

Entrevista con Shu Lea Cheang

Elena García-Oliveros, 'Elena Tóxica', en el marco de investigación del proyecto 'Del levantamiento feminista al arte público y el ciberespacio: el Far West de las oportunidades'.

24 de marzo 2015

ELENA TÓXICA: En 1997, en el libro "Mapping the terrain" editado por la artista americana Suzanne Lacy, usted fue incluida como una artista significativa en relación con el Nuevo Género de Arte Público. Su proyecto artístico se articula desde procedimientos similares al contexto de artistas incluidos en la publicación. Muchos de ellos desarrollaron sus procedimientos creativos basándose en las tesis y demandas del movimiento feminista. Sin embargo, su postura política y activista me parece diferente. ¿Qué piensa respecto a este Nuevo Género de Arte Público y lo referido en "Mapping the terrain"?

SHU LEA CHEANG: Sí sigo el debate sobre el "arte público" y el "arte en espacios públicos". Me identifico con el reconocimiento que hace el Nuevo Género de Arte Público de una forma de arte que trata cuestiones sociales y políticas. También me afecta su defensa de un modo de trabajo colaborativo. Si percibe ciertas diferencias respecto a mi postura política, probablemente esté en lo cierto. Al asumir una triple etiqueta -minoría racial, mujer y *queer*- tengo que trabajar más para abarcar varios terrenos. También me diferencio de los medios de la tecnología "de prestado". Al reivindicarme como una "aborigen de la alta tecnología", no me adueño, pero sí accedo a la tecnología punta, de la portapak al digital, del módem de 56k a la banda ancha.

ELENA TÓXICA: Está usted en desacuerdo, como manifiesta, con la idea de arte como un reflejo del yo interior. Para usted, esta consideración responde a un espíritu romántico que describe al artista como un solitario, un operador único. Por el contrario, los proyectos artísticos colaborativos en red son su propio contexto de creación. Este hecho está en conexión directa con el feminismo y el arte público tomados desde el punto de vista del artista: éste sería un generador de comunidades creados alrededor del proyecto. Sin embargo considero que en sus proyectos actúa de un modo diferente a cómo lo hacen las personas que intervienen en ellos, en otro plano, situándose detrás de la cámara o del ordenador. ¿No cree que puede establecerse una similitud con la actitud de un pintor de paisaje? En su trabajo, el paisaje podría ser el proceso humano que se está desarrollando.

SHU LEA CHEANG: Un pintor de paisajes es un observador pasivo. Yo me considero más una directora de cine cuando llevo a cabo una instalación o *performance* artística. La instalación como set, la *performance* como puesta en escena, la narrativa se desarrolla mientras se sitúan los actores. Creo esquemas ficticios y dibujo *storyboards* que incluyen varios actores, y cuento con que el público -presente, ausente, conectado o sin conexión- interprete un papel. Mi cuerpo se mueve como una *dolly*: no hay mirada voyerista, intercambio de miradas, cuerpo aplastado, siempre formo parte de la *performance*. En

estas obras, no hay un cuerpo singular, sino un cuerpo interconectado punteado y mapeado por nodos y bytes.

ELENA TÓXICA: Sí, entiendo lo que quiere decir, pero centrándonos en la importancia de lo que supone la creación de comunidades para el feminismo, ¿puede explicar un poco más si considera que usted genera comunidades durante sus proyectos y si esta idea le parece importante? Si así fuera, ¿cómo considera que son estas comunidades? Algo de esto lo menciona en la pregunta 3 pero me interesaría saber si de algún modo se siente conectada al crecimiento de las comunidades de mujeres en torno a los proyectos artísticos, si es este uno de sus propósitos o no e incluso, si estas comunidades son necesarias para sostener las luchas feministas. ¿Cree que está creando comunidades online con sus piezas colaborativas?

SHU LEA CHEANG: Mediante el proceso de colaboración, mis proyectos artísticos intentan crear comunidades colaborativas en red. Las microcomunidades que planteamos pueden ser objetivos concretos.

En el caso de laptopsRus (<http://laptopsrus.me>), queremos crear reuniones donde mujeres realizan *performances* en vivo con un formato de torneo electrónico. Con un registro abierto *online*, creamos una red de mujeres *performers* -más de 300 miembros- con enlaces a sus páginas web. Con crisisRus (<http://crisisrus.laptopsrus.me>), lanzamos una red para que las mujeres compartan la gestión de sus crisis, personales o políticas. La página web está diseñada como una plataforma abierta que permite la descarga de datos.

ELENA TÓXICA: Algunas artistas ciberfeministas, como Faith Wilding, participaban activamente en sus *performances*. Usted ha explicado que se siente un miembro de las comunidades que intervienen en sus proyectos. ¿Puede explicarnos su metodología concreta de concebir sus procesos colaborativos?

