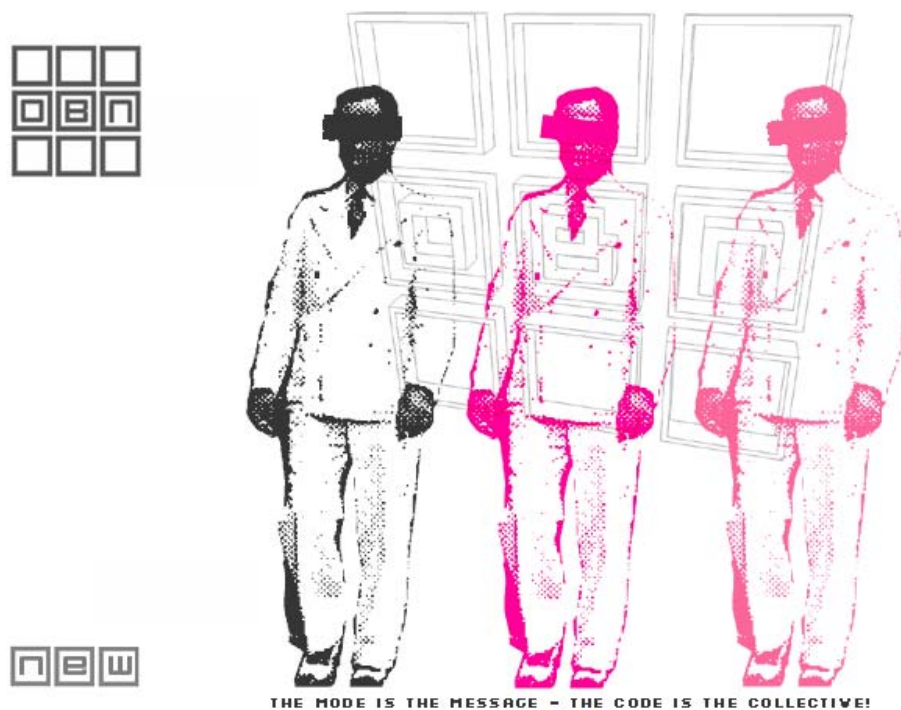


Ilustração 16- Banner produzido pelo Old Boys Network (1997)

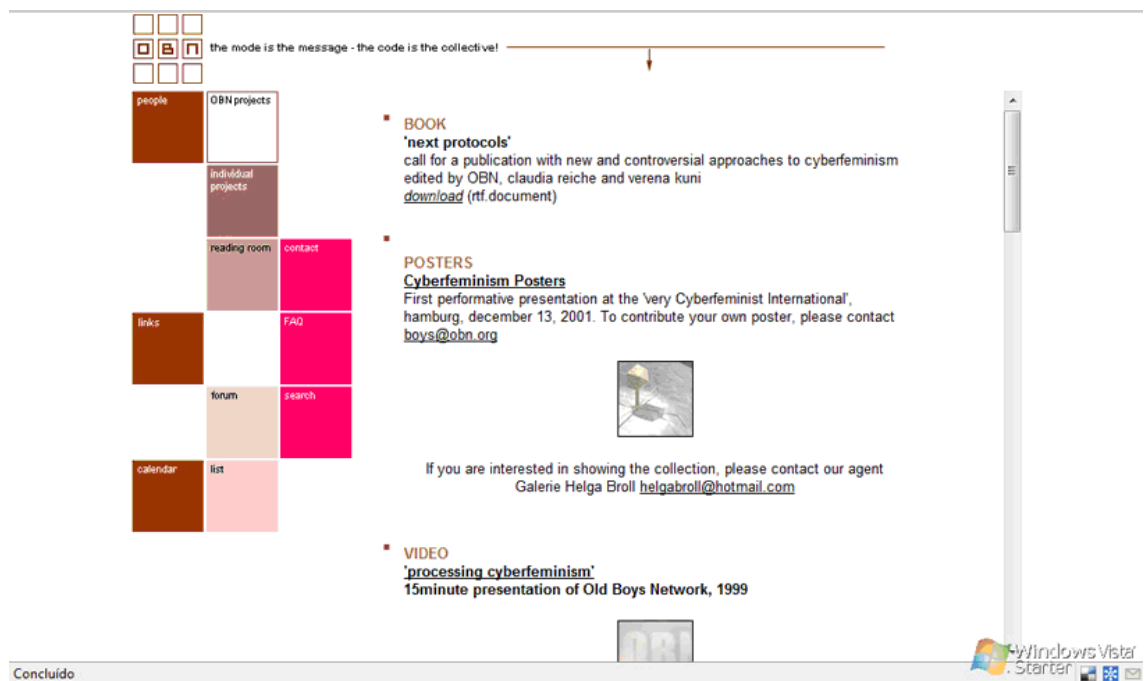


Ilustração 17- Site da cooperativa OLD BOYS NETWORK (2001)

não é triste; o ciberfeminismo não é uma falta... (INTERNACIONAL CIBERFEMINISTA, 1997)⁵¹

Enquanto muitas ciberfeministas (Haraway 1985-1999, Stone, Plant-1996-1997) desenvolviam teorias de linguagem extremamente sofisticadas sobre subjetividade, o corpo, tecnologia, e representações femininas no ciberespaço, existem pouco entendimento de como essas teorias se ligam à realidade mundana das diferentes experiências de trabalho das mulheres na Internet e muito menos de como traduzir esse processo em uma transformação em experiências e estruturas para a rede. Para Faith Wilding, após a Primeira Internacional Ciberfeminista, a experiência e coalizão da *Old Boys Network* deveriam ser centradas em ações políticas mais sérias para a Internet e o ciberespaço, para que assim, o *Ciberfeminismo se tornasse uma força crítica em relação às políticas de estrutura, hierarquias, acesso, e efeitos das novas tecnologias e tecnociência nas mulheres.*(WILDING, 1997)

Mas a falta de um alinhamento político coeso pode ser explicada pelo próprio contexto de surgimento do Ciberfeminismo, que já surge fragmentado e multiplicado pelas inúmeras redes eletrônicas que surgiam na década de 1990.

Assim como o VNS Matrix, a *Old Boys Network* se enquadra dentro de um panorama de experimentação ativista e estético com uma mídia, que na época ainda se encontrava em crescimento e, cada vez mais, sendo apropriada para fins comerciais. O próprio contexto de criação da OBN deve ser levado em conta. A *Documenta* é uma das mais tradicionais mostras de arte da Europa, e também é conhecida por apresentar trabalhos artísticos que fazem uma interseção entre arte e ativismo. Para seu crédito a OBN foi a responsável pela inserção do Ciberfeminismo no grande circuito das artes eletrônicas, ao participar de festivais como *DEAF_Dutch Eletronic Art Festival* (2003), o *ISEA_International Society Electronic Festival* (2001) e o *Ars Electronica* (2001).

Mas, porque o movimento ciberfeminista, tanto em suas manifestações mais conhecidas como o VNS Matrix e a OBN concentraram suas ações táticas em festivais de arte? Por que as manifestações mais significativas do movimento, que são descentradas e variadas se dão na predominância de discursos e ações artísticas? De fato

⁵¹ OLD BOYS NETWORK , disponível em http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/anti.html e acessado em 28 de maio de 2009

o Ciberfeminismo, apesar de polêmico quanto às suas definições e alinhamentos teóricos, se deu como um fenômeno múltiplo e desterritorializado. A OBN e o VNS Matrix são apenas duas de suas inúmeras manifestações, que tiveram atuação significativa durante a década de 1990. Inclusive, a OBN como uma coalizão, pretendia ser uma meta-rede para as ciberfeministas de diferentes partes do mundo. Em sua lista de membros, aparecem nomes importantes das artes e do feminismo teórico, como Victoria Vesna, Faith Wilding, Nancy Buchanan, Jenny Marketou, as próprias VNS Matrix, dentre outras. Após seu surgimento no ano de 1997, a OBN realizou mais um encontro internacional, o *Very Ciberfeminist Internacional* (2001), e depois encerrou suas atividades como rede e a manutenção de suas listas de e-mails.

2.6. O Ciberfeminismo no Brasil

Em julho de 2005 a jornalista Tatiana Wells, com mestrado em hipermídia pela Universidade de Westminster, Londres, publicou o artigo *O ciberfeminismo nunca chegou à América Latina* (2005), analisando as diferenças e assimetrias teóricas e culturais do movimento, que então tinha força significativa nos EUA, Austrália e Europa através de diferentes representações aqui já explicitadas como, por exemplo, a *Old Boys Network*, os encontros da *Internacional Ciberfeminista*, dentre outras:

Wells afirma que o Ciberfeminismo não chegou ao Brasil com a mesma força que em outros países pela então falta de debate público entre as questões de relação de gênero e tecnologias (biotecnologia, cibernética, etc.). Porém, a autora narra o esforço de alguns grupos isolados, centros e ONGs, que através das novas tecnologias de rede, no caso a Internet, ainda realizam esforços para a inserção das mulheres do país nas redes digitais:

No Brasil, com a constatação pelas organizações feministas que trabalhavam justamente com as novas tecnologias e o tema saúde (em assuntos como bioética, reprodução assistida, contracepção, transgênicos e genética) da falta de um amplo debate sobre tais questões, começa no meio dos anos 90, um movimento para publicizar o assunto, cuja importância é absurdamente velada por grande parte da mídia, e consequentemente da sociedade. Um exemplo foi o debate intitulado "Sob o signo da bios", promovido pelas ONGs feministas CEMINA e CRIOULA durante o ano de 2004. No entanto, muitas dessas organizações ainda sofrem de uma enorme desvantagem em conhecimento prático e político em relação às novas tecnologias de

comunicação e informação. CEMINA, de novo, é outra exceção, trabalhando com mulheres e rádio por todo o país, com foco no interior do estado de Pernambuco com a Rede Cyberella. Outro exemplo é a Rede Mulher de Educação, que desenvolve projetos que usam TIC com mulheres mais velhas. Aspectos sociais, econômicos e políticos da chamada "sociedade da informação" é o foco de outra organização feminista, a Rede DAWN, cujo foco para a Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação (WSIS-World Summit on Information Society) desde 2002 é promover o debate de temas relacionados à cúpula sob a perspectiva de gênero, estimulando a participação da sociedade civil visando permitir que novas direções e sensibilidades, mais igualitárias, sejam incorporadas aos rápidos desenvolvimentos tecnológicos. (WELLS, 2005)⁵²

Atualmente os centros citados por Wells continuam na ativa e realizando atuações significativas dentro do contexto. O CEMINA- *Comunicação, Educação e Informação em Gênero*⁵³ (Ilustração18, p.84) é uma Organização Não Governamental que teve suas atividades iniciadas na década de 1980, como espaço de inserção para a mulher na indústria radiofônica, realizou o projeto Cyberelas (1999), que promoveu a inclusão de comunicadoras populares de lugares remotos do Brasil:

Apenas 32 milhões dos 180 milhões de brasileiros tem acesso à Internet. Neste contexto de exclusão digital, as mulheres se encontram em situação ainda mais desfavorável: 72% nunca utilizaram um computador, 86% não tiveram contato com a Internet e 30% nem sabem do que se trata. Nas regiões privilegiadas pelo projeto, no Norte e Nordeste do Brasil, a exclusão digital chega a 100% e os municípios escolhidos têm baixo Índice de Desenvolvimento Humano. A prioridade básica do projeto foi promover a inclusão digital articulada à difusão da informação proporcionada pela rádio comunitária, que já tem uma inserção social e um comprometimento com a comunidade local. Desta forma, o processo deixa de ser vertical e passa a ser horizontal, a partir da gestão social que já acontece via rádio. Outra prioridade foi a melhoria da qualidade da informação veiculada nas rádios comunitárias, o que é feito através da capacitação das comunicadoras para o uso das novas tecnologias de comunicação e informação, apoio técnico, bem como pela

⁵² WELLS, Tatiana, disponível em: <http://www.unb.br/ih/his/gefem/labrys7/cyber/tatiana.htm#quinz> e acessado em 10 de julho de 2009.

⁵³ CEMINA, disponível em: <http://www.cemina.org.br/> e acessado em 10 de julho de 2009.



Ilustração 18- Site do CEMINA- Centro de Comunicação, Educação e Informação para o gênero



Ilustração 19- Site do Projeto Software Livre Mulheres

doação de computadores, softwares e recursos para conexão a banda larga. (PROJETO CIBERELAS, 2004)⁵⁴

A ONG que iniciou seus trabalhos como centro radiofônico voltado para causas feministas, hoje disponibiliza seu conteúdo on-line e realiza ações voltadas para as relações entre gênero e tecnologias da informação. Segundo este mesmo relatório (referência) sobre o projeto, depois de decorridos cinco anos desde o início do projeto, o próprio CEMINA se surpreende com os resultados alcançados. Além dos recursos recebidos através de doações, que somaram em torno de 500 mil dólares, foi possível articular parcerias que de fato possibilitaram a implantação dos rádio-telecentros dedicados a mulher em diferentes partes do país. O projeto capacitou mulheres, as Cyberelas, comunicadoras populares que demonstraram motivação e capacidade empreendedora, que hoje administram os centros radiofônicos comunitários do país.

