

La teoría y la práctica en la industria cultural



María Iribarren*

“El cuerpo de la mujer es la última frontera del capitalismo”

Silvia Federici

“La representación es síntoma de lo real”

Louis Althusser

Palabras clave: feminismos - bienes simbólicos - lo real - coyuntura social - estereotipos de género

I. ¿Por dónde empezar?

El hecho de que la UNPAZ se haya convertido en una actora territorial insoslayable –para la población estudiantil, para las organizaciones sociales, para las agrupaciones políticas, para los colectivos culturales y de género, para las iglesias, para los barrios de José C. Paz– expresa, mejor que una colección de hojas de cálculo, la potencia categórica del proyecto de la más joven de “las Universidades del Bicentenario”.

¿Cómo acompañar ese proceso desde la enseñanza de la producción de bienes simbólicos, si no nos dejáramos interpelar por los debates que abrieron, protagonizaron y profundizaron los feminismos

* Coordinadora académica de las Tecnicaturas en Industrias Culturales de la UNPAZ



nacionales, en especial, durante los últimos años? ¿Cómo hacerlo si no contextualizáramos esa inscripción en una coyuntura social de agravamiento de las urgencias lo que se nos impone cuando, uno, dos, tres estudiantes abandonan la regularidad de las clases porque perdieron el empleo, dieron de baja la conexión a Internet o, sencillamente, no pueden recargar la SUBE?

Resultaría frágil un plan de estudio (de cualquiera de las Tecnicaturas en Industrias Culturales) que no contemplase la actualización y variación de los marcos teóricos en los que se inscribe la producción cultural en "su época". Claro que el resultado sería igualmente vano o necio o reaccionario si dejáramos de mirar la circunstancia de la comunidad de la que ya formamos parte. O si al mirar no viéramos la desocupación creciente, la pobreza agudizada, la ausencia de políticas públicas destinadas a la salud y la educación o la generación de empleo. Si no viéramos, al cabo, que una porción de la sociedad pecaña está cayendo fuera de las estadísticas.

Aun así, es necesario atender el pliego reivindicativo de los feminismos (a través del consenso entre las propuestas de docentes, estudiantes y no docentes). Incorporar al debate lo que los feminismos tienen para aportar a la producción cultural y, específicamente, a la definición de estrategias para intervenir en la disputa por el sentido, también lo es. Sin embargo, no podemos perder de vista que esas mismas novedades (las que anuncian los prospectos feministas) muchas veces se rigen por (replican) lógicas de clase o de exclusión que merecerían ser recusadas.

Finalmente, ¿cómo fraguan la exclusión, los feminismos y otras consideraciones coyunturales en el carácter generacional de la noción de realidad?

II. Mímesis vs metamorfosis

Las sociedades expresan sus circunstancias particulares (históricas) mediante la producción de objetos, en los que quedan impresas las huellas de esas experiencias colectivas, cualquiera fuera su tenor o resultado. Así ocurre, por ejemplo, con las películas. Incluso, con las más artificiosas o desvariadas: algo del orden de lo real se obstina en las imágenes que, de alguna manera, reenvían a la coyuntura en la que fueron obtenidas.

“La historia del cine da cuenta de nuestra relación con el mundo visible –sostiene Jean-Louis Comolli–; y mejor que dar cuenta de él, nos lo hacer ver”. Para Comolli lo real es el resultado de imágenes montadas sobre imágenes que, mediante una sustitución invisible (histórica, social y mediáticamente legitimada), dominan (controlan) el espacio heterogéneo de “la verdad” (en cualquiera de sus formas y variables). La caracterización y el diagnóstico terminan en el espectador:

El espectador actual ya no ve como veía su padre o su abuelo –ni el cine ni el mundo. Por ahí pasó el cine. Hay un antes y un después. La historia del cine no es solo la de las escuelas, los estilos, las naciones y los autores; es también la de las diferentes formas de ver el mundo a través de las películas, la de nuestras cegueras, la de las orientaciones, influencias y alteraciones que afectan el lugar del espectador desde el comienzo, del blanco y negro de las primeras películas Lumière hasta los anteojos bicolors de nuestros días.¹

Más allá de lo específico del cine y su historia, Comolli conjetura el impacto de la imagen en el formato de la vida, social y subjetiva. Me refiero a las representaciones audiovisuales que constituyen los videojuegos, los formatos ¿televisivos? que circulan a través de plataformas o dispositivos móviles, los mensajes que traficamos por los medios sociales, etcétera.