SHU LEA CHEANG: Cito algunos proyectos para informar sobre mi proceso de colaboración:

Color Schemes¹ (<http://www.vdb.org/titles/color-schemes>) (instalación, Whitney Museum of American Art, 1990) reúne a doce *performers* "no blancos" instalados en Nueva York y los hace pasar por el ciclo de lavado de todos los colores -enjabonado, lavado, aclarado y centrifugado- literalmente dentro de lavadoras industriales. Compartimos historias sobre audiciones en la mesa de mi cocina. Se imaginan de nuevo fragmentos de historias y se recomponen en escenas y actos.

Those Fluttering Objects of Desire² (<http://www.vdb.org/titles/those-fluttering-objects-desireshort-version>) (instalación, Exit Art 1992, Whitney Biennale 1993) planta cara a la política sexual colocando a mujeres *performers* en cabinas de striptease que funcionan

¹ Esquemas de colores

² Esos agitados objetos de deseo

con monedas (al estilo de los espectáculos pornográficos de Times Square, Nueva York) y aparatos de sexo telefónico. Se usa un método de realización combinado, con una impresora polaroid y una cámara de cine. Las mujeres llevan a cabo sus "actos", que son procesados por el mecanismo de rodaje. Durante la exposición, los espectadores disfrutaban del desnudo al insertar una moneda de 25 centavos en las cabinas de striptease personalizadas. Las artistas participantes se reparten las monedas recopiladas en la exposición.

Bowling Alley³ (<http://bowlingalley.walkerart.org>) (instalación, Walker Art Center, 1995) fue mi primera instalación cibernética colaborativa en red. En 1994, anuncié mi traslado al ciberespacio durante mi residencia en Tokio. Durante el desarrollo de Bowling Alley trabajé con mujeres *performers* basadas en Minneapolis de forma remota, con las que me comunicaba a través de extensos correos electrónicos. Se planteó una pregunta a todas las *performers*: "¿Qué te viene a la mente cuando tus dedos sujetan la bola segundos antes de lanzarla hacia los bolos?" Se crearon guiones de rodaje a partir del intercambio de correos electrónicos que contienen notas sobre política, economía y deseo sexual.

Damos un salto hacia el futuro hasta 2009, en hangar.org, Barcelona, con UKI (<http://www.u-k-i.co/>) (instalación/*performance*, 2009-2014). Concebida como una secuela de mi película *cyberpunk* de culto I.K.U. (2000), propone a los *performers* un marco postapocalíptico de ciencia ficción y pide a cada uno de ellos que cree su propio personaje como un replicante difunto abandonado en el páramo electrónico de la malvada GENOM Corp. Se unen al proyecto 18 actores de la vibrante comunidad postporno de Barcelona. Se revisa y se escribe un guion para cada personaje con el fin de establecer una narrativa coherente de algún modo, que luego se interpreta en directo y se graba para procesarla posteriormente.

5. Menciona el tema del nomadismo. Su nomadismo físico, que le hace no estar siempre en el mismo lugar: o el nomadismo online, distribuyendo sus piezas por toda la web; y más allá incluso, yo subrayo su nomadismo en relación con la concreción procedimental de sus proyectos que va del cine a la performance, las piezas de videoarte, las exposiciones en museos o galerías, al net-art..., parece que no tiene límites. ¿Se produce esta diversificación por fidelidad al propio proyecto y sus exigencias, tratando de adaptarlos a los requerimientos expresivos que demanda?

SHU LEA CHEANG: Tras veinte años en Nueva York, asumí el nomadismo de forma voluntaria y también involuntaria. Dentro de mis prácticas artísticas, parece natural cambiar de género, de medio, de táctica y de técnica. No podemos pasar por alto que la economía y la tecnología juegan su papel a la hora de concebir proyectos. Tengo que pensar en los recursos disponibles y en el acceso que se me ofrece en cada proyecto. Trabajo con museos que me proporcionan un canal ideal para llegar al público general. Me patrocinan empresas de conexión ADSL y dispositivos móviles. Con el trabajo basado en Internet, imagino a un público cibernauta más extenso que puede "tropezarse"

³ Bolera

con mi arte. En la mayoría de mis instalaciones mantengo colaboraciones en red para evitar el confinamiento dentro de cuatro paredes.

ELENA TÓXICA: El nomadismo podría también ser una estrategia de subversión de los valores patriarcales. ¿Cree que en este sentido el arte ciberfeminista precisaría de esta actitud nómada? Y por tanto, ¿cree que las propias prácticas feministas también la necesitarían?

SHU LEA CHEANG: Yo relaciono el nomadismo con medios tácticos y códigos *hackers*. Sabotear el *big daddy mainframe* o servidor del gran patriarca (VNS Matrix) exige un guion codificado. Nos hemos permitido formar parte del patrón de seguimiento. Si el movimiento ciberfeminista y feminista se sigue manteniendo, ¿debemos considerar más las tácticas en constante cambio?