Outro projeto que segue a linha dos exemplos citados por Wells é o projeto *Software Livre Mulheres* (2004)⁵⁵ (Ilustração 19, p.84), uma iniciativa de um grupo de mulheres ativas na comunidade de Software Livre que participam e se identificam com o Projeto Software Livre Brasil.

O site do grupo é um espaço de divulgação e debate das questões sob a ótica feminina, mas não é exclusivo e nem faz distinção de gênero, os homens também estão convidados a participar. O PSL Mulheres tem como objetivo destacar, apoiar e se engajar em projetos da comunidade Software Livre⁵⁶ de inclusão social e digital. Também busca ser um agente de uma sociedade mais acessível a todos os níveis de usuários, sejam eles iniciantes ou especialistas na área tecnológica. *O propósito não é ser um grupo de usuárias. Estamos abrindo espaços para que as iniciativas aconteçam e para isso buscamos apoio nas diferentes esferas da sociedade - pública e privada.* (PROJETO SOFTWARE LIVRE, 2004)⁵⁷ O projeto Software Livre Mulheres ainda se encontra na ativa, como centro de apoio ao aprendizado de softwares e inclusão digital para mulheres.

⁵⁴ RELATÓRIO DO PROJETO CIBERELAS, 2004, disponível em http://www.cemina.org.br/PDF/Estrategia_projeto_cyberela.pdf e acessado em 10 de julho de 2009.

⁵⁵ Projeto Software Livre Mulheres, disponível em: <http://mulheres.softwarelivre.org/theproject.php> e acessado em 10 de julho de 2009.

⁵⁶ Portal Software Livre, disponível em <http://softwarelivre.org/> e acessado em 10 de julho de 2009.

⁵⁷ Projeto Software Livre Mulheres, disponível em <http://mulheres.softwarelivre.org/theproject.php> e acessado em 10 de julho de 2009.

Outros grupos brasileiros tem um foco mais abrangente e atuam com ações mais dispersas, são curiosamente que não se denominam ciberfeministas, “*para assim usarem de uma linguagem inclusiva, quebrando e revelando os discursos linguísticos dominantes em textos.*” (WELLS, 2005) Um exemplo foi a lista de emails, hoje desativada, o projeto do servidor de mulheres Birooska do CMI-mulheres, uma máquina construída para e por mulheres, que visa dar apoio logístico para suas organizações, com listas de discussão, hospedagem de sites e desmistificação de informações técnicas publicadas dinamicamente online. Tatiana também cita o coletivo G2Grp formado por garotas de diferentes partes do país que através de um blog realizam as ações, oficinas e discutem questões relacionadas às relações entre gênero e tecnologia.

Apesar de Wells afirmar que o Ciberfeminismo “*nunca tenha chegado à América Latina*” é visível a influência que as manifestações do movimento nos fins da década 1990, trouxeram aos diferentes centros, ONGs e até mesmo a uma geração mais jovem de mulheres, as perspectivas e importâncias relacionadas ao ativismo em redes eletrônicas e as assimetrias entre o gênero feminino e as profissões tecnológicas. Como a autora afirma:

Ao contrário mais do que nunca faz parte da luta do imaginário, e aqui construído (ciber) feminismo contemporâneo brasileiro não desejar produzir uma teoria total, profissional, convencional, de defesa ou amparo, com termos e ações definidoras, mas como Haraway mesmo fala em seu Manifesto, “uma experiência íntima de fronteiras, de suas construções e desconstruções.” Muitas das participantes desses grupos que estão pensando as mulheres e a tecnologia, demonstram que sabem usar as temáticas e métodos feministas, como o de verbalizar o prazer, ou mobilizar discussões que são importantes a outros segmentos sociais, e criando ambientes festivos cognitivo-políticos, mesmo que não se considerem feministas. O aprendizado intelectual e experiencial, assim como os projetos que tornam possível a reflexão sob a condição das mulheres e sua potencial autonomia em relação às relações dialógicas com os Outros, alteridade que deve ser reconhecida como legítima e relevante à vida humana, passará aos poucos, junto com o aumento do número de mulheres participantes, a co-habitar cada vez mais as novas redes que se conectam via Internet, que nada mais é do que um espelho filtrado economicamente das esferas sociais correntes. É também um espaço a ser ocupado. (WELLS, 2005)⁵⁸

⁵⁸ WELLS, Tatiana, disponível em: <http://www.unb.br/ih/his/gefem/labrys7/cyber/tatiana.htm#quinz> e acessado em 10 de julho de 2009.

A autora considera que filosofia da educação crítica em relação às questões de gênero e tecnologia são questões cruciais no contexto brasileiro, que diferente dos contextos da Old Boys Network (1997) ou VNS Matrix (2001), advindos de países economicamente mais ricos acaba por estabelecer diferentes táticas e usos das teorias ciberfeministas de Haraway (1984), Plant (1997) e dentre outras. Como já dito, o Ciberfeminismo acontece de maneira desterritorializada, se adaptando às questões temporais, culturais de cada contexto onde surge. Ao mesmo tempo, o Ciberfeminismo permite que novas subjetividades entrem em contato, por ter como ferramenta de uso as tecnologias de comunicação em rede. A questão é que as políticas do feminino emergem com diferentes intensidades, questões e modos de apresentação. Nos contextos europeu e australiano, a arte e o ativismo foram formas mais presentes, no contexto brasileiro fazem-se necessários outros modos de enfrentamento devido às questões e diferenças econômicas, educacionais e culturais do país.

Mas as manifestações artísticas alinhadas às perspectivas da arte-feminista também acontecem no contexto brasileiro através de trabalhos que problematizam a questão do feminino pela ótica do pós-humano e do ciberfeminismo. O Ciberfeminismo em sua multiplicidade permite tanto o questionamento político através da atuação de redes ativistas (como no caso do Brasil) bem como a manifestação e construção de novos símbolos, linguagens e representações do feminino perante essas redes tecnológicas através da atuação de mulheres artistas em diferentes partes do mundo.

No Brasil também contamos com o desenvolvimento, cada vez mais crescente, de trabalhos que problematizam a questão da mulher e da tecnologia, como por exemplo, a série de trabalhos da artista Helga Stein, *Andro-Hertz* (2004)⁵⁹, que problematiza tanto as questões das subjetividades e gêneros na imagem digital. Stein modifica sua própria identidade através das imagens. Seu rosto ganha multiplicidade ao se tornar um rosto ambivalente, ele é o rosto de diferentes personas no próprio rosto da artista sintetizando uma identidade ciborgue no sentido de Haraway ao transitar de maneira fluída “*entre as fronteiras entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas de corpos possíveis*”. (HARAWAY, Op. cit., p. 70)

⁵⁹ STEIN, Helga, disponível em <http://www.flickr.com/photos/helgastein/> e acessado em 10 de julho de 2009.

Em suma, a tríade arte, ativismo e tecnologia é um fenômeno que vem ganhando cada vez mais força em diversas partes do mundo, especialmente no Brasil. Projetos de cunho social são uma característica presente no cenário brasileiro, e se no início do movimento ciberfeminista foram necessários, ao longo do desenvolvimento outras práticas ativistas foram surgindo. De certa forma, tais manifestações desempenham em suas funções uma tarefa similar ao apropriar-se de configurações estéticas, potencialmente criativas, sobre o social, o simbólico e o político. O que nos interessa aqui é salientar a forma como as recentes práticas artísticas coletivas se articulam com o ativismo. O Ciberfeminismo introduziu novos modos de engajamento político no cotidiano, transformando mulheres e artistas em agentes ativos e catalisadores de experiências, integrando arte e vida.

CAPÍTULO 3

PÓS-CIBERFEMINISMO: NOVA PRÁTICA ESTÉTICO-POLÍTICA PARA MULHERES

3.1.O Ciberfeminismo e a mídiarte

O Ciberfeminismo como movimento teve seu período de atuação durante a década de 1990 e seu auge no ano de 1997 com o surgimento simultâneo de diversas publicações ciberfeministas, como por exemplo, *Zeros + Ones* (1997) e *The War of Desire and Technology at the close of the Mechanical age* (1997) de Alluquére Rosanne Stone (Sandy Stone). O Ciberfeminismo como uma das correntes do feminismo aconteceu de maneira mais difusa e descentralizada por acontecer de maneira desterritorializada. A rede mundial de computadores popularizada na época foi um dos principais pontos de articulação do movimento que possuiu diversas facetas.

Dentro do Ciberfeminismo, no presente trabalho procuramos identificar como, mesmo com seus variados grupos identitários, o movimento buscou uma aproximação para trocas e ações de experiências de diferentes fundos culturais em conjunto, principalmente através de suas inúmeras manifestações artísticas. O Ciberfeminismo, além de buscar nas teorias do pós-humano um novo modo de articulação das representações de gênero, corpo e espaço social em relação às tecnologias, também recuperou as táticas artísticas da arte feminista iniciada nos anos 1960 e 1970.

Uma das vertentes mais fortemente encontradas nos trabalhos e grupos de artistas ciberfeministas, algumas já investigadas, como por exemplo, o VNS Matrix, está no questionamento do corpo feminino como lugar de luta política em relação às tecnologias. Assim como o corpo na *body-art* feminista dos anos 70 aparecia como lugar de questionamento para as diferenças de gênero, o “corpo ciberfeminista” quer deslocar essa experiência do gênero em relação às tecnologias.

Outra tática do movimento de feminista resgatada pela arte ciberfeminista seria a articulação de trabalhos e autorias coletivas, desta vez usando a Internet como suporte para a conexão de tais ações. Os trabalhos coletivos do VNS Matrix acabaram por influenciar uma nova geração de artistas, ao utilizarem as técnicas de colagem, mixagem, bem como a apropriação de imagens em circulação na mídia o que também

foi feito por inúmeras artistas feministas durante a década de 1970 embora as temáticas fossem um tanto diferentes. Estratégias de criação baseadas na re-contextualização de fragmentos, no *copy-paste*, não são uma novidade, mas a diferença no campo da arte ciberfeminista está na mediação direta das interfaces maquínicas como elemento artístico. Corpos articulados com escrituras digitais que interrompem os discursos de dualidade e questionam a representação feminina, a figura do ciborgue como sujeito nas múltiplas morfologias das interfaces eletrônicas são um dos principais modos de posicionamento artístico. As questões políticas da arte ciberfeminista se revestiram de inúmeras características da cultura ciberpunk e de figuras populares da ficção científica.

O objetivo do Ciberfeminismo, bem como da sua arte, era um novo espaço de discurso para novas formas e redimensionamento do feminismo, livre de suas velhas amarras conceituais. No caso do Ciberfeminismo é preciso ressaltar que um dos pressupostos de atuação também seria a falta *de um lugar consistente para as mulheres nessas redes, apenas uma geometria da diferença e da contradição crucial às afinidades ciborguianas das mulheres* (HARAWAY; 1984 p.84). Existem atuações significativas de grupos como as *Old Boys Network* (1997), aqui já explicitado e até mesmo mulheres que atuam sozinhas, porém “conectadas”. No Brasil temos a crescente atuação de artistas que trazem o ativismo ciberfeminista para seus trabalhos como é o caso da artista Helga Stein, que desmantela o corpo feminino, como se fosse uma boneca andróide diante das câmeras digitais. Todas as artistas citadas atuam em redes eletrônicas e estabelecem sempre em seus trabalhos um questionamento sobre identidade, sexualidade e novas tecnologias.

Neste capítulo faremos uma análise de alguns trabalhos de artistas que mesmo após o arrefecimento do Ciberfeminismo como movimento, se alinha a algumas das perspectivas implantadas pela sua arte e discurso. Os trabalhos de Coco Fusco (2001-2003)⁶⁰ e Heide Kumao (2002-2008)⁶¹ e Nancy Mauro-Flude (2007-2008) são um exemplo do desdobramento de questões iniciadas pelas ciberfeministas. Coco Fusco com sua performance *Dolores from 10 to 10* (2002) apresenta uma narrativa sobre a ótica e a interferência das tecnologias de comunicação em relação ao corpo feminino e

⁶⁰ FUSCO, Coco, disponível em

<http://www.thing.net/~cocofusco/subpages/performances/performancepage/subpages/dolores/dolores.html> e acessado em 12 de julho de 2009.

⁶¹ KUMAO, Heide, disponível em: <http://www.heidikumao.net/wearables.html> e acessado em 12 de julho de 2009.

as assimetrias de gênero no mercado de trabalho transnacional. Heide Kumao com sua série *Wired wear-performative Technologies*, desenvolvidas entre o ano de 2002 e 2008, realiza uma brincadeira irônica ao transformar as peças do vestuário feminino em próteses cibernéticas. Já Nancy Mauro-Flude, artista australiana também conhecida como *Sister0*, apresenta o *paraphernalia: dances with her shadow* (2007)⁶² que tem referências diretas à estética ciberpunk-feminista. A performance é uma ação, denominada por Mauro-Flude de “karaokecore cabaret”, que combina glitches, break beats, noisy guitars (pop tones e punk rock), joysticks, restos de bonecas, figurinos e laptops com a voz da própria artista.