Desde esta perspectiva, “el real contemporáneo” se constituiría en una trama de imágenes creadas a partir de otras imágenes, ahora unas y otras sintetizadas, fragmentadas y adaptadas a la particularidad del soporte en el que se las va a reproducir.

Vivimos en una cultura del simulacro –subraya Nuria Varela– en la que el patriarcado disimula el poder que tiene –cuanto menos se le note, mejor– y simula que la igualdad entre mujeres y hombres es un objetivo ya conquistado en las sociedades –el famoso velo de la igualdad–. Para todo ello necesita perpetradores, pero también son necesarias las complicidades y el silencio que alimenta la impunidad.²

1 Comolli, J.-L. (2015). *Cuerpo y cuadro. Cine, ética, política: volumen 1: La máquina-cine y la obstrucción de lo visible*. Prometeo: Buenos Aires.

2 Varela, N. (2017). *Cansadas. Una reacción feminista a la nueva misoginia*. Barcelona: Ediciones B.

Varela y Comolli confirman que, en lo que va del siglo XXI, la producción cultural enfrenta un desafío de doble signo: **deconstruir las imágenes del presente para reconocer en ellas las huellas de lo real** (la condición de vida, de clase, las expectativas acerca del porvenir que relampaguea en los registros y las escenificaciones generacionales); así como **deconstruir las lógicas de género hegemónicas que esos registros y escenificaciones replican**. Esa es la condición de posibilidad (de excepcionalidad) de realizaciones que se pretendan “originales” y transformadoras.

III. Pensar la propia práctica

Toda revolución tiene su ganancia apropiable en el mercado y “ahora que sí nos ven” **implica una demanda de bienes culturales que den cuenta de esa reciente visibilidad**. Porque estamos movilizadas, porque necesitamos una historia propia, narraciones, publicaciones, músicas, artes, somos llamadas a ser espectadoras y consumidoras de la producción que cubre los vacíos.

Afirma María Pía López y llega un poco más lejos:

Hay que dar un pasito más. Hacer historia feminista: la genealogía de las luchas, los momentos en que algo se devela o se inventa. Menos la construcción de una narración sobre las excepcionales (aunque eso deba estar: la construcción del propio linaje, de las heroínas y las antiprincesas, de las biografías ejemplares que inspiran) que una historia de la producción de silencios y excepciones.

Un vistazo ligero sobre la producción audiovisual local (lo que todavía llamamos “televisión” y “radio”), pública y privada, muestra las ruinas en las que subsisten los “medios”, en los que formatos y discursos anudan visiones del mundo retrógradas y reaccionarias. La Tecnicatura en Producción de Medios Audiovisuales debe tomar el desafío de enfatizar la mirada crítica sobre el campo de la producción audiovisual, tanto como el de la legislación (o lo que queda de ella) que la regula.

Ahora bien, cuando trasladamos esta demanda al terreno de la industria del videojuego, la reivindicación se convierte en alarma: relatos, formatos, prácticas, espacios de difusión, foros y sujetos abonan la violencia de género, más o menos, explícita.