ELENA TÓXICA: Ha explicado su proceso como hacker como un modo de no confrontar el poder cara a cara sino por el contrario diseminar actitudes entre las comunidades locales. Este sería un modo para usted de "hackear el sistema". Suzanne Lacy nos comentó que el propio sistema del arte ha integrado buena parte de la innovación aportada por las prácticas feministas de modo que ahora ya se constituyen como parte de la corriente principal, hasta el punto de que sirven a intereses que no tienen nada que ver con sus orígenes. ¿Podría el nomadismo considerarse como una estrategia para diferenciarse, para evitar el ser asimilado, engullido?

SHU LEA CHEANG: El nomadismo implica movilidad. Pero se ha utilizado la movilidad para promover un estilo mejorado de vida 5G. Hablar de nomadismo como "actitud" es hablar de adentrarse y salir del "sistema" en una meditación táctica.

ELENA TÓXICA: Es de señalar el hecho acerca de cómo diseña sus proyectos de modo que la experiencia online esté muy cerca de la offline. Da la sensación como si para usted, ambos aconteciesen en la misma esfera, disponiendo su cuerpo o su propio cerebro como el vínculo de unión. ¿Le afecta esta experiencia online en el sentido de volverse más nómada en sus actitudes?

SHU LEA CHEANG: La red que elegimos para situarnos ofrece referencias híbridas. Nuestra extensión *online* se acerca ahora más a una realidad -cómo percibimos y somos vistos, cómo localizamos y somos localizados. El nómada no se guía por una identidad localizada por GPS. Es el regreso al barrio que va más allá de las fronteras.

ELENA TÓXICA: Sus proyectos de arte público siempre han empleado recursos digitales tanto online como offline. Uno de los últimos, continuando su videojuego, "UKI-enter the bionet", fue una instalación interactiva en el Piksel festival en 2014. ¿Cómo decide si llevarlos a cabo de modo online u offline? ¿Influyen de algún modo las instituciones que

le encargan este proyecto en estas decisiones?

SHU LEA CHEANG: Con "UKI-Enter the Bionet"⁴ (<https://vimeo.com/112516427>), usé de nuevo un set de caja negra con una red independiente (BioNeT). Imagine un futuro de apocalipsis cibernauta, Genom Corp ha tomado el cuerpo humano para crear la BioNet, una red formada por glóbulos rojos (eritrocitos) microinformáticos activada para cambiar nuestros deseos. La instalación sitúa a los jugadores como *hackers* que se infiltran en la BioNet para recuperar los datos orgásmicos. Cada jugador lleva un biosensor GSR (respuesta epitelial forzada) que detecta los cambios en la presión sanguínea y las emociones corporales. Los datos del sensor se envían posteriormente a un centro de control PD del sistema (red independiente). La instalación (juego) permite hasta 8 jugadores cuyos biodatos colectivos forman una partida en progreso.

¡¡La BioNet está *online*!! Y desconectada.

ELENA TÓXICA: Quisiera insistir un poco más para aclarar cómo se produce su relación con la institución artística y sus posibles demandas, si puede tener que ver con su diseño de los proyectos. ¿Ponen algún tipo de condición acerca de las características online u offline o realmente se siente usted completamente libre para planearlo como nos está describiendo?

SHU LEA CHEANG: Al posicionarme como *net artist* o artista en red, la mayoría de mis obras incluyen una interfaz pública *online*. Realizo instalaciones colaborativas en red *online* e in situ, como por ejemplo Bowling Ally (1995), Buy One Get One⁵ (1997), Brandon (1998-1999), Baby Play⁶ (2000), Baby Love⁷ (2005), MobiOpera (2007), Agliomania (2008-2010), Composting the city⁸ (2012), Seeds Underground⁹ (2013). También creo obras en red que incluyen simplemente una interfaz, como BURN¹⁰ (2003), MILK¹¹ (2004) o Composting the Net¹² (2012). Para muchos proyectos, también creo una página web para explicar conceptos y difundir la obra. Tengo poder para diseñar los proyectos según el encargo.

ELENA TÓXICA: El activismo desde múltiples perspectivas ha estado presente a lo largo de su vida. En los 80 participó en la Paper Tiger Television, apoyando la alfabetización visual y el pensamiento crítico a través de esta iniciativa. Posteriormente, fue cofundadora de Deep Dish TV para preservar un modo más democrático en la

⁴ UKI: entrada en la BioNet

⁵ Compra uno y llévate uno

⁶ El bebé juega

⁷ El bebé ama

⁸ Abonando la ciudad

⁹ Semillas bajo tierra

¹⁰ QUEMAR

¹¹ LECHE

¹² Abonando la red

distribución audiovisual. En este momento es la redactora jefe invitada de la revista francesa de cultura digital, MCD. Por lo que he investigado, su activismo no está en relación con el género o con aspectos del ciberfeminismo aunque por otra parte sí que colabore con mujeres, lesbianas o grupos queer en sus proyectos, precisamente por la temática que abordan. ¿Podría aclararnos qué significa más concretamente el activismo para usted?