Após essas análises falaremos de alguns trabalhos do panorama brasileiro, discutindo o trabalho da artista Helga Stein (2004). Relacionaremos as produções dessas mulheres com as teorias discutidas anteriormente em outros capítulos, pensando como a atuação desses grupos pode ser colocada em articulação com a construção de novas formas de discurso da subjetivação feminina em redes tecnológicas.

3.2 Coco Fusco e as ciber-políticas de identidade

A hispano-americana Coco Fusco é uma artista interdisciplinar. Fusco já realizou inúmeras palestras e performances e atualmente ocupa a cadeira do Fine Art Department da Parsons The New School for Design de Nova Iorque. Seus trabalhos mais recentes combinam mídia eletrônica e performances em diversos formatos, incluindo projeções em larga escala e performances ao vivo via Internet que exigem a interatividade por parte do público. Atualmente a artista está desenvolvendo uma série de performances que investigam os papéis das mulheres durante a guerra contra o terrorismo no período Bush. Os trabalhos de Fusco exploram a relação entre mulher, tecnologias, sociedade e políticas raciais.

Durante a década de 1990 a artista se dedicou primariamente a performances que questionam as representações raciais dentro da sociedade norte-americana. A partir de 1998, Coco Fusco acrescentou à sua abordagem o que ela chama de *emergência da ciberteoria nas artes*.⁶³ Muito de sua entrada no campo interdisciplinar das artes e da tecnologia se deu através da pesquisa realizada para os trabalhos *Access Denied* (1998) e

⁶² MAURO-FLUDE, Nancy, disponível em: <http://sistero.org/paraphernalia/> e acessado em 12 de julho de 2009.

⁶³ FUSCO, Coco, disponível em: <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm> e acessado em 12 de julho de 2009.

a performance *Incredible Deseapearing Woman*(2003) desenvolvidos a mesma época da popularização do movimento ciberfeminista durante os anos 1997 e 2001. Fusco em seu artigo *At Your Service: Latin Women in the Global Information Network* (2001), admite sua desconfiança em relação ao furor ocorrido durante a década de 1990 sobre a conjunção entre a arte e as novas mídias:

Eu me recordo distintamente do meu ceticismo em 1994, quando o engajamento do mundo das artes em relação às novas tecnologias atingiu um ponto de obsessão. Apesar de eu perceber as vantagens do uso do e-mail e da busca de informação através da net, eu não conseguia entender o porque de tantos colegas meus adotarem uma visão tão eufórica em relação às mídias digitais, ou o porque de eles agirem como se houvesse algo de novo sobre a aliança entre a arte e tecnologia. Eu me encontrei, de repente, deixando as conferências chocada. Imaginando se eu havia entrado em alguma cápsula do tempo e sido enviada de volta ao período dos futuristas. Eu me encolhia diante do uso das metáforas de Paul Virilo, Deleuze e Guattari como forma de descrição literal dos hardwares desenvolvidos por nosso complexo industrial militar. Eu sentia pancadas no estômago ao assistir burocratas sorrirem forçadamente para as novas alianças com artistas que desenvolviam pesquisas baratas e brincavam com os brinquedos de suas corporações. Eu escutava, em um silêncio desapontado, os árbitros do mundo das artes que professaram o compromisso com a igualdade cultural alguns anos antes do abandono com essas preocupações em favor do que eles agora consideravam como a única mudança importante no campo da arte no fim deste século. (FUSCO, 2001) ⁶⁴

Partindo dessa perspectiva, Coco Fusco passou a realizar uma série de trabalhos que investigassem não somente as assimetrias de poder dentro do mundo das novas tecnologias, mas também “*a emergência do campo das teorias da cibercultura, seu problemático tratamento em relação às raças e sua consideração limitada da globalização e seus impactos na América Latina.*” (FUSCO, 2001) ⁶⁵ Além dessas questões, Fusco incorporou a questão gênero, no caso, em uma perspectiva um tanto similar à das ciberfeministas.

⁶⁴ FUSCO, Coco, disponível em: <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm> e acessado em 12 de julho de 2009.

⁶⁵ FUSCO, Coco, disponível em: <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm> e acessado em 12 de julho de 2009.



Ilustração 20- Coco Fusco, *Dolores from 10 to 10* (2001)



Ilustração 21- Coco Fusco, *Dolores from 10 to 10* (2001)

Tendo a desconfiança em relação às novas tecnologias como parâmetro de trabalho, a artista relegou ao mundo da cibercultura uma visão crítica e diferente da perspectiva do potencial do *utópico pós-humano (vida artificial, protética, vírus, ciborgues etc)*, algo somente disponível dentro do advento da tecnologia, que para as VNS Matrix e outras iberfeministas eram fenômenos que se tornam instrumentais. (GALLOWAY, 1997)

Outra questão inerente ao discurso de Fusco está em relação a sua suspeita direta aos ideários e imagens do pós-humano. Como a própria artista afirma:

Por outro lado, a imagem colonialista e a perspectiva dominante simulam as paisagens. Como Lisa Nakamura aponta em sua análise brilhante, no imagético exótico usado pela propaganda das indústrias high tech, a diversidade é mostrada como o sinal que a Internet irá erradicar, enquanto ao mesmo tempo as paisagens pitorescas visualizam o ciber-surfing como uma extensão imperialista do "adventurismo". Um bom exemplo disso está nas imagens endereçadas às representações significativas de ciborgues como sendo mulheres de raça mista, e como essa miscigenação gerada pelo morphing e jogos matemáticos produzem doces ciber-garotas, como por exemplo, a SymEve da revista Time, que acaba por esconder uma resposta libidinal à metáfora colonial que invoca os predecessores históricos e biológicos. (FUSCO, 2001)⁶⁶

Fusco em nenhum momento de sua produção se denomina ciberfeminista, e apesar de não se alinhar, de maneira alguma, com a perspectiva idealista do movimento, por exemplo, a incorporação do discurso de autoras como Plant ou Stone, a eleição do mito da vagina e conceito ciborgue como recursos imagéticos, incorpora alguns aspectos da retórica de Haraway, ao adotar uma postura de *esforço por uma nova narrativa, a construção de “novos mitos”, através do estabelecimento de redes de afinidade tendo como suporte para tal o uso de redes tecnológicas*. (HARAWAY; 1984, p.70).

Os trabalhos *Dolores from 10 to 10* (2002) (Ilustração 20 e 21, p.93) é um exemplo da proposta de Fusco em relação ao sentido ciborguiano proposto por Haraway como escritura irônica. Ao pensar nas camadas de discurso e nos diferentes níveis de

⁶⁶ FUSCO, Coco, disponível em: <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm> e acessado em 12 de julho de 2009

poder que elas emitem. Fusco, nestas performances, realiza uma estratégia que evidencia a ubiquidade das tecnologias no sentido da vigilância e em como essas acabam por proporcionar um achatamento das diversidades. A artista ainda vai além ao denunciar dentro desses trabalhos as discrepâncias de poder em relação à mulher, tecnologia e a vigilância dos corpos no mercado de trabalho.

Em *Dolores from 10 to 10* (2002) a ironia começa pelo nome que parafraseia o título do filme *Cleo de 5 à 7* (1960) da cineasta francesa Agnès Varda. O filme de Varda apresenta os noventa minutos ou duas horas da vida de Cleo, uma cantora pequeno-burguesa, fútil e desorientada. Apesar do filme não fazer nenhuma menção direta às questões feministas, e ter como tema a não-continuidade do processo fílmico, já que a ideia é mostrar duas simples horas na vida de uma pessoa, esta obra de Varda se tornou uma referência entre as feministas ao mostrar a vida vazia de uma mulher completamente alienada ao seu contexto social.

No trabalho de Fusco a perspectiva é outra. A vídeoinstalação *Dolores from 10 to 10* (Dolores das 10 às 10, 2002) é uma simulação de um circuito fechado de televisão, portanto as plateias que assistem a esse “filme” de vigilância simulado não só lidam com as implicações das imagens, mas também do local onde elas são exibidas. Sobre o trabalho, Fusco afirma:

No verão de 1993, em uma viagem de campo para Tijuana, no México, eu conheci Delfina Rodriguez, uma operadora de máquinas da Mattel que havia sido acusada pelo seu empregador de tentar criar um sindicato na empresa. Para coibi-la a se demitir, seu gerente a trancou em um quarto sem comida, água, banheiro e telefone por doze horas. Ela assinou uma carta de demissão sob constrangimento e depois de libertada, ela denunciou seu antigo patrão por violação dos direitos civis. Seu chefe alegou insanidade por parte de Delfina ao juiz, e que nada havia acontecido e não havia provas. Seus colegas de trabalho se negaram a testemunhar a seu favor. Eu estava convencida de que câmeras de vigilância haviam gravado o acontecido. *Dolores from 10 to 10* é minha interpretação do que as câmeras testemunharam. (FUSCO, 2001)⁶⁷

Desde meados da década de 1990, Fusco estuda as consequências daquilo a que muitos sociólogos chamam “feminização do trabalho” na economia global. Suas obras

⁶⁷ FUSCO, Coco. 2001 Disponível em <http://www.thing.net/~cocofusco/subpages/videos/subpages/dolores10to10/dolores10to10.html> e acessado em 12 de julho de 2009

lidam com o estereótipo de passividade e docilidade das mulheres latinas e sua utilização para justificar a exploração dessas mulheres como mão-de-obra barata em zonas de processamento de exportações, bem como na indústria de serviços, principalmente na fronteira EUA/México.

No trabalho *Dolores from 10 to 10* a questão das tecnologias de vigilância é convertida em um instrumento para uma vídeo-performance que denuncia a exploração da mão-de-obra feminina por parte das indústrias multinacionais. Do ponto de vista harawayano a “história de Dolores” é aquilo chamado de lugar das mulheres no *circuito integrado*. Um lugar onde se deve interpretar o fato de que não *há um lugar para a mulher nessas redes, apenas uma geometria da diferença e da contradição*, que ainda, segundo Haraway, é crucial para o levante das identidades ciborguianas das mulheres (HARAWAY, 1984, 84). Isso significa que o lugar das mulheres no circuito integrado é uma localização histórica das mulheres nas sociedades industriais avançadas, em parte reestruturadas por meio das relações sociais da ciência e da tecnologia:

Se foi, alguma vez, possível caracterizar ideologicamente as vidas das mulheres por meio da distinção entre os domínios público e privado, uma distinção que era sugerida por imagens de uma vida operária dividida entre a fábrica e a casa; a de uma vida de gênero dividida entre os domínios pessoal e político, não é suficiente, agora, nem mesmo mostrar como ambos os termos dessas dicotomias se constroem mutuamente na prática e na teoria. Prefiro a imagem de uma rede ideológica – o que sugere uma profusão de espaços e identidades e a permeabilidade das fronteiras no corpo pessoal e no corpo político. A ideia de “rede” evoca tanto uma prática feminista quanto uma estratégia empresarial multinacional – tecer é uma atividade para ciborgues opositoristas. (HARAWAY, Op. cit., p.85)

Em outra passagem sobre a performance, Fusco afirma que *Dolores from 10 to 10 é baseado em uma estória que ninguém viu*⁶⁸, apenas as câmeras de segurança teriam o registro hipotético do acontecido. Neste sentido, o lugar de Dolores no *circuito integrado* é o lugar da informática da dominação, uma rede ideológica que “*sugere a profusão de espaços e identidades e a permeabilidade das fronteiras do corpo pessoal e político*” sugeridos por Haraway. No caso, as câmeras vigilantes como registro de um incidente hipotético, mas provável, sugerem que *o mundo dentro da tela pode nos*

⁶⁸ FUSCO, Coco. 2002 disponível em <http://www.thing.net/~cocofusco/subpages/performances/performancepage/subpages/dolores/dolores.htm> e acessado em julho de 2009.

possibilita a percepção de nós mesmos sem os nossos corpos, mas suas imagens, as máquinas e seus usuários estão incorporados nas relações materiais. (FUSCO, 2001)⁶⁹

Ou seja, a performance de *Dolores from 10 to 10*, retrata literalmente a mulher ciborgue : 1) *um organismo cibernético*, Dolores é operária que integra um circuito mundial de produção industrial, ela também é 2) *um híbrido de máquina e organismo*, Dolores opera as máquinas de uma empresa e é parte de um sistema maior de produção maquínica, 3) é uma criatura *de realidade social e também uma de ficção*, a história de Dolores é ao mesmo tempo real e irreal, é a história que ninguém viu a não ser o suposto registro performático das câmeras de vigilância e é a possível história de milhões de mulheres que trabalham no *circuito integrado*. Dolores é ficção e realidade como o ciborgue de Haraway, realidade esta que *significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo.*(HARAWAY, Op. cit., p. 40)

3.3. A body-art ciborgue de Heidi Kumao

Heidi Kumao, bem como Coco Fusco, é uma artista interdisciplinar. Trabalha com a criação de vídeos e “máquinas artísticas” que têm por objetivo explorar as interações sociais e suas nuances em relação à tecnologia. Suas obras fazem uma interseção entre escultura, teatro e engenharia, resultando no que artista chama de “tecnologias performáticas”. Estes dispositivos são projetados para re-encenar um evento, realizar uma tarefa para o observador, ou questionar as mediações entre tecnologia e o feminino. Entre os trabalhos incluem-se esculturas cinéticas, vestuário eletrônico, *cinema machines* e animações digitais. Seu trabalho mais recente é a série *Timed Release* (2008), um grupo de vídeoesculturas que são uma interação entre projeções animadas, objetos do cotidiano e técnicas de projeção. O tema da série é a sobrevivência em confinamento, indivíduos que sobrevivem situações absurdas e cruéis, balanceando o sentimento de impotência com a necessidade pessoal de regeneração. Os trabalhos dessa série exigem que o interator participe negociando paralelamente duas realidades visuais coexistentes. Heidi Kumao, além de artista multimídia, é professora da School of Art and Design da Universidade de Michigan, EEUU.