Marina Amores (“Blissy”) es graduada en Comunicación Audiovisual y Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo. Nació en España y allí se especializó en videojuegos y género, asuntos sobre los que escribe y filma. A finales de 2018, coordinó la edición de ¡Protesto! Videojuegos bajo una perspectiva de género, una antología de ensayos que describen el estado actual de la industria. En la “Introducción”, dice:

Hablar de videojuegos desde una perspectiva de género no es fácil, puesto que, además de poderse hacer desde muchos prismas, los casos de machismo –al menos que se han hecho públicos– en este sector van sumándose cada día. De hecho, siguiendo con esa invitación al silencio, es fácil afirmar rotundamente, sobre todo desde la estandarización de las redes sociales y de Internet, que hablar siendo mujer es difícil, y sobre todo en un ámbito aún masculinizado como el del videojuego. Si a ello le sumamos el factor género, obtendremos algunos de los episodios más terroríficos que hemos podido conocer en los últimos años.³

En el artículo, “La figura de la mujer en la publicidad”,⁴ Diana Gómez reflexiona en torno a la cultura *gamer* y acierta al considerar que, en esta época “el videojuego y su comunidad son grandes influenciadores en la construcción de la identidad del jugador. Los videojuegos, incluso para los usuarios más jóvenes, suponen tanto una potente herramienta de transmisión de valores, como una plataforma de perpetuación de estereotipos de género”. En otro pasaje, Gómez concluye:

La combinación de estos dos agentes de influencia en la sociedad como son la publicidad y los videojuegos ha supuesto un mar embravecido para las mujeres, las cuales han tardado mucho en encontrar su lugar dentro de un panorama de jugadores hostiles y agencias de publicidad recordándonos constantemente que, no sólo no estamos invitadas a la fiesta, sino que nosotras somos el reclamo en muchos casos.

Discriminación de la mujer jugadora. Censura o abierta exclusión de la mujer programadora. Menosprecio de la mujer *game designer*. Los distintos grados de violencia (material y simbólica) contra la mujer y el colectivo LGTBIQ perpetrados en y por la industria de videojuegos, superan el estándar de inequidad que atraviesa el campo laboral de la cultura. Por eso, aquí también, el análisis crítico de estas circunstancias, se agrega a la currícula de la Tecnicatura en Producción y Diseño de Videojuegos.⁵

Pensar la propia práctica en su dimensión social, comunitaria, vital, sigue siendo un propósito primordial de nuestra propuesta académica.

3 AA.VV. (2018). ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género. Madrid: AnaitGames, Ver reseña en página 165.

4 Ídem.

5 A propósito de la publicación de *Rape Day* en la plataforma Steam, en marzo de 2019, con José Guerra Prado dimos a conocer mediante un [comunicado](#), publicado en la web de la UNPAZ, nuestro rechazo categórico a productos de entretenimiento que promueven la violencia de género.

IV. El porvenir es ahora

Aun así, resultaría insuficiente una pedagogía que se limite a imaginar estrategias contra la violencia de género en la producción cultural, desconociendo o subestimando el impacto corrosivo sobre esa misma producción, que ocasiona el conjunto de las políticas de exclusión social, puestas en práctica por el manual de la derecha neoliberal.

Es cierto que habitamos un mundo creado, solventado y legitimado según la lógica del patriarcado y, en este sentido, tenemos muchos siglos de deconstrucción y reparación históricas por delante.

También es cierto que la matriz neoliberal –a través de su apéndice de neoconservadurismo sociocultural, mediante la apropiación y adaptación de los discursos de la fe y las promesas de felicidad *on demand*, y con la intervención de los medios de comunicación corporativos y el reclutamiento extorsivo de jueces, fiscales y servicios de seguridad que distorsionan el ejercicio democrático–, conduce a la radicalización, el ensanchamiento y la actualización astuta de los motivos, las consignas y el horizonte de la resistencia.

Parece claro que ya no podemos pensar formas genuinas de la emancipación social que no contemplen el punto de vista de los feminismos. Ni tampoco, lo contrario: la disputa sigue siendo por el sentido, es decir, por el derecho a la vida, a la diversidad, a lo imposible ¿por qué no?

Entonces, la emancipación que hace falta –en el terreno de las cosas y los hechos materiales, como en el de la producción simbólica–, es con todas o nada. Porque la inclusión es, antes que otra cosa, un problema de clase. Porque lo que está en juego, en esta hora, no es la memoria de las que murieron, sino el porvenir y las conquistas de las que *ahora estamos juntas, ahora que sí nos ven*.