SHU LEA CHEANG: Vivir la vida de forma plena. Está claro que mi activismo está muy relacionado con el género y el ciberfeminismo, aunque no porte dicho estandarte. Sí existe relación con varias "corrientes" de mi obra -hacer provocaciones sexuales o plantar ajo, mujeres que colaboran en red o corren junto a las vías del tranvía... En los 80, estábamos todos en la calle. Tras la sentada virtual y el cambio digital, ahora adoptamos las redes sociales para llegar a las "masas". Pero el frente de resistencia ha vuelto a la calle, tal y como manifiesta el movimiento de ocupación en distintos lugares.

ELENA TÓXICA: El impacto que "Brandon" tuvo en el contexto del arte, en los movimientos sociales o en el medio artístico fue muy importante. ¿Puede explicarnos un poco más cómo ve desde su punto de vista este impacto? ¿Qué cree que "Brandon" ayudó a cambiar?

SHU LEA CHEANG: BRANDON (<http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artwork/15337>) es un proyecto narrativo de un año de duración con varias entregas que explora temas relacionados con la fusión de género y el tecno-cuerpo, tanto en un espacio público como en el ciberespacio. Dos incidentes sucedidos en 1993 influyeron en la creación de BRANDON: la historia de Brandon Teena, hombre transexual que fue violado y asesinado en Humboldt, Nebraska; y "A rape in cyberspace"¹³, publicado por Julian Dibbell en The Village Voice. Brandon está encerrado en un cuerpo marcado por su género, mientras que la violación cibernética se llevó a cabo a la vista de todos en una sala virtual de LambdaMOO.

BRANDON fue el primer encargo de arte en red del Museo Guggenheim de Nueva York en 1998. En ese momento, el museo virtual está en construcción y están ampliando las dimensiones del museo; MCI anuncia que Internet borraré la raza y el género (<https://www.youtube.com/watch?v=ioVMoeCbrig>); hay grandes esperanzas de choques en superautopistas en carreras de varios carriles; la burbuja *dotcom* predice su inevitable colapso. También es la década de los comienzos del "arte en red", con la aparición de los medios tácticos. Por otra parte, las comunidades transexuales viven un buen momento marcando suturas y articulando teorías. Viajé de San Francisco a Ámsterdam y de allí a Tijuana, México. Hay fronteras que cruzar, géneros que intercambiar y cuerpos que retocar.

BRANDON, como colaboración entre múltiples artistas, autores y lugares, en un viaje sin fin, una sala de chat dirigida por robots, un anfiteatro anatómico que disecciona, un panóptico que observa hasta que finalmente llegue el día del juicio.

¹³ "Una violación en el ciberespacio"

ELENA TÓXICA: Siendo más específicas, ¿cree que el público de "Brandon" o incluso el de la propia institución que compró la pieza llegaron a sentirse más cerca de la problemática trans FTM tras la producción de esta obra? ¿Tiene alguna información o simplemente una opinión formada acerca de si se produjo algún cambio de mentalidad?

SHU LEA CHEANG: BRANDON sitúa en paralelo la cuestión transexual con el juego de identidad oculta y avatares que usamos en el ciberespacio. Esto es un punto de partida para que el público comprenda el trágico suceso de Brandon. Además de su desarrollo narrativo en la web durante un año (1998-1999), instalamos líneas de chat, hospitalizaciones, encarcelamientos, corrientes, foros y juzgados donde el público participa a través de Internet. Hay un foro, *Digi Gender Social Body: Under the Knife, Under the Spell of Anesthesia*¹⁴ [<http://brandon.guggenheim.org/credits/interface/TA/index.html>], donde los cuerpos transexuales son "diseccionados" y "leídos". Con proyectos artísticos como este, me parece necesario crear una plataforma para dialogar, para ayudar al público a navegar por dichos temas. Y espero que mi obra tenga relevancia social y política.

ELENA TÓXICA: ¿Cree en la utopía acerca de la transformación del género o la raza a través de Internet o del empoderamiento tecnológico como muchas ciberfeministas aseveran?

SHU LEA CHEANG: Creo en el poder de conexión y colaboración de Internet y también creo que la tecnología hace avanzar a la gente. Sin embargo, no creo que exista la utopía de la eliminación del género y la raza.

ELENA TÓXICA: Suzanne Lacy menciona a menudo esta idea del cambio social proviniendo del ejercido a través del arte, pero en mi opinión lo explica desde la perspectiva del lobby. Usted por otra parte, parece posicionada políticamente de otro modo. ¿Puede explicarnos cómo concibe este cambio social desde el arte?