⁶⁹ FUSCO, Coco, disponível em <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm> e acessado em 12 de julho de 2009.



Ilustração 22- Heidi Kumao, *Monitor I- Audio-Activated Bra*-(2001)



Ilustração 23- Heidi Kumao, *Wired wear-performative technologies* (2001-2008)

Neste capítulo, selecionamos a série *Wired Wear-Performative Technologies*, (Ilustração 23, p.98) desenvolvidas entre o ano de 2002 e 2008 por Kumao, não só por se identificar com uma das premissas da arte performática feminista dos anos 1970, mas também por se relacionar diretamente com o a questão do corpo ciborgue e dispositivos protéticos amplamente usados como alegorias no discurso ciberfeminista. Sobre este trabalho a artista afirma:

Braceletes que comunicam sua localização a um computador central. Jaquetas com controles remotos que abrem e fecham portas. Antenas tecidas em uniformes militares. Camisas que possuem monitores de controle da respiração e do batimento cardíaco. Estes são alguns dos exemplos da fusão entre vestimenta e computação, nascidas no século 21 como “tecnologias vestíveis”. Inovadoras, invasivas, ou intrigantes, essas invenções eventualmente se tornarão parte do cotidiano. *Wired Wear* consiste em uma série de peças únicas equipadas com dispositivos eletrônicos. Isto permite que eu realize performances que demonstrem o seu uso através do registro em vídeo e em apresentações ao vivo. Essa combinação de eletrônicos, fashion design, e performance é o que eu chamo de “Tecnologias Performáticas”. Esses são dispositivos desenvolvidos especialmente para que eu realize performances com interações sociais em espaços públicos, e o mais importante, as performances do meu papel como mulher, professora, namorada e filha. (KUMAO, sem data)⁷⁰

A série *Wired Wear* é composta de quatro peças. A primeira peça desenvolvida por Kumao foi *Monitor I (Audio-activated bra)* de 2001 (Ilustração 22, p. 98). Trata-se de um Sutiã composto de 180 luzes LEDs, dispositivos eletrônicos, microfone, um seletor de plástico, e baterias de 2 9-volt. O *Audio-activated bra* usa o mesmo chip de monitor estéreo. Quanto mais alto o sinal de áudio, maior o número de luzes acesas. As luzes estão arranjadas em círculos concêntricos em torno do bojo do sutiã, os LEDs reagem ao som se acendendo a partir da região do mamilo para fora.

A partir de *Monitor I*, Kumao desenvolveu a ideia e criou o *Monitor II -Audio Activated Dress* em 2005 (Ilustração 24, p.100). Esta peça é um vestido que como o *Monitor I* possui uma série de luzes LED ativadas pelo som. Quanto mais alto for o som, mais luzes se acendem. Os LEDs estão costurados em colunas verticais na parte da frente da vestimenta de forma que sons mais suaves acendem as luzes inferiores e os

⁷⁰ KUMAO, Heidi, disponível em <http://www.heidikumao.net/wearables.html> e acessado em 12 de julho de 2009.



Ilustração 24- Heidi Kumao, *Monitor II- Audio-Activated Dress*. (2005)



Ilustração 25- Heidi Kumao, *Posture Generator* (2005)

sons mais altos acendem a coluna inteira de luzes. O *Monitor II* possui 500 luzes LED e é acompanhado de uma bolsa de couro que permite o controle das luzes por parte do usuário. As outras duas vestimentas da série são *Posture Generator (2005)* e *Indicator (2005)*. *Posture Generator* (Ilustração 25 e 26, pp. 100 e 102) é um corset composto de caixas de som, dispositivos eletrônicos, e uma bateria de nove volts. Sobre a peça, Kumao brinca como se fosse um produto publicitário:

Bad posture? Back pain? Lacking the confidence to stand tall? Look no further! This handy undergarment has it all! Custom corset fitted with sensors, speakers and a specialized circuit detects poor posture. When posture degenerates, a loud and irritating sound emanates from the garments. (KUMAO, sem data)⁷¹

Já *Indicator*, (Ilustração 27, p.102) realizado em 2005, é um xale de pele falsa composto por um dispositivo eletrônico, um botão e caixas de som. A ideia parte de um mimetismo bem humorado por parte da vestimenta em relação ao som emitido pelos animais domésticos como cães e gatos. A vestimenta substituiria as palavras, às vezes insuficientes para descrever os sentimentos de satisfação. Para isso basta apertar o botão vermelho dentro do xale para que a peça emita um som que represente o contentamento do usuário.

Dentro do conjunto da obra de Kumao, *Wired wear-performative Technologies* pode ser considerado uns dos trabalhos que mais se aproximam da estética ciberfeminista. O tom irônico e debochado em relação ao aparato criado pela indústria da estética, a brincadeira com os estereótipos de consumo feminino e uso das peças como próteses que, em tese, problematizam a padronização da beleza feminina pela indústria tecnológica são alguns dos pontos que as peças *Wired Wear* confrontam. Além disso, as peças quando usadas nas performances por Kumao nos remetem ligeiramente a uma estética ciberpunk, onde vemos a desconstrução do corpo que agora, aparece hibridizado a próteses ciborguisadas. Sobre essa característica do trabalho a artista afirma:

Um típico ciborgue que híbrido de máquina e organismo, com os objetivos de potencializar o desempenho do físico humano, para mais eficiência e utilidade. *Wired Wear* aumenta e expande a performance além do atlético, econômico ou

⁷¹ KUMAO, Heidi, disponível em http://www.heidikumao.net/wearables/posture_gen.html e acessado em 12 de julho de 2009.



Ilustração 26- Heidi Kumao, *Posture Generator* (2005)



Ilustração 27- Heidi, Kumao, *Indicator* (2005)

contexto teatral, ela chama a atenção para as tecnologias de mediação do nosso cotidiano. Os recentes discursos sobre ciborgues frequentemente giram em torno das ramificações do aumento da capacidade humana: memória, inteligência, visão, e o tópico mais difundido que é o da engenharia genética. Em contraste a esses pontos, as *Wired Wear* partem de uma perspectiva divertida e crítica em relação às Tecnologias Vestíveis ao prover intervenções poéticas e bem humoradas. (KUMAO, sem data)⁷²

Assim como as VNS Matrix brincaram com as representações machistas do mundo da informática, ao criarem novas terminologias e usos para a linguagem da computação e a desconstrução de imagens do mundo *geek* masculino. Kumao ironiza sobre o pragmatismo e o aspecto machista dos *gadgets*. A artista acaba por criar paisagens poéticas por se colocar *entre as fronteiras entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas de corpos possíveis*. (HARAWAY, Op.cit., p. 70)

A relação entre o uso funcional de próteses femininas é re-trabalhada diante a historicidade das peças, o sutiã em sua linha de fuga como vestimenta para dar suporte aos seios, posteriormente como prótese para aumentar os seios, uma tecnologia estética re-trabalhada sobre o aspecto irônico e divertido entre o absurdo da otimização que as tecnologias protéticas visam gerar. Um sutiã que reage aos sons é um gesto poético e ao mesmo tempo disfuncional uma prótese sem objetivo, uma unidade *ciborguiana monstruosa e ilegítima* como confronta a *apropriação final dos corpos das mulheres numa orgia guerreira masculinista*. (HARAWAY, Op. cit., p.51)

Assim como as feministas da década de 1970 fizeram da body-art política e abertamente pessoal, as performances de Kumao são uma leitura do corpo feminino sob a ótica do pós-humano, mas trazida de maneira crítica e cética em relação ao furor de algumas ciberfeministas sobre a descorporificação permitida pelo surgimento das comunidades on-line. No trabalho de Kumao, pelo contrário o corpo é presentificado pela prótese bem como a prótese é legitimada pelo corpo. Isso é o que Mark Dery (1995) chama de *body-art cibernético*:

⁷² KUMAO, Heidi, disponível em <http://www.heidikumao.net/wearables.html> e acessado em 12 de julho de 2009.

O artista descreve esses instrumentos como o resultado de uma tomada de consciência de que a estrutura fisiológica do corpo é o que determina sua inteligência e suas sensações. E se modifica essa estrutura se obtém uma percepção alterada da realidade. (...) Encarnando a antecipação do híbrido homem-máquina em que todos nós estamos nos convertendo metaforicamente. (DERY, 1995, p. 166)

Um exemplo neste contexto, mais que peça *Monitor I*, seria sua continuação, o vestido *II -Audio Activated Dress*. Na documentação audiovisual da performance, Kumao aparece vestindo a prótese que remete a um equalizador de som gigante. Ela caminha por entre pessoas, se põe ao lado de um trem, depois passeia entre uma banda de colégio. Além do aspecto protético do trabalho, que nos lembra também da característica portátil, ubíquo das tecnologias, *Monitor II* é um gesto em direção a intrínseca e imanente relação entre a interação entre tecnologias e o ambiente social e o fim de seus dualismos antagônicos. Sem o som, as pessoas ou o trem, a prótese de Kumao perde seu sentido e se torna outra prótese, uma tecnologia tão intrínseca ao social que sem suas luzes apareceria como mera vestimenta invisível na paisagem da performance.

3.4 Bricolagens-ciberfeministas de Nancy Mauro-Flude

A artista australiana Nancy Mauro-Flude é uma mídia-artista, performer e escritora cujos trabalhos experimentam a interseção entre novas mídias e performances teatrais. Suas práticas artísticas envolvem combinações incomuns de bricolagem, glitch e software art. Atualmente realiza pesquisas que investigam o estilo neo-vitoriano, nascido dentro do estilo cyberpunk, e as ambiguidades entre as questões de gênero e tecnologia. Em seus trabalhos realizados dentro dessa linha, a artista frequentemente faz citações “sobre as manifestações paranormais do início do século 20, cabaré político e os discursos peculiares a esse período.”⁷³

Os trabalhos de Mauro-Flude são o que Mark Dery (1995) chama de *bricolagem mecânica*, obras de arte que utilizam tecnologia obsoleta, para uma estética que resgata, reajusta e reanima a “sucataria militar e industrial com uma mescla de arte, e terror ao estilo Frankstein, animada pela política cyberpunk de insurreição low-tech.” (DERY,

⁷³ MAURO-FLUDE Nancy, disponível em <http://sistero.org/main/static.php?page=About> e acessado em 17 de julho de 2009.

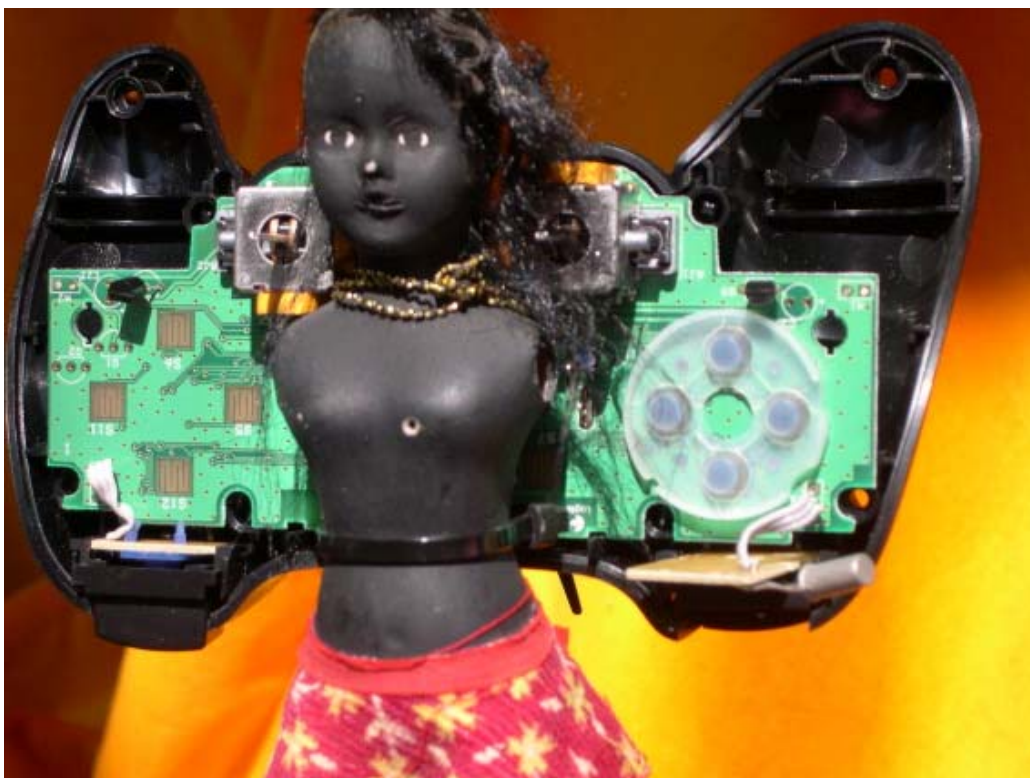


Ilustração 28- Nancy Mauro-Flude, *Paraphernalia dances with her shadow* (2007)



Ilustração 29- Nancy Mauro-Flude, *Paraphernalia dances with her shadow* (2007)

1995, p. 115) Mas os trabalhos de Mauro-Flude vão muito além do simples aspecto mecânico do resgate de velhas estéticas tecnológicas. Neste contexto, a artista aproveita todo o histórico de relações entre a ficção científica, androides e bonecas para problematizar as questões e diferenças de relações de gênero dentro da tecnologia. Talvez por isso, dentre as artistas analisadas neste capítulo, Mauro-Flude seja uma das mais legítimas representantes do legado ciberfeminista.

