

Capítulo 14. "¿Jugamos a parir? El *pošlost* de la violencia entre brutalidad y trivialidad, *Serena Brigidi* 161-174

Josefina GOBERNA-TRICAS, Margarita BOLADERAS (coords.) El concepto «violencia obstétrica» y el debate actual sobre la atención al nacimiento. Tecnos 2018. 978-84-309-7428-3

“Jugamos a parir?”. El *pošlost* de la violencia entre brutalidad y trivialidad.¹
Serena Brigidi

Resumen

Se realiza un análisis crítica sobre la violencia obstétrica utilizando como ejemplo algunos videojuegos infantiles sobre el parto. Los conceptos que marcan la reflexión proceden del campo literarios-artísticos: el *pošlost*, el kitsch y la estetización acrítica; marcos idóneos a la reflexión entorno a la violencia obstétrica en la cultura occidental.

Cabe destacar que en los últimos años, en la red, han aparecido diversos videojuegos o animaciones destinados a un público infantil y adolescente sobre el embarazo y el nacimiento. La finalidad de estos juegos consiste en el sacar el bebé –sano, bello, limpio y vestido- de forma rápida e instrumental. La parturienta resulta un objeto inanimado, privo de carácter y finalizado a la gestación y expulsión del bebé. Resulta evidente como en estos juegos se refuerza la idea del proceso de naturalización de los cuerpos femeninos. Se concluye observando como los videojuegos analizados son estetizaciones acríticas, asimismo, funcionan a nivel cultural, histórico y políticamente como tecnologías de (re)producción de violencia obstétrica.

“Do we play giving a birth?” The *pošlost* of the violence between brutality and triviality

Serena Brigidi

Abstract

A critical analysis of obstetric violence is carried out using as an example some children's video games about childbirth. The concepts that mark the reflection come from the literary-artistic field: *pošlost*, kitsch and aesthetic aesthetics; frameworks suitable for reflection on obstetric violence in Western culture.

It should be noted that in recent years, on the network, have appeared various video games or animations aimed at children and teenagers about pregnancy and birth. The purpose of these games is to get the baby - healthy, beautiful, clean and dressed - quickly and instrumentally. The parturient is an inanimate object, deprived of character and finished to the gestation and expulsion of the baby. It is evident how in these games the idea of the process of naturalization of the feminine bodies is reinforced. It concludes by observing how the videogames analysed are uncritical aestheticizations, and also function culturally, historically and politically as technologies for (re)production of obstetric violence.

¹ Se agradece a Marta Busquets Gallego por la revisión estilística del artículo.

“Jugamos a parir?”. El *pošlost'* de la violencia entre brutalidad y trivialidad.

Pošlost'

«*Pošlost'* es la versión rusa de la banalidad, un aroma típico nacional hecho de metafísica y alta moralidad y un mixto de elementos sexuales y espirituales. Esta palabra única incluye trivialidad, vulgaridad, promiscuidad sexual y falta de espiritualidad».
Svetlana Boym.²

Pošlost' -пóшлость- es un término ruso, a menudo presentado como un concepto intraducible. Una de estas ideas con la que, probablemente, Mikhail Bakhtin hubiera introducido la idea de exotopía.³ Es decir, el reconocimiento de que la comprensión no pasa por la traducción de un concepto a la lengua de los demás. Por lo tanto, la acción cognoscitiva resulta ser un proceso complejo y desarrollado en profundidad y, no cabe duda, realizado con lentitud. Un acto que no se limita a elementos periféricos o en la simultaneidad. De hecho, la gnoseología no es un acción sólo reducible ni reconducible a nuestras experiencias, sino un proceso en el cuál se debería encontrar las Alteridades. Sin embargo, a pesar de que la costumbre es sintetizar *pošlost'* con “vulgaridad”, tenemos que añadir otros elementos para facilitar la comprensión y el uso –acusación moral y estético- que quiero atribuir en la reflexión sobre violencia obstétrica (VO). Svetlana Boym, por ejemplo, explicando el *pošlost'* nos introduce a las ideas de trivialidad, promiscuidad sexual y falta de espiritualidad.⁴ Conceptos que utilizaremos en toda la reflexión del “jugar a parir”.

Andrea Mecacci nos proporciona elementos adicionales: el *pošlost'* tiene que ver con la falta de ética, una acusación moral y el juicio estético.⁵ Por una parte, la exhibición de un estatus social, de formas de inautenticidad (por ejemplo, la occidentalización de las sociedades orientales), de esta pasiva agresividad que hace del exhibicionismo un *modus operandi* para delinear una separación espacial y ontológica entre las personas y sus clases. En efecto, Mecacci utiliza la anécdota del hábito de hablar francés en las conversaciones realizadas por la aristocracia rusa durante el siglo XIX, notificadas también en “Guerra y Paz” de Tolstói, o del (auto)impuesto *dress code* en “El capote” de Gogol'. Por la otra, el concepto de *ethos*

² Boym, S.: *Common Places. Mythologies of Everyday Life in Russia*, Cambridge, Harvard University Press, 1994, p. 41.