SHU LEA CHEANG: No hago arte para lograr un cambio social. Las condiciones sociales y la realidad política que dan forma a mi trabajo me resultan a veces insoportables y me impulsan a proyectar mi obra hacia un presente, pasado o futuro de ciencia ficción.

Por citar algunas de mis obras, en I.K.U. (<http://i-k-u.com/>) (2000) y UKI (<http://u-k-i.co>) (2009-2014), creé GENOM Corp, una inmensa corporación malvada que produce replicantes para recopilar datos de orgasmos humanos, abandona a los replicantes muertos en un paisaje lleno de residuos electrónicos y secuestra cuerpos humanos para configurar la BioNet. En mi tríptico Locker Baby Project¹⁵ (2001-2012),

¹⁴ *Cuerpo social de género digital: bajo el cuchillo, bajo el hechizo de la anestesia*

¹⁵ Proyecto del bebé en la taquilla

(<http://www.babywork.biz/proposal/lockerbaby-3parts.pdf>), (Baby Play, Baby Love, Baby Work¹⁶) (http://www.ntticc.or.jp/Archive/2001/BABY_PLAY/index.html), (<http://babylove.biz/>), (<http://babywork.biz/>), se confía a unos bebés clonados la emoción y la memoria de los humanos. El humano (el público) de las exposiciones debe negociar con los bebés clonados la recuperación de los datos almacenados en las taquillas virtuales.

También hay cuestiones de biodiversidad. Defiendo el compostaje urbano, la gestión de los residuos orgánicos para "abonar la ciudad", y reviso nuestro intercambio de datos "abonando la red". Denuncio los alimentos transgénicos con fiestas de siembra subterráneas... Si el arte debe estar al día del cambio social, uno puede intervenir en muchos ámbitos.

ELENA TÓXICA: En muchas ocasiones ha tenido conflicto con instituciones con las que ha trabajado e incluso durante los proyectos algunas han sido conservadoras en cuanto a la vigilancia de los resultados que irían ofreciendo sus procesos con el objeto de garantizar que fueran "socialmente aceptables". ¿Cómo han sido las negociaciones con las instituciones teniendo en cuenta la crítica social con la que usted está comprometida?

SHU LEA CHEANG: Mis obras han sufrido varias formas de censura. Por citar algunos ejemplos, con *Bowling Alley* (1995) en el Walker Art Center, me pidieron que eliminara algunas "palabras obscenas" que presentaron mis colaboradores. Con "Elephant Cage Butterfly Locker"¹⁷ (<http://brandon.guggenheim.org/shuleaWORKS/ecbl.html>) (1996), tuve que enfrentarme a representantes del gobierno de Tokio, preocupados porque mostraba documentos que desvelaban las violaciones del ejército estadounidense en la isla de Okinawa. En 2006, el teatro Volksbühne canceló mi participación prevista en la conferencia de Política Postporno en Berlín. Todos estos incidentes me pillaron por sorpresa. El proceso de negociación para justificarme fue bastante duro; por ejemplo, en Tokio me obligaron a identificarme como artista o activista y en Berlín sufrí presiones para garantizar que no habría "estimulación sexual" durante la *performance*.

Sí pude presentar con éxito la sesión de casting de FLUID (<http://fluidthemovie.com/>) "I AM YOU ARE ON MILK HIGH" con Feminismo Porno Punk en Arteleku, España, y la *performance* viral de UKI en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ambos espectáculos contenían sexo explícito y su curador fue Preciado. En ambos casos, el curador tuvo la valentía de presentar mi obra debidamente tanto al público como a las instituciones.

ELENA TÓXICA: ¿Considera que las prácticas artísticas feministas han ayudado a las instituciones culturales a cambiar hacia modos más colaborativos de exponer y presentar la obra de arte al público?

SHU LEA CHEANG: No puedo afirmar que las prácticas artísticas feministas hayan

¹⁶ El bebé juega, El bebé ama, El bebé trabaja

¹⁷ Jaula de elefante, caja de mariposas

cambiado ciertas formas de exponer de las instituciones. Sí me tomo cada exposición institucional como una oportunidad para contar con mi tropa de mujeres. Piense que como mujer de una minoría social, somos más responsables de hacer llegar el mandato "educativo" y "de compromiso social" de los museos a las comunidades.

ELENA TÓXICA: ¿Cree que las instituciones entienden estas prácticas colaborativas que se llevan a cabo en los proyectos artísticos? ¿O piensa por el contrario que realmente continúan estando comprometidas con los valores tradicionales patriarcales (la obra única, el nombre del artista como marca, el valor de la obra maestra...)?