Em *Paraphernalia: dances with her shadow* (2007) (Ilustração 28 e 29, p. 105), o principal objetivo da performance é o de amalgamar objetos comumente vistos como lixo ou parafernália. Mas, a característica peculiar à estética ciberfeminista neste trabalho está na criação de autômatos que são um misto de bonecas e joysticks, lembrando as andróides femininas de inúmeros contos de ficção científica. Sobre o trabalho, a artista comenta:

Eu uso objetos do cotidiano para transformá-los; para que estes não sejam apenas suportes teatrais, mas emuladores táteis sônicos. Montados em um pequeno palco temporário remanescente das feiras do início do século 20th, eu apareço no centro da ação vestida com um figurino composto de diferentes matérias que são restos do palco. Tudo parece ser vindo diretamente do filme *Mad Max*, impregnado por uma estética trash colorida. Usando vários dispositivos criados para gerarem ruídos de áudio, eu manipulo uma série de samplers de músicas pop misturados a minha voz. Em *Paraphernalia* eu construo uma peça de coisas peculiares para perpetrar seu mistério, e também fazer uma homenagem às mulheres subjugadas pela história da *Paraphernalia*.(MAURO-FLUDE, 2007)⁷⁴

A performance *Paraphernalia*, nesse aspecto, acaba por utilizar o sentido literal do termo bricolagem no sentido de que quando aplica o esforço de uma estratégia que leva a cabo a denominada mente primitiva para improvisar com o que se tem a mão. Mauro-Flude utiliza uma boneca comprada no mercado de Sydney a mais de 10 anos, controles de joysticks de videogames antigos e um programa de computador que sincroniza toda ação mecânica com sua própria ação performática. Nesse sentido, ao contrário dos tecnoespetáculos que apresentam poucos atores humanos, que em sua maioria controlam de longe os autônomos, a artista insere seu corpo e sua voz como

⁷⁴ MAURO-FLUDE, Nancy, disponível em <http://sistero.org/paraphernalia/> e acessado em 17 de julho de 2009.

elemento principal de interação para a performance. A presença do corpo feminino da artista interligado pelo das bonecas carrega um contexto histórico descrito por ela como algo natural à história de servidão da mulher. À mulher, no desenrolar da história da tecnologia, lhe restava apenas a instrumentalidade com relação aos restos, à parafernália. Dessa forma, Mauro-Flude justifica a conotação feminista da performance partindo das origens e significados da palavra parafernália:

A palavra tem origem no latim medieval. A noiva separada de seu dote, agora disposto ao favor do mestre: Amuletos pessoas, itens menstruais, talismãs, uma garrafa de óleo, um boneca. Coisas geralmente tidas como restos, lixo ou excesso. Probabilidades e extremidades da adivinhação, itens para realizar curas, crença nos agouros ou símbolos para as previsões. É inegável que esses objetos e suas funções estão posicionados como tópicos duvidosos e tabú no domínio público. Ao invés de se sentirem constrangidas por essa tradição servil, as mulheres começaram a se manifestar contra posição subserviente do termo parafernália em 1791, tentando assim, desarticular o termo do sentido negativo em detrimento de um sentido mais lúcido. (MAURO-FLUDE, 2007)⁷⁵

Além da perspectiva ciberfeminista, ao questionar as interações históricas entre mulheres e ferramentas tecnológicas, o trabalho *Paraphernalia* faz um resgate da vertente performática feminista ao fazer uma releitura dos antigos símbolos e cultos femininos pagãos a começar pelo sentido que a artista dá a palavra parafernália. *Tradicionalmente as máquinas animadas, desde os bonecos mecânicos até os bonecos publicitários disfarçados de diversão kitch, estiveram a serviço de um status quo.* (DERY, 1995, p. 118) No caso de *Paraphernalia* as bonecas barbies e demais são desconstruídas e integradas a Nancy Mauro-Flude como se fossem um “ciborgue *determinantemente comprometido com a parcialidade, a ironia e a perversidade.*” Perversidade esta no sentido proposto para o ciborgue que é oposicionista, utópico e não inocente no sentido de seu polimorfismo com os restos de gadgets, carne e bonecas multirraciais.

Mauro-Flude também desenvolveu toda a parte operacional das bonecas robóticas a partir do uso de softwares livres, como por exemplo, o Puredata. A artista defende o uso copyleft e outras filosofias open source.

⁷⁵ MAURO-FLUDE, Nancy, disponível em <https://pzwart.wdka.hro.nl/mdma/alumni/2007/nmflude/final%20essay/> e acessado em 17 de julho de 2009.

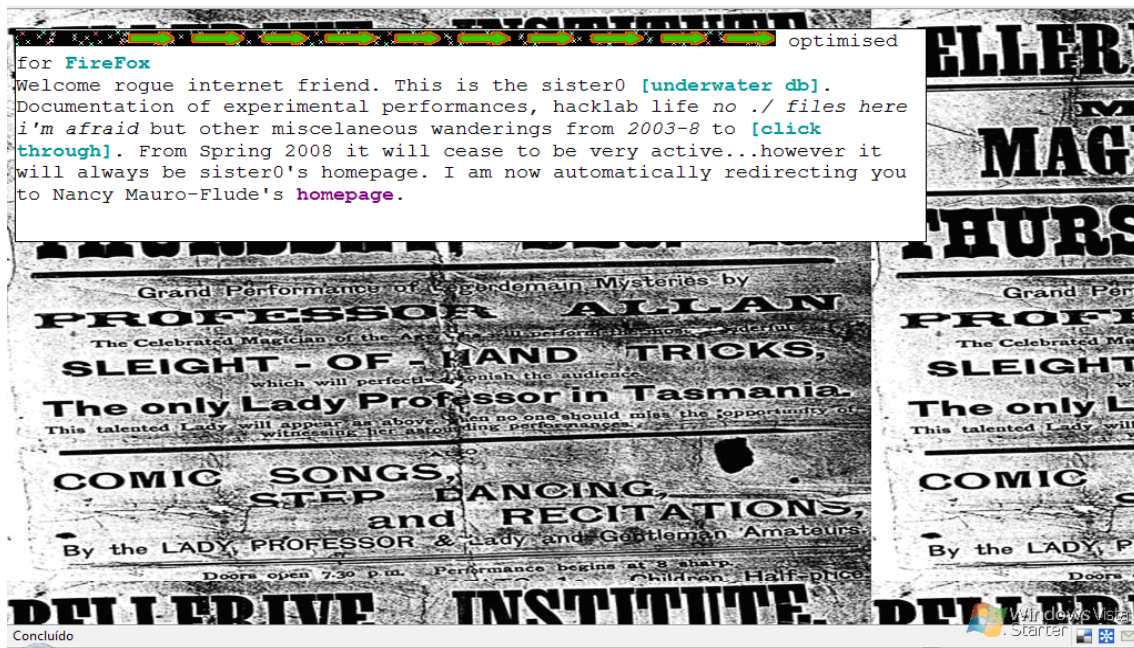


Ilustração 30- Nancy Mauro-Flude, site



Ilustração 31- Nancy Mauro-flude, *Paraphernalia dances with her shadow* (2007)

A partir de seu envolvimento com a programação em código aberto, escreveu o artigo *Social software: fiction, action-at-a-distance and dolls* OpenPublishing (2006) onde analisa a importância do aprendizado das linguagens computacionais como forma de ferramenta social para a inserção de mulheres no mundo da informática:

Estou interessada na relação entre espaços em redes e espaços públicos, e as relevâncias do gênero e das subjetividades dentro dessa questão. Eu uso o termo público como um termo conector, uma plataforma capaz de conectar narrativas e espalhar memes a um público maior; também parte de nossa própria persona, como um modo de vermos a nós mesmos. Esses novos espaços sociais criados através de 'situated software' nos permite de maneira ativa modular os significados dos espaços nos quais nos encontramos e assim reconfiguram os limites de nossa percepção sensorial. O que mais me intriga neste momento é pensar sobre a contribuição de artistas, mulheres e outras minorias sociais para morfologias possíveis que resultem em várias morfologias para o software social. (MAURO-FLUDE, 2006)⁷⁶

Em suma o trabalho de Mauro-Flude se conecta diretamente com as perspectivas cyberfeministas propostas pelo movimento durante a década de 1990. Desde sua apropriação imagética de ícones ciberpunks ligados à problematização dos corpos proposta pela arte feminista dos anos 1970. Há ainda uma preocupação com o engajamento ativista por parte da artista, que é autora de inúmeros artigos sobre a relação entre mulheres e programação de softwares. A artista encarna de forma menos utópica e de maneira mais crítica os ideários de suas conterrâneas do VNS Matrix ao usar e ao se apropriar das tecnologias como forma de hacktivismo, principalmente da imagem do corpo ciborgue e desconstruir ícones sexistas da ficção científica.

3.5 O gênero ciborgue nas imagens de Helga Stein

A artista brasileira Helga Stein é fotógrafa e designer gráfica, trabalhando com o desenvolvimento de interfaces gráficas para web desde 1995. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC São Paulo, a artista vem desenvolvendo projetos artísticos que

⁷⁶ MAURO-FLUDE, Nancy, disponível em : <http://www.metamute.org/?q=en/Situated-software-fiction-action-at-a-distance-and-dolls> e acessado em 17 de julho de 2009.

discutem as mudanças nos paradigmas estéticos, simbólicos e representativos propiciados pela cultura digital, envolvendo fotografia, vídeo, música e Internet. Seu projeto *Andros Hertz* (2004) é uma continuação do projeto *Narkes* (2003). Ambos os projetos fazem um estudo minucioso das consequências da manipulação da imagem pelos meios digitais, mas vão além. A questão da androginia e das múltiplas possibilidades da representação imagética dos gêneros no ciberespaço perfaz o questionamento proposto pela artista sobre a cultura compulsiva da autoexposição das redes sociais. Sobre *Narkes* a artista comenta:

Narkes é um autorretrato digital captado em webcam. O título tem origem grega, e significa torpor. Originou o nome de Narciso, personagem da mitologia grega que preferia viver só, olhando o mundo através de um espelho entorpecedor, símbolo da permanência em si mesmo. Também é o nome de uma planta, cuja flor bonita e de vida curta é venenosa. Tratando não só do deslocamento do eu intermediado por máscaras, a construção/desconstrução de uma personagem e a tentativa de buscar sentido na experiência do cotidiano, típico dos auto-retratos, *Narkes* está impregnado da discussão digital da representação: o corpo aprisionado na tela de bordas claramente definidas, em um não-lugar desprovido de espacialidade, tratado com particular descaso. Em *Narkes*, o interesse plástico gera desgaste do significado da figura pela repetição sistemática de movimentos mecanizados, desprovidos de emoção e pelo desfoque extremado. Mais uma boneca do que um corpo vivo, que assume mobilidade restrita, fria e mórbida, o corpo videográfico é modulado, manipulado digitalmente e exposto de forma objetiva. Apropriação, justaposição e fragmentação da própria imagem geram significados repletos de mistério e, descontextualizados, têm seu sentido original alterado em tênues fronteiras. (STEIN, 2003) ⁷⁷

Narkes tem como proposta colocar de um lado, a artista que— via autorretrato — “promove o deslocamento de “si mesma” na construção de um personagem robotizado, de mobilidade restrita; um corpo vídeo-genético modulado, exposto de forma objetiva e emanando morbidez e frieza, manipulável digitalmente.” (STEIN, 2003) ⁷⁸ A imagem é apropriada, justaposta e fragmentada. De outro lado, a artista busca ampliar a experiência do público — o usuário da Rede, o espectador, o navegador — explorando o potencial da interface gráfica digital, dessa forma imprimindo maior legibilidade a ela,

⁷⁷ STEIN, Helga, disponível em <http://www.projecto.com.br/narkes/intro.htm> e acessado em 17 de julho de 2009

⁷⁸ STEIN, Helga, disponível em <http://www.ism.org.br/ism/?p=952> e acessado em 17 de julho de 2009.