³ Bachtin, M.: *L'Autore e l'eroe: teoria letteraria e scienze umane*, Turín, Einaudi, 1998. Véase también: Scavi, M.: *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Milán, Le Vespe, 2003. Y Brigidi, S.: *Políticas públicas de salud mental y migración latina en Barcelona y en Génova*. Tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili, 2009.

⁴ Boym, S.: *Ibíd.*

⁵ Mecacci, A.: “Kitsch antropologico”, *Materiali di estetica*. Terza Serie, n 3, 2, 2016, pp. 124-136

kitsch que conjunta la esfera estética, ética y antropológica, la vulgaridad del espíritu individual y colectivo. Resumiendo, *pošlost'* no tiene que ver sólo con elementos estéticos y los (dis)valores de Broch,⁶ sino con las prácticas sociales adoptadas de la élite y articuladas y pensadas como únicas. Un conformismo que anula la criticidad. Azar Nafisi habla de un conjunto de brutalidad y trivialidad.⁷ La autora iraní lo comprende analizando un fragmento de “La verdadera vida de Sebastian Knight” de Nabokov, en el que el personaje central, hermano del recién fallecido, encuentra dos fotografías en su biblioteca. Transcribo el fragmento para que podemos visualizar las obras y, de tal manera, centrarnos en la sensación emotiva que estas nos proporcionen:

«Después, mientras posaba la mirada por el cuarto, advertí un par de fotografías enmarcadas, envueltas en la sombra difusa sobre las estanterías. Me puse de pie y las examiné. Una de ellas era una instantánea ampliada de una china atada por la cintura, en el acto de ser vigorosamente decapitada; la otra era un trivial estudio fotográfico de un niño con rizos que jugaba con una muñeca. El gusto de su yuxtaposición me pareció dudoso, pero quizá Sebastián tenía sus razones para conservarlas y colgarlas así».⁸

Cabe destacar que las dos imágenes descritas por Nabokov tienen a que ver, la primera, con un proceso de crimen, un acto que devuelve automáticamente a la protagonista en una condición inerme. La fotografía es nauseabunda, una de estas imágenes que contrae el estomago, que deja en tensión el cuerpo, más aún, porque retrae la violencia en un acto de espera, de un previsible sufrimiento. La otra consiste en un paso de normalidad, una imagen cualquiera, por muchos aspectos anónima, asimismo, tan identitaria y real que cualquiera puede reconocerse y, de tal manera, reconocer a un ser querido. Esta yuxtaposición entre las emociones que evocan las dos imágenes me devuelven, una y otra vez, a las imágenes y a los relatos de VO. Esta capacidad de representar y narrar los actos padecidos desglosándolos con las fotografías de los recién nacidos o los relatos recargados de oxitocina, de amor. Muchas veces, lo que, como investigadora hace que sea más duro recoger y velar sobre estos relatos.

Ahora bien, el *pošlost'* en todas sus facetas éticas, morales y estéticas, me hace pensar en la VO, y precisamente, en sus representaciones, en la estética de la violencia misma, en lo que durante este artículo trataremos, el *birth's videogame*

⁶ En la raíz, observa Broch, el autor del kitsch «quiere el mal (...) el mal no sólo por el arte, sino por cada sistema de valores que no sea sistema de imitación» Broch, H.: “Kitsh”, en U. Eco, (ed.) *Storia della Bruttezza*. Milán, Bompiani; 2007; p. 406.

⁷ Nafisi, A.: *Leggere Lolita a Teheran*, Turín, Adelphi, 2007.

⁸ Vladimir, N.: *La verdadera vida de Sebastian Knight*, Barcelona, Anagrama, 2006, p.24.

(Imagen I. *Birth's videogame*), las negaciones y las contradicciones sociales que anulan la unicidad, en términos ontológicos, del parto y de los sujetos implicados.