SHU LEA CHEANG: Cuesta generalizar entre los diversos tipos de instituciones de arte que operan con misiones propias. Sin duda, el nombre del artista como marca, el valor de mercado y los pormenores de este mundo ya obsesionan al mundo del arte. Para BRANDON, con el Guggenheim, pude aportar varias formas de colaboración, también con otras instituciones: el Banff Center for the Arts de Canadá, la Waag Society de Ámsterdam y el Instituto de arte y diálogo cívico de la Universidad de Harvard. En esta instalación anual también colaboraron muchos artistas.

Cuando trabajas con medios tecnológicos, sueles requerir una colaboración interdisciplinar y participantes activos. Allá por 2007, cuando expuse MobiOpera (<http://www.mobiopera.mobi/>) en la sección New Frontier (Nueva Frontera) del Festival de Cine de Sundance, se repartieron entre el público móviles Nokia con cámara de primera generación 3G (patrocinados por Nokia) para rodar cortometrajes. Para este proyecto, usé una cronología para proyectar los cortos móviles. El "compromiso" del público exige que los artistas trabajen de forma colaborativa.

ELENA TÓXICA: Sí, entiendo lo que quiere decir... pero, ¿cree que el modo en que las instituciones escuchan sus proyectos ha cambiado en el transcurso de los años que usted ha colaborado con ellas? ¿Ha mejorado tal vez ese entendimiento? ¿Piensa que se sienten más predispuestas a disponer recursos para sus proyectos hoy en día que lo que pudieran haberlo hecho hace 10 o 20 años?

SHU LEA CHEANG: Siento que me alejo cada vez más de las instituciones. El proceso de sacar adelante un proyecto y una financiación requiere tiempo de planificación y negociación. También afectan factores humanos con los curadores con los que trabajo. Ahora participo en *showcases* más pequeños donde tengo libertad para proponer y diseñar. Por ejemplo, ahora estoy preparando infoCRASH@stwt48, donde el centro Stadtwerkstatt (<http://stwt.at>), en colaboración con Ars Electronic, ofrecerá 48 horas de eventos de todo tipo en septiembre de 2015. Sacaremos partido a los recursos de Ars (los asistentes a su festival internacional y el público de Linz) para canalizar nuestras múltiples actividades.

ELENA TÓXICA: El movimiento ciberfeminista ha luchado por definirse y de hecho

muchxs teóricxs han formalizado clasificaciones sobre los distintos tipos de artistas ciberfeministas. ¿Qué opinión tiene sobre las diferencias existentes dentro del movimiento?

SHU LEA CHEANG: Sí sigo ciertas tendencias del movimiento ciberfeminista y me considero parte del mismo, como muchas de mis contemporáneas. Dado que nunca creo obras que se ciñan a una etiqueta, tampoco estoy al día de las diferencias dentro del movimiento.

ELENA TÓXICA: A propósito de este tema, y tomando por ejemplo la entrevista que le realizó Kim Sawchuk (<https://vimeo.com/112134868> min 15:41) donde ella la define a usted como artista en tanto "trabajadora social", aunque usted misma no está de acuerdo en esta acepción, prefiere la idea de "trabajadora en red", o tomando también el artículo que la periodista española Montserrat Boix junto con la investigadora Ana de Miguel (<http://www.mujiresenred.net/IMG/pdf/ciberfeminismo-demiguel-boix.pdf>) confeccionaron proponiendo una clasificación de las artistas ciberfeministas (a partir de las conclusiones de Alex Galloway, proponiendo por ejemplo a las VNS Matrix como más radicales por su confrontación directa con el patriarcado; o sobre OBS como más académico, menos activista; o finalmente un tercer grupo más interesado en los movimientos antiglobalización, de defensa de los derechos humanos que proceden al uso de las tecnologías y las redes para transformar el contexto social. A este último grupo lo denominan "artistas sociales ciberfeministas") ¿Piensa que su perfil o su carrera personal puede ser incluido en este ultimo grupo? Si no, ¿qué diferencias encuentra?

SHU LEA CHEANG: Sin duda pertenezco al tercer grupo, el de las artistas sociales ciberfeministas.

ELENA TÓXICA: ¿Cómo fue su relación con las VNS Matrix? ¿Colaboraron con frecuencia? (Por citar un ejemplo de esta colaboración tendríamos la interfaz que diseñó Francesca Di Rimini para "Brandon": "Mooplay")

SHU LEA CHEANG: Presentamos la obra de las VNS Matrix en el festival Mix NYC en 1994. En 1995, viajé a Australia y conocí a las cuatro chicas, que son increíbles. Con Francesca Di Rimini mantuve una apasionada relación sexual a través del Atlántico durante un tiempo. Francesca colaboró con una interfaz del chat robótico de Mooplay. En 2012, volvimos a trabajar juntas cuando leyó los textos de Linda Dement para "Moving Forest"¹⁸, (<http://movingforest.net>), un espectáculo de 12 horas celebrado en Londres.