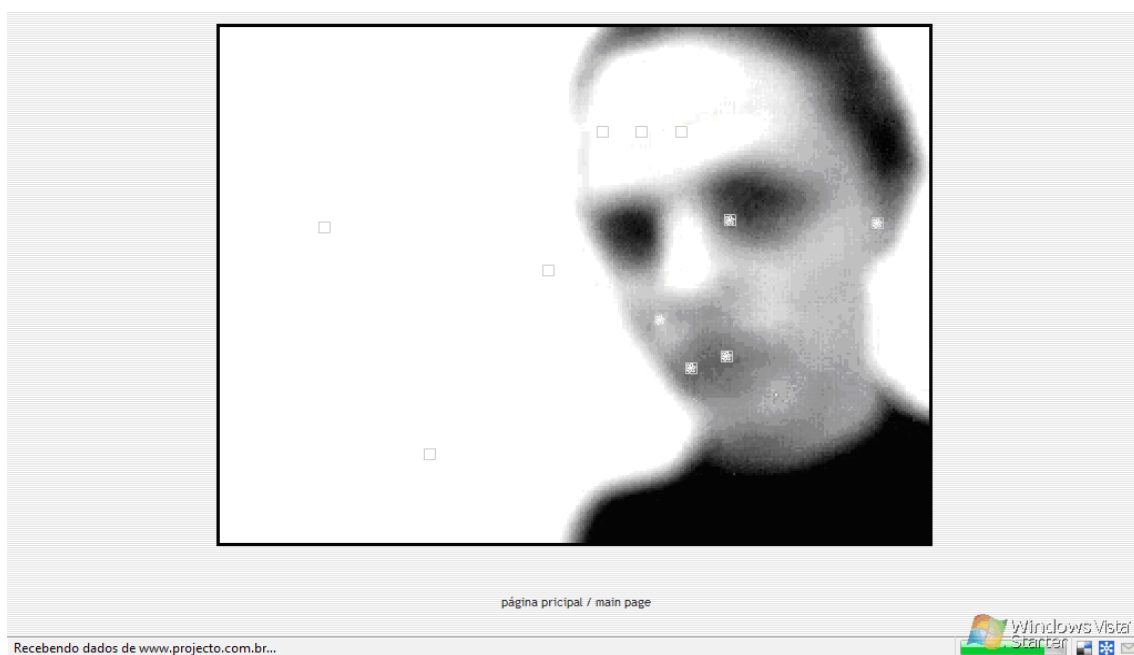


Ilustração 32- Imagen do trabalho *Narkes* (2003)

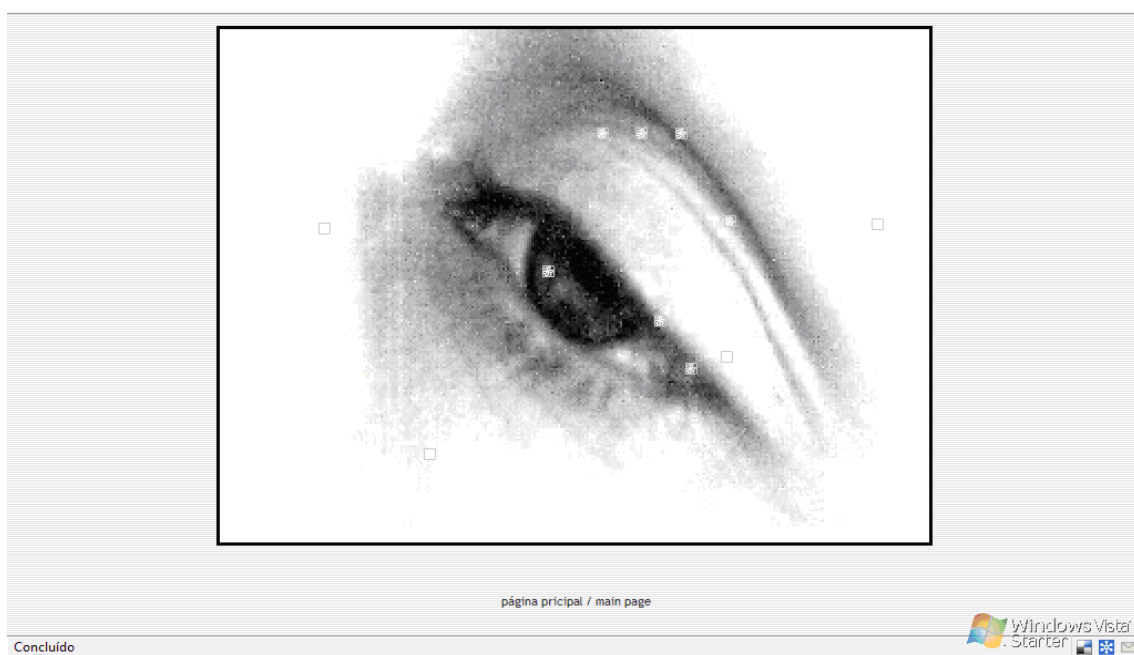


Ilustração 33 – Imagem do trabalho *Narkes* (2003)

procurando garantir a interatividade e legitimar a informação em outros contextos cognitivos. Operando com tecnologias de ponta, sua preocupação parece a ser a de criar uma metáfora visual que questione o automatismo das imagens digitais e sua circulação vertiginosa nas redes eletrônicas. A questão narcisista de uma imagem perfeita é substituída pela da imagem onde as máscaras, o avatar, são feitos das falhas e obsolências do corpo, que se torna um ubíquo e fantasmagórico. Em *Narkes* a artista questiona a eterna perda freudiana de si mesma na busca eterna de uma imagem que preencha esses vazios e possibilidades.

Mas a o ponto alto deste trabalho está no direcionamento da imagem pelas redes eletrônicas, onde a imagem nunca será inteira e sempre aberta. Segundo Giselle Beiguelman em seu artigo *Olhos Mudos* (2005) o trabalho parte da premissa de que “*a cultura de rede não é um conjunto de imagens – pois ela não é um espetáculo – ela é uma relação social entre pessoas, mediada por imagens.*” (BEIGUELMAN, 2005, p.63)

No trabalho mal se podem perceber os detalhes do rosto da artista, que é esmiuçado *parte extra partes* através de seus links para navegação. Isso significa o devir da imagem nas redes eletrônicas onde sua reprodução digital infundável desloca os sentidos iniciais da imagem e do corpo. Helga provoca o deslocamento de si mesma através de imagens suas capturadas por uma webcam, para dentro da máquina-computador:

A imagem em *Narkes* só se dá a ler pela interpretação de seus comportamentos (behaviours) e scripts. Nunca se chega ao tal ponto prometido – e nunca entregue – retrato da autora/atriz de si mesma. Trata-se de uma boneca e seus fragmentos entregues à caça de olhares banais é certo, mas só pode enxergá-la quem se der ao trabalho de interpretar sua programação.(BEIGUELMAN, 2005, p.63)

Torna-se, assim, um corpo preso e solitário que somente deixa descobrir-se aos poucos, e nunca por inteiro, através dos cliques de quem interage com seu autorretrato através do desktop. Desse modo a artista se alinha à perspectiva ciborguiana de estar entre fronteiras e “*pensar a si mesma como matéria de ficção e também de experiência vivida, uma experiência que muda aquilo que conta como experiência feminina no final do século XX.*” (HARAWAY, 1984, p.40) Experiência essa que para Haraway significa uma nova construção das imagens do feminino híbrido de ligações e conjunções que

não mais estariam polarizados entre o eu e o outro, mas na fronteira das múltiplas subjetividades potencializadas pelas tecnologias de comunicação.

Já *Andros Hertz* (2001-2007), é um *work in progress* onde a artista questiona a cultura dos autorretratos espalhados pelas redes sociais, blogs e fotologs. O nome refere-se à androgenia e a unidade de medida de frequência igual a um ciclo por segundo, que comumente é a medida de velocidade de processamento de dados dos computadores pessoais. Sobre o trabalho a artista comenta:

Andros Hertz é o nome de uma série de personagens que tem sua origem em autorretratos manipulados digitalmente, ora de forma sutil – uma pequena mudança na proporção entre nariz e boca, ora de forma incisiva – a deformação de globos oculares ou alargamento dos lábios. A cada novo autorretrato surge uma figura que preserva suas características originais, mas que é percebida como um novo sujeito. A manipulação digital, como o próprio nome sugere, não cria novos dados, e sim, trabalha com as possibilidades latentes da imagem: é neste ponto que questiona a autenticidade tanto da imagem quanto da própria identidade. Caso estejam descontextualizados de sua condição inicial, esses novos rostos resultantes da manipulação digital serão tratados como novas identidades?(STEIN, 2004)⁷⁹

Ao alterar sua própria face, e em um segundo momento, inseri-la nas faces de outras pessoas, a artista faz o caminho contrário de seu trabalho *Narkes* (2003). Onde antes havia um rosto fantasmático, agora há o questionamento em relação ao achatamento e a banalização das imagens das redes digitais e da mídia. Segundo a artista o fenômeno pode ser entendido algo “*mais associado à afinidade com as novas tecnologias do que a um país ou faixa etária. Essa produção de imagens muitas vezes feitas sem grandes pretensões tem um forte caráter de comunicação*”. (STEIN, 2004)⁸⁰

Mas o aspecto mais contundente de *Andros Hertz*, e que mais se relaciona com as perspectivas ciberfeministas, está exatamente na fluidez com que Stein modifica sua própria identidade através das imagens. Seu rosto ganha multiplicidade ao se tornar um rosto ambivalente, ele é o rosto de diferentes personas no próprio rosto da artista. As imagens nos apresentam também seres andróginos, e ao mesmo tempo desloca o próprio gênero da artista para uma “*representação abstrata do eu e do corpo que está*

⁷⁹ STEIN, Helga, disponível em: <http://www.projecto.com.br/andros/index.htm> e acessado em 17 de julho de 2009.

⁸⁰ STEIN, Helga, disponível em: <http://www.projecto.com.br/RevistaPIX1.pdf> e acessado em 17 de julho de 2009.

simultaneamente em numerosos lugares, interagindo e recombina-se (com outros corpos de informação) fora do controle do indivíduo”. (DERY, 1995, p.284)

Em *Andros Hertz* as séries de imagens do trabalho estão divididas em 3 grupos: *Portraits, Faces e Bodies*. Em *Faces* (2001-2006) a artista encarna diferentes estereótipos de mulheres em contextos diferentes. Helga também faz um resgate, atualizado e sob a ótica das tecnologias de comunicação, de trabalhos importantes dentro da arte feminista como, por exemplo, os autorretratos da fotógrafa norte-americana Cindy Sherman. Modelo e fotógrafa das próprias encenações, Sherman questiona, em parte, o conceito de autorretrato e os estereótipos da mulher em diferentes mídias. Um exemplo é a sua série *Stills cinematográficos sem título-(Untitled Film Stills, 1977-1980)*, onde a autorrepresentação é um jogo de superfícies, de aparências. Delas emerge uma visão da mulher não como indivíduo, mas como estereótipo cultural, como máscara social.

Tendo como ponto de partida as imagens de mulher apresentadas pelo cinema ao longo dos anos 1950 e 1960, Cindy Sherman faz da série que a ocupa entre 1977 e 1980 o lugar por excelência de uma discussão centrada na problemática da identidade feminina como processo de identificação, de definição de papéis sexuais e sociais predeterminados. Fonte primária das imagens de Sherman, o cinema comparece na série como uma memória fantasmática da qual emerge um tipo apresentado como mulher. A diferença das modificações de *Faces*, ao contrário de Cindy Sherman, que assumia diferentes personas através de todo um aparato de produção cinematográfica, está no fato de que as mudanças de Stein (a não ser pela ocasional mudança em seu corte de cabelo) se dão pela simples manipulação digital de seus próprios traços e fisionomias. Em comum as imagens têm apenas uma máscara facial que as remete ao rosto da artista, mas em si não são mais do que uma membrana permeável cuja integridade é violada e retocada incessantemente por coordenadas de informação.

Na série *Portraits* (2006) a artista insere seu rosto nos retratos de diferentes pessoas. Homens, mulheres e crianças ganham os traços e características da face da própria artista de maneira sutil e intermitente. Em algumas imagens percebe-se os olhos da artista, em outras o seu nariz ou pinta. A imagem da artista é fundida a imagem de outras pessoas. Mas, é na série *Body* (2005-2006) que artista realiza as manipulações mais radicais de sua imagem ao fotografar-se de corpo inteiro, em um ensaio que pensa a sua imagem como um simulacro, *mais boneca do que corpo vivo*, como a artista

afirmou anteriormente em seu trabalho *Narkes* (2003). Sobre esse arquétipo Mark Dery afirma:

Na realidade as bonecas de carne, magras como uma menina pequena, depiladas, limpas e desodorizadas, nunca estão a altura do sonho masculino do encanto robótico. A máquina sexual feminina não é somente a superfície plana desenhada pelos fantasmas masculinos, mas também um espelho que fortalece o sentimento de identidade dos homens. E este circuito cerrado e narcisista se parece com a fase do espelho que o psicanalista freudiano Jacques Lacan situa no momento do desenvolvimento psicológico em que a criança reconhece e começa a formar sua própria imagem de si mesma. Conseguimos esse sentimento de um “eu” vivendo esse “eu” refletido por um objeto ou pessoa do mundo exterior. Antropomórfica e estranha, a boneca inflável elétrica adota os fantasmas masculinos de um jeito que nenhuma outra “mulher” poderia, e de forma ridícula a boneca imita a vida orgânica. (DERY, 1995, P.221)

A série *Body* (2006) nos remete à questão primária do Ciberfeminismo e do pós-humanismo, que sobre as representações femininas da ficção científica e da cada vez mais crescente das tecnologias da estética. Os simulacros robóticos como, por exemplo, Maria, a andróide do filme *Metropolis* (1926) de Fritz Lang, ou a *Mulher nota mil* (1984) do filme de John Hughes são confrontadas e ultrapassadas diante da imagem boneca de Helga Stein. Em um ensaio fotográfico que poderia ser um ensaio de moda íntima, não fosse pelo seu aspecto ligeiro distorcido e pelo fato da modelo (Helga) segurar o controle de disparo da câmera.