ELENA TÓXICA: ¿Cree que el modo en que usted se ha opuesto al patriarcado se ha llevado a cabo de un modo diferente a como las VNS lo hicieron? ¿Podría explicarlo?

¹⁸ Bosque en movimiento

SHU LEA CHEANG: El valiente Cyberfeminist Manifesto¹⁹ (<http://adanewmedia.org/files/2014/07/VNS.png>) se enfrenta directamente al Big Daddy o gran patriarca. Es una declaración alta y clara. Yo trabajo de otra forma. Considero mi obra Bowling Alley (1995) un ataque al patriarcado (<https://jerichoattrition.wordpress.com/2014/02/17/on-the-origins-of-the-term-hacktivism/>) La instalación colaborativa en red se desarrolla en tres lugares: una bolera real, una instalación en una galería y un página web. La acción de derribar los bolos en la bolera interfiere en la proyección de la galería y provoca una interferencia en la página web. Cuando el público general lanza un bolo, activa la "perturbación" dentro de una institución y "hackea" la red de forma inconsciente. El entorno colaborativo en red permite la intervención del público. En un gesto poético, es una conspiración para que el público derribe el sistema patriarcal.

ELENA TÓXICA: Muchos autores no confían en el poder de la red para crear un nuevo orden en torno al género o la raza. En "Promesas Utópicas-Realidades en la Red", Critical Art Ensemble expone la otra cara de la web más relacionada con el marketing o el control que los gobiernos ejercen hacia los usuarios. Más en concreto sobre el género, su expresión es que su influencia "se limita a la reasignación de género en los chats". Faith Wilding habla en varios textos de la necesidad para las artistas ciberfeministas de resistir a esta ola pancapitalista o la actitud racista Internet. En este sentido, en la revista de cultura digital, MCD (Changer L"argent – "We grow money, we eat money, we shit money" <http://www.digitalmcd.com/mcd-76-changer-largent/>) usted incluso invita a la gente a "superar la moneda" por la crisis económica, construyendo otras propuestas alternativas. ¿Se siente optimista acerca de las posibilidades de la red para redefinir el género en otros términos no patriarcales?

SHU LEA CHEANG: Creo que la Red ha pasado a la historia. Dejad que publiquen anuncios, *cookies*, mensajes emergentes, que hagan un seguimiento de mi poder adquisitivo. La lucha contra el patriarcado ha vuelto a la calle. Lo vemos con la estudiante Emma Sulkowicz, que llevó al campus el colchón en el que fue violada; o con la artista afgana Kubra Khadem, que recorrió las calles de Kabul con una armadura ataviada con unos pechos y un trasero de gran volumen.

Yo migré al ciberespacio en su primera etapa. Actualmente, muchas de mis obras se sitúan en la era posterior al *crash* de Internet. Muchos de mis trabajos como activista se centran en medios y dispositivos para reiniciar las redes: Wifi gratis, electrónica creada por ti o en colaboración con otros, enlaces P2P, software y hardware de código abierto, etc.

ELENA TÓXICA: ¿Podría sintetizar la transformación real que cree que el ciberespacio estaría llevando a cabo en este sentido?

¹⁹ Manifiesto ciberfeminista

SHU LEA CHEANG: Debemos tener en cuenta las redes sociales y su increíble popularidad. Una generación de usuarios de teléfonos inteligentes obsesionada con sus conexiones. La proliferación de aplicaciones de chats y mensajería ha dividido Internet en pequeñas microrredes. Un círculo de amigos comparte fotos e historias vitales, lanzando datos a una nube inmensa de información. Los teléfonos inteligentes y sistemas operativos mejorados se observan religiosamente. De forma voluntaria e inconsciente, nos registramos en la INSTITUCIÓN del servidor del gran patriarca. Ayudamos a construir este imperio o patriarcado alimentando con nuestros datos esa insaciable hambre de privacidad e intimidad.

ELENA TÓXICA: ¿Cree que el pancapitalismo podría estar bloqueando esta transformación?

SHU LEA CHEANG: No considero Internet un lugar de transformación, por lo que no puedo hablar del argumento del pancapitalismo.

ELENA TÓXICA: Nosotros nos conocimos en 2009 en el Centro de Arte Contemporáneo Matadero, en Madrid. Yo inicié allí una residencia entonces y la institución decidió ponernos en contacto. Ese día estaba usted con Diana Pornoterrorista y unos días antes había sido en Barcelona su performance con Hangar. Semanas después de este encuentro, participé en su *Laptopsrus* en Matadero.

Volvimos a encontrarnos en 2011 en Medialab en uno de los procesos que creó para "UKI". En aquel momento yo estaba colaborando en un proyecto con la comunidad BDSM hardcore en Madrid. Algunos miembros de ésta y yo misma participamos en su taller en Medialab, de hecho les propuse que fuéramos juntos. Ellos conocían su trabajo por la película "IKU". El taller era durante el día y decidimos invitarla a la performance que organicé con esta comunidad esa misma noche. Se trataba de una acción con sexo explícito, como la que hizo en Hangar.

Usted emplea sexo explícito con frecuencia, introduciendo en éstas o en sus películas prácticas que conectan con la teoría Queer. En su caso y para los proyectos como podría ser "UKI", la comunidad no se crea por procesos dialógicos o performances políticamente comprometidas, como otros artistas del Nuevo Género de Arte Público harían, sino a través de unas prácticas sexuales compartidas o por convicciones sobre el género. La metáfora empleada en la performance de Hangar, empleando basura cibernética para transferir energía a cuerpos que viven y se sexualizan de otros modos, ¿podría significar lo que el ciberfeminismo aporta a la sociedad?

SHU LEA CHEANG: I.K.U. cuenta la historia de GENOM Corp, una empresa de porno internauta que envía programadores I.K.U. a recopilar datos orgásmicos. Transformándolos en chips móviles, GENOM introduce los orgasmos instantáneos y obtiene grandes beneficios. En UKI, tras el *crash* de Internet, los programadores I.K.U., privados de datos, son desechados al Etrashscape, donde se encuentran y son destruidos programadores, *twitters* y trabajadores de la red. Intercambiando sexo por código, nace el virus UKI mientras GENOM se retira a la BioNet. Tomando el cuerpo humano como

rehén, GENOM reformatea los eritrocitos en ORGANISMOS (orgasmos orgánicos) microinformáticos. UKI, el virus creado para infectar la ciudad propagada, se moviliza y se infiltra en la BIONET, sabotea ORGANISMO y recupera los datos orgásmicos perdidos.

Este es el concepto que diseñé para UKI. Luego busqué *performers* que crearan sus propios "papeles" -dentro de una narrativa general preconcebida-, permitiéndoles crecer de forma bien definida. Los jugadores situados en el paisaje de basura electrónica me sirven como materiales (no) humanos para moldear, manejar y retocar dentro de un escenario. Durante mi residencia en el Hangar, se realizó una *performance* en directo con modificaciones a tiempo real alrededor y sobre las cuatro toneladas de basura electrónica. También rodé secuencias narrativas entrelazadas con los participantes. Después se "viralizaron" los 70 minutos de imágenes visuales obtenidos mediante un parche PD para las sesiones de *performance* viral LIVE CODE LIVE SPAM. Entre 2009 y 2014, llevé a cabo dichas sesiones en directo con artistas sonoros invitados en diez ciudades.

El elemento común aquí compartido es el virus, de hardware, de software y del cuerpo humano. La relación sexual está condenada al contagio del virus, lo que recuerda a la epidemia del sida. El contagio digital transmitido con el intercambio de código/sexo se considera una posible salvación. Sin duda, pienso que esta obra tiene relación con el ciberfeminismo en el autoempoderamiento viral.

ELENA TÓXICA: Desde "Brandon", hace 16 años, a la performance que realizó con Wendy Delorme en el Porn Film Festival Berlin 2008, Fisting Club (<http://mauvaiscontact.info/fistingclub/>) ¿cómo cree que su rol ha cambiado, como artista y como ciudadana?

SHU LEA CHEANG: BRANDON es un proyecto a gran escala. Supone un desafío para un museo importante como el Guggenheim por el tema que trata, porque requiere mejoras tecnológicas, una colaboración entre instituciones, es obra de múltiples autores y sus tramas narrativas están en constante desarrollo (no permite una previsualización ni una aprobación previa). En cambio, Fisting Club²⁰ es una pieza muy íntima que se basa en la confianza mutua entre los participantes: los miembros del club, Wendy y yo. Lo concebí como un guion cinematográfico, una versión del Fight Club o Club de la Lucha masculino.

Con los años he aprendido a pasar de producciones a gran escala (con presupuesto) a otras al estilo guerrilla (sin presupuesto). Desde que me instalé en la Eurozona, también he cofinanciado varios colectivos para realizar colaboraciones interdisciplinarias. Por ejemplo, TAKE2030 (basada en Londres desde 2003), que lleva la misión de las redes sociales a campos de juego hipermedia; Mumbai Streaming Attack (basada en Zúrich desde 2004), que se centra en *performances* colaborativas en red con interfaces móviles; LaptopsRus (en Internet desde 2009) que conecta a mujeres *performers* en directo. Estos colectivos me permiten trabajar con un conjunto de artistas, ingenieros, programadores y trabajadores culturales para realizar experimentos técnicos y llevar más lejos las posibilidades de las redes. Además, llegan a un tipo de público muy diferente con las

²⁰ El club del *fisting*

performances en directo.

En este momento, necesito ponerme al día con muchos pensamientos y proyectos en desarrollo que aún no he llevado a cabo. Espero poder seguir el camino marcado.