Em suma as imagens desta série podem ser uma referência ao que Haraway diz sobre as transgressões do corpo pela tecnologia. No caso das imagens de *Body* o corpo é irreal e existente apenas pelos dados que alteram a imagem, são também os corpos perfeitos alterados por programas de computador e que estampam diariamente as revistas femininas e outras publicações.

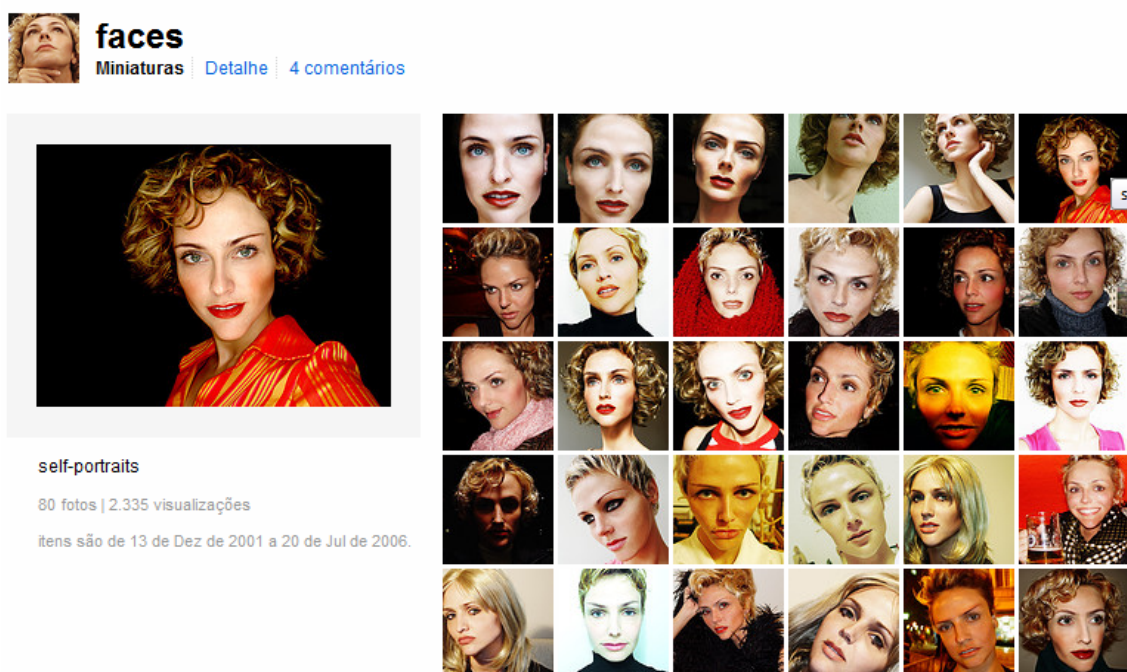


Ilustração 34- Helga Stein, *Faces* (2006)

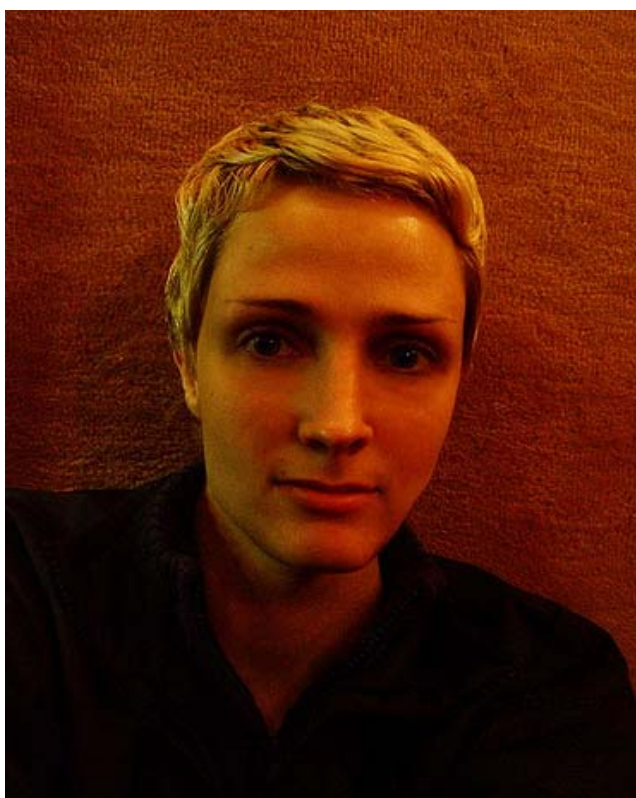


Ilustração 35- Helga Stein, *Self-portrait* (Série *Faces*) -2006



Ilustração 36- Helga Stein, *Self-Portrait Twin* (Série *Portraits*) -2006



body

Miniaturas | [Detalhe](#) | [5 comentários](#)

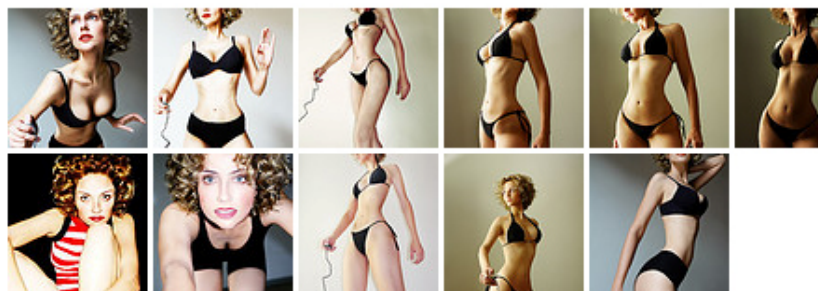
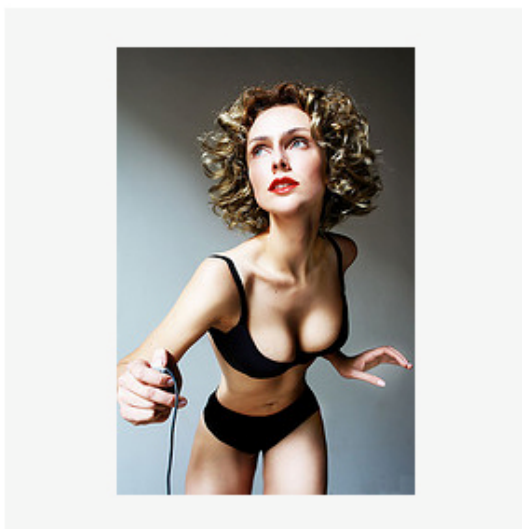


Ilustração 37- Helga Stein, *Body*- 2006

4. CONCLUSÃO

Após o percurso dessa pesquisa, pudemos compreender e verificar diferentes variações e entendimentos sobre a relação entre o feminino e tecnologia dentro do discurso feminista. O Ciberfeminismo como uma nova prática feminista, que procura desvelar as assimetrias de gênero dentro das relações sociais, ainda permanece pouco estudado dentro do âmbito acadêmico.

As referências bibliográficas na língua portuguesa são pouquíssimas, sendo que grande parte dos textos são traduções de estudos e artigos advindos principalmente da Europa e Estados Unidos. Dentro dos estudos de gênero no Brasil são poucos os artigos que consideram a relação entre mulher e tecnologia, bem como as relações históricas entre os movimentos feministas e suas manifestações artísticas.

Ao longo desse estudo, encontramos diferentes perspectivas sobre o Ciberfeminismo como movimento em si. Como afirmamos desde o início, o Ciberfeminismo tanto em seu *corpus* teórico quanto em suas manifestações ativistas e artísticas possui um caráter difuso e descentralizado. Alguns autores como Susan Hawthorne e Renate Klein (1999) afirmam que ao Ciberfeminismo como movimento, falta-lhe o envolvimento com as políticas sociais para inserção da mulher no mundo da tecnologia. Para essas autoras, o *corpus* teórico ciberfeminista estaria por demais concentrado em questões hipotéticas, como por exemplo, a discussão sobre o pós-humano e o conceito ciborgue em detrimento de uma discussão acerca das diferentes realidades sociais vividas pelas mulheres em relação às tecnologias. (HAWTHORNE e KLEIN, 1999, p.2)

O fato é que ao período de seu surgimento do Ciberfeminismo, as teorias feministas haviam sofrido uma virada copernicana em seu *corpus*, atualizando assim suas questões por outras teorias como o pós-estruturalismo e o pós-humanismo. Análises posteriores ao movimento feminista das décadas 1960 e 1970, já citadas neste estudo, combateram fortemente o caráter tecnofóbico e o maniqueísta em relação ao patriarcado por parte de algumas vertentes do movimento feminista, versões estas que acabaram por impregnar o termo feminismo de uma conotação rancorosa e estereotipada. Ainda neste contexto, forças fragmentárias do pós-modernismo, da economia racionalista e da globalização, colocaram as feministas ao redor do mundo em busca de questões sobre as diversidades culturais, identitárias e discursivas.

Mas ainda sim, a conectividade é o coração do feminismo. Nos anos 1970 o movimento se agrupou em torno do conceito de irmandade e desafio da ideologia patriarcal que “colocava” as mulheres como inimigas delas mesmas. O discurso inicial dizia sobre a tomada de consciência, conectando os movimentos, primeiramente através do entendimento de similaridades e diferenças sobre o papel da mulher nas esferas da vida privada e no mercado de trabalho. Já no Ciberfeminismo essa conectividade será levada as últimas consequências através da apropriação das tecnologias de comunicação como meio de expansão do discurso, bem como ferramenta de atuação ativista. As relações entre mulheres e tecnologia serão dessa vez o centro de observação e criação da conectividade.

Um dos grandes problemas do objeto de estudo desta dissertação, seja sua relação despreocupada com as assimetrias locais e culturais das relações de gênero em diferentes partes do mundo. Talvez isso tenha se dado em um primeiro momento, por escolhermos como objeto de análise do Ciberfeminismo seu período inicial de crescimento. A princípio, o Ciberfeminismo está demasiadamente focado na ideia de que papéis definidos por gênero começaram a se tornar supérfluos, resultando de um colapso do *status quo* causado pela assimilação de teorias de pós-gênero e pós-humanismo. O *Manifesto Ciberfeminista para o século 21* do VNS Matrix afirma essa visão: *nós somos o vírus de uma nova desordem mundial. Rompendo o simbólico por dentro- sabotadoras da unidade central do grande papai- o clítores é a linha direta para a matriz.* (VNS MATRIX, 1991)

O manifesto é remanescente do que foi eufemisticamente chamado “núcleo do imaginário central”, se não conhecido como “imagem da vagina”, que começou a surgir nos movimentos de arte feminista dos anos 1970. Como Faith Wilding afirma sobre o manifesto, *nele há perda de conhecimento histórico: neste instante, a perda do conhecimento sobre a história do feminismo e do ativismo feminista tende a resultar na repetição de padrões já conhecidos.* Há uma reificação da vagina e da tecnologia por parte de algumas teóricas do movimento como, por exemplo, Plant (1997) e VNS Matrix(1991), que de certa forma, nos remete à reificação da vagina no contexto da arte feminista da década 1970, e à reificação da natureza (antítese da tecnologia) por parte de algumas vertentes feministas da década de 1960 e 1970. Portanto, neste estudo, identificamos, ao contrário da afirmação de Wilding, suas ligações com o passado histórico da arte feminista da década de 1970 até suas outras manifestações artísticas por se tratarem de umas formas de apresentação do discurso ciberfeminista mais

recorrentes ao longo do movimento. Assim criamos uma análise conectada ao percurso histórico do Ciberfeminismo que Hawthorne, Klein e Wilding, afirmam ter sido negligenciado dentro do início do movimento.

A criatividade artística é um elemento importante do Ciberfeminismo e sua característica mais intrínseca. Neste trabalho, tentamos nos concentrar exatamente nas relações históricas entre o feminismo e sua arte até o Ciberfeminismo, por se tratar de um percurso pouco apresentado e basal para que os seus desdobramentos atuais do movimento ciberfeminista sejam compreendidos. O fato é que mesmo com seus problemas teóricos, o Ciberfeminismo por se apropriar das tecnologias de comunicação para seu ativismo ganhou diferentes matizes e adaptações em diferentes partes do mundo. Um exemplo, citado nesse trabalho, é o do contexto brasileiro, como por exemplo, o CEMINA, que focou sua atuação nas diferentes realidades sociais de acesso à tecnologia das mulheres brasileiras, fazendo jus a um dos principais preceitos propostos de Donna Haraway, que *é o de utilizar as tecnologias de rede para a modificação da realidade político-social das mulheres*, sem necessariamente apropriar os princípios do manifesto do VNS MATRIX ou das teorias de Sadie Plant. (HARAWAY, 1985, p. 47)

De fato, o *Manifesto Ciborgue* de Donna Haraway, se coloca como um marco para o movimento como um todo, ao afirmar que o *ciborgue é nossa antologia*. Nesse contexto, independentemente de suas características e vieses, o Ciberfeminismo é uma busca contínua pelo reconhecimento das diferenças de poder entre mulheres e homens especificamente no discurso digital previstas por Haraway em 1984. Partindo disso, reconhecemos que ao longo de nossa investigação tomamos conhecimento de inúmeras ações que visam mudar essa situação. O quão precisas são essas diferenças de poder exercitadas e quais elementos são destacados dependem do contexto. Similarmente, as estratégias escolhidas pelas Ciberfeministas para desafiar esse sistema variam de acordo com essas diferenças contextuais. *O ciberfeminismo é político, e não uma desculpa para a falta de ação no mundo real, e é inclusivo e respeitável em relação às muitas culturas que as mulheres habitam.* (HAWTHORNE e KLEIN, 1999:2)

Nos concentramos na análise do discurso através das manifestações artísticas, primeiro por se tratarem de uma das formas discursivas mais recorrentes dentro do movimento, e por serem uma das primeiras formas de manifestação do movimento em si. Antes de ter seu corpus teórico criado, o aparecimento da palavra Ciberfeminismo se deu dentro dos trabalhos artísticos do coletivo VNS MATRIX. A partir disso se criou

uma tradição forte dentro da retórica ciberfeminista de união entre arte e ativismo. Essas primeiras manifestações artísticas mereciam um estudo aprofundado por estarem na base do movimento e serem uma referência para suas diferentes formas discursivas na atualidade. A falta de análises, teorias e textos posteriores ao início do Ciberfeminismo criaram essa necessidade. São também pouquíssimas as análises atuais ao início do Ciberfeminismo e seus discursos e manifestações artísticas realizadas no seu período ápice, dado entre 1990 e 2000.

Em um estudo posterior, pretendemos dar continuidade à investigação de seus desdobramentos e manifestações atuais, que sem este estudo não será possível. No Capítulo 3 analisamos apenas alguns trabalhos e artistas que se alinham indiretamente e diretamente com as teorias e referências artísticas do movimento ciberfeminista, em especial as teorias de Haraway, Plant e os trabalhos do VNS Matrix. Mas, recentemente descobrimos várias ações em andamento, como *Eclectic Tech Carnival*, um evento organizado por mulheres desde 2002 dedicado ao interesse em Softwares Livres e Tecnologia. O evento cria a oportunidade para mulheres se organizarem em rede e trocarem conhecimentos, experiências. O *Eclectic Tech Carnival* é organizado pelo grupo *Genderchangers*, que é voltado para a inserção de mulheres dentro da discussão e criação de softwares e hardwares. Outro evento recente é o *Encuentro X0y1 sobre “género y ciberespacio”*, realizado na Espanha em 2009, com o objetivo de abordar as relações entre as práticas discursivas e artísticas sobre gênero e Internet. Em suma, estes são exemplos de que a discussão ciberfeminista ainda acontece e, conseqüentemente, se apresenta em novos formatos e se atualizando sempre em relação às primeiras discussões que aqui foram trabalhadas e colocadas em perspectiva.

Portanto, o tema do Ciberfeminismo merece continuidade e investigação acadêmica a fim de realizar e ampliar seus registros históricos, analíticos e críticos. Após o seu surgimento, o Ciberfeminismo deu a oportunidade para que inúmeras mulheres entrassem em contato com as tecnologias de comunicação e as utilizassem para a modificação de suas diferentes realidades e opressões. A Internet, instrumento basal do Ciberfeminismo, é uma força poderosa para conectar e dividir, o conhecimento e as fontes. Mas também, é a tecnologia que originalmente pretendia a dominação global e militar. Há muitos benefícios, desde que tenhamos em mente o uso consciente e o conhecimento histórico de seu contexto. Crítica é a resistência à imersão total na tecnologia que resulta no destacamento do mundo ao invés do engajamento com este, e

também, um dos pressupostos para que o movimento feminista como um todo mantenha sua força diante das discussões sobre gênero e tecnologia.

BIBLIOGRAFIA

GUATTARI, Felix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. 4ª edição São Paulo: editora 34, 1992

HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*. 4ª edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se, arte/mídia/política/cibercultura*. 1ª edição. São Paulo: Peiropólis, 2005

HARAWAY, Donna J. *The Haraway Reader*. HARAWAY, Donna J. (org). New York: Routledge , 2004

ROSLER, Martha. *Decoys and Disruptions, selected writings 1975-2001*. London-Massachusetts: The MIT Press, 2004

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano*. 1ª edição. São Paulo: Paulos, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens Líquidas na era da mobilidade*. 1ª edição. São Paulo: Paulos, 2008.

DERY, Mark. *Velocidad de Escape: La cibercultura em el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela. 1996

PLANT, Sadie. *Zeros + Ones*. London: Fourth Estate, 1998

STONE, Allucquère Rosanne. *The war of desire and technology at the close of the Mechanical Age*. London-Massachusetts: The MIT Press, 1996

HAWTHORNE, Susan e KLEIN, Renate. *Cyberfeminism: connectivity, critique and creativity*. Melbourne: Spinfex Press, 1999

Referências Bibliográficas

Artigos

HARAWAY, Donna J. *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminist in the 1980's*. In: *The Haraway Reader*. HARAWAY, Donna J. (org). New York: Routledge , 2004

HARAWAY, Donna J. *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: *Antropologia do Ciborque: As Vertigens do Pós-humano*. SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BEIGUELMAN, Giselle. *Admirável Mundo Cíbrido*. In. *Cultura em Fluxo (novas mediações em rede)*. André Brasil (org.). Minas Gerais: Editora Puc Minas, 2004.

ROLNIK, S. *Toxicômanos de identidade: subjetividade em tempo de globalização*. In: *Cultura e subjetividade. saberes nômades*. LINS, Daniel (org) Campinas: Papirus, 1997

ROSLER, Martha. *The figure of the artist, the figure of the woman* (1983) .In: *Decoys and Disruptions, selected writings 1975-2001*. ROSLER, Martha(org.). London-Massachusetts: The MIT Press, 2004

ROSLER, Martha. *Vídeo: Shedding the Utopian Moment* (1995). In: *Decoys and Disruptions, selected writings 1975-2001*. ROSLER, Martha(org.). London-Massachusetts: The MIT Press, 2004

DERY, Mark. *El Body-Art Cibernético* (1996). In: *Velocidad de Escape: La cibercultura em el final del siglo*. Madrid: Ediciones Siruela. 1996

KUNZRU, Hari. *Genealogia do Ciborgue*. 2000. In: *Antropologia do Ciborque: As Vertigens do Pós-humano*. SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

COLLADO, Ana Martinez y e NAVARRETE, Ana. *Ciberfeminismo: também uma forma de ativismo*. 2007. Disponível em:

<http://www.rizoma.net/interna.php?id=220&secao=desbunde>

COLLADO, Ana Martínez. *Cyberfeminismo: Tecnologías de la subjetividad y políticas de género en las redes de la nueva comunicación*. 2002 Disponível em:

http://www.mujaresenred.net/news/article.php3?id_article=308

WILDING, Faith & Critical Art Ensemble. *Notes on the political condition of Cyberfeminism*. 1997 Disponível em: <http://www.obn.org/cfundef/condition.html>

WILDING, Faith. *Where is Feminism in Cyberfeminism?* 1997. Disponível em:

http://www.obn.org/cfundef/faith_def.html

OLD BOYS NETWORK. *FAQ: Frequently asked questions* 1997. Disponível em:

http://www.obn.org/inhalt_index.html

OLD BOYS NETWORK , *100 anti-theses*. 1997. Disponível em:

http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/anti.html

GALLOWAY, Alexander. *A report on Cyberfeminism*. 1997. Disponível em:

<http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html>

SOLLFRANK, Cornelia. *The truth about Cyberfeminism* 1997

Disponível em: <http://archive.constantvzw.org/events/e12/fr/corsolfr.html>

DA RIMINI, Francesca. *Hautings*. 1997.

Disponível em: <http://dollyoko.thing.net/title.htm>

STONE, Allucquère Rosanne. *Will the real body please stand up?* 1991. Disponível em:

http://molodiez.org/net/real_body2.html

VNS MATRIX. *Cyberfeminist manifesto for the 21 st* . 1991. Tradução LEMOS, Alexis. Disponível em:<http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm>

VNS MATRIX. *Bitch Mutant Manifesto*. 1996. Tradução LEMOS, Alexis. Disponível em: <http://br.geocities.com/worgtal/2004/vns.htm>

VNS MATRIX. *Dirty Work for Slimey Girls*. 1994. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/dirty-work-for-slimey-girls/>

STEFFENSEM, Jyanne. *Slimy metaphors for technology: 'the clitoris is a direct line to the Matrix'*. 1997. Disponível em: http://ensemble.va.com.au/array/steff_02.html

1ST INTERNATIONAL CYBERFEMINIST- Media Release (1997) Disponível em: http://www.obn.org/cfundef/press_eng.html

WELLS, Tatiana. *O Ciberfeminismo nunca chegou à América Latina*. 2005. Disponível em: <http://www.unb.br/ih/his/gefem/labrys7/cyber/tatiana.htm#quinz>

RELATÓRIO DO PROJETO CIBERELAS. 2004. Disponível em: http://www.cemina.org.br/PDF/Estrategia_projeto_cyberela.pdf

FUSCO, Coco. *At Your Service: Latin Women in the Global Information Network*. 2001. Disponível em: <http://www.artwomen.org/maquiladora/article-p1.htm>

MAURO-FLUDE, Nancy. *Bricolage as a design approach for local and emergent technologies*. 2007.

Disponível em: <https://pzwart.wdka.hro.nl/mdma/alumni/2007/nmflude/final%20essay/>

MAURO-FLUDE, Nancy. *Social software: fiction, action-at-a-distance and dolls OpenPublishing*. 2006. Disponível em : <http://www.metamute.org/?q=en/Situated-software-fiction-action-at-a-distance-and-dolls>

Vídeos

SEMIOTICS of the Kitchen, direção: Martha Rosler, 1975, 6:09 min, b&w, sound

Sites

Feminist Art Project Timeline: <http://feministartproject.rutgers.edu/about/?page=9>

The Feminist Art Project: <http://feministartproject.rutgers.edu/>

The Woman's Building: <http://womensbuilding.org/>

SWITCH-Electronic gender: art at the interstice:

<http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html>

Labrys: http://www.unb.br/ih/his/gefem/labrys1_2/index.html

Cyberfeminism Undefined: <http://www.obn.org/cfundef/index.html>

Art. Women. Org: <http://www.obn.org/cfundef/index.html>

FACES: gender , technology and art: <http://faces-l.net/>

OLD BOYS NETWORK: <http://www.obn.org/>

::equis0y1:: : <http://www.x0y1.net/x0y1.html>

CEMINA- Comunicação, educação e informação em gênero: <http://www.cemina.org.br/>

Projeto Software Livre Mulheres: <http://mulheres.softwarelivre.org/>

G2G :espaço-tempo-vestimenta para repensar gênero e tecnologia :

<http://www.interfaceg2g.org/>

The Eclectic Tech Carnival: <http://www.eclectictechcarnival.org/>

Mujeres en Red- El periodico feminista: <http://www.mujeresenred.net/>

Spinifex Press: <http://www.spinifexpress.com.au/>

Function.feminism: <http://www.functionfeminism.com/timeline.html>

New York Feminist art Institute: <http://www.nyfai.org/>

Media Kuntz Net: <http://www.mediaartnet.org/medienkunstnetz/>

Gender f: <http://www.gender-f.com/>

Angry Woman: <http://www.d-t-p.tv/>

World Female Avatar: <http://females.mur.at/main.html>

Genderchangers.org: <http://www.genderchangers.org/>

subRosa: <http://www.cyberfeminism.net/>

Avatar Body Collision: <http://www.avatarbodycollision.org/>

Artistas

Faith Wilding: <http://faithwilding.refugia.net/>

Martha Rosler: <http://www.martharosler.net/>

Judy Chicago: <http://www.judychicago.com/>

Carolee Schneemann: <http://www.caroleeschneemann.com/>

VNS MATRIX: <http://www.sysx.org/vns/>

HAUTINGS- Francesca Da Rimini: <http://dollyoko.thing.net/>

GASHGIRL-Francesca Da Rimini: <http://www.sysx.org/gashgirl/>

Julianne Pierce: <http://faces-l.net/en/node/298>

Josephine Starrs: <http://lx.sysx.org/>

Verena Kuni: <http://www.kuni.org/v/>

Cornelia Sollfrank: <http://artwarez.org/>

Sandy Stone (Allucquère Rosanne): <http://sandystone.com/>

Yvonne Volkart: <http://www.xcult.org/volkart/>

Coco Fusco: <http://www.thing.net/~cocofusco/>

Nancy Mauro-Flude: <http://sistero.sysx.org/>

Heidi Kumao: <http://www.heidikumao.net/>

Helga Stein: <http://www.projecto.com.br/narkes/>