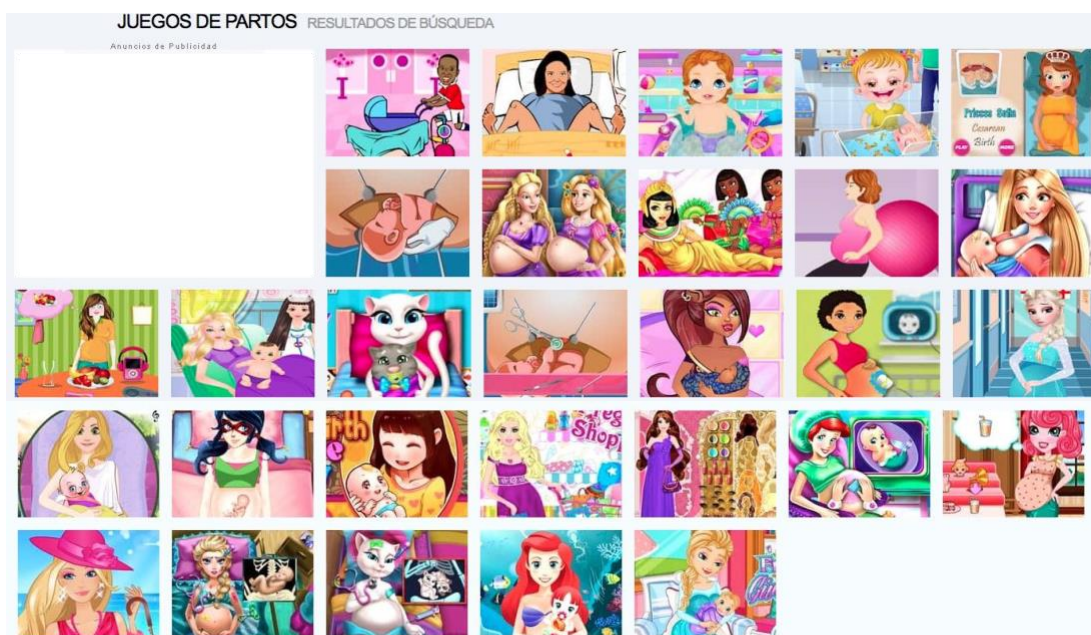


Imagen I. *Birth's videogame* -Juegos de Partos.⁹

Esta yuxtaposición perfecta entre brutalidad y trivialidad, entre carnificación y silencio, entre horror y naturalización, entre poder como fuerza calificada o institucionalizada¹⁰ y la condición inerme. Las prácticas obstétricas desaconsejadas, las maniobras sin ninguna evidencias científicas que se realizan sobre los cuerpos de mujeres y sus hijos/as, los tratos deshumanizados, el lenguaje inapropiado, grosero, paternalista, la información parcial sobre lo que está ocurriendo o va a pasar, o la total ocultación de esta, las discriminación por etnia, género, clase, lugar de nacimiento; las humillaciones, las burlas y las críticas, el kitsch del selfie del parto realizados por profesionales de la salud,¹¹ tan paternalistas como groseros, son algunos de los principales elementos que caracterizan, en la época actual, la violencia obstétrica.

⁹ Disponible en: <https://www.juegosipo.com/partos/> (Consultado el 24 de septiembre de 2017).

¹⁰ La autora se refiere sobre todo al pensamiento que Passerin d'Entrèves hace del concepto de poder. Arendt, H.: *Sobre la violencia*. Madrid, Alianza, 2005.

¹¹ Pongo como ejemplo unos artículos de prensa internacional sobre los fenómenos de #DeliveryRoom: «Obscene moment a female doctor poses for a SELFIE and flashes the 'peace' sign while delivering a baby» (2015). Leith Huffadine en Daily Mail Australia. Disponible en: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3217638/Doctor-investigation-taking-selfie-flashing-peace-sign-delivering-baby.html#ixzz4uwF0y2h1> (consulta: 2 de septiembre de 2017); «Obstetrician Takes Caesarean Selfie». Disponible en: <https://isitfunnyoroffensive.com/caesarean-selfie/> (consulta: 2 de septiembre de 2017);

«Doctors Are Now Taking Instagram Selfies Of Women's Vaginas In The #DeliveryRoom». Disponible en: <http://www.redbookmag.com/life/charity/news/a38669/doctors-taking-delivery-room-selfies/> (consulta: 2 de septiembre de 2017).

Volviendo a Nabokov, las fotografías descritas por él encarnan el sentido más profundo de dicho *pošlost*: la trivialidad, la ausencia de espiritualidad, la promiscuidad sexual. Para mí, la violencia contemporánea obstétrica, en todas sus matices y apariencias.

2. La llamamos violencia obstétrica (VO).

(...) no, no lo hacían con amor.
No me hubiera importado (...) si me hubieran explicado la mayoría de las cosas, si me hubieran
tratado mejor. (...).
(...) vimos que sacaban herramientas y nos hemos asustados:
- “Por qué hacen esto?”
me contestaron:
- “ah, tranquila, tranquila”.
(...) Han llamado a las ginecólogas para realizar aquella maniobra con las espátulas, la que estaba en
frente no se que hacía y a la de detrás, se le ha deslizado una espátula y me han lacerado el esfínter.
He gritado.
Guadalupe.¹²

Reiteradamente insisto en el uso del plural para pensar, deconstruir y hablar de violencia y no sólo porque dentro de ella identificamos la presencia de la pluralidad simbólica, institución, biológica y farmacológica. Sino para resaltar la presencia de más sujetos implicados en una dinámica violenta. Este reconocimiento es un punto central de mi discurso sobre violencia obstétrica, debido a que nuestra sociedad parece incapaz de contemplar la presencia de más actores en el escenario. Más allá de un pensamiento dicotómico y/o oxímoron. Es decir, no se trata de un mero discurso sobre responsabilidades, sino de reflexionar entorno al fenómeno estructural de la violencia. Es decir, un modelo ontológico relacional entre personas, en el cual se evidencien compromisos y consecuencias, dependencias y vulnerabilidades, sin necesariamente reducir y readaptar el conocimiento a la miserable geografía de lo individual. Normalmente, una geografía de un sujeto caucásico, masculino y joven. Normalmente, autónomo,¹³ independiente y recto.¹⁴

Por otra parte, la “*incomodidad*” del término VO que emerge constantemente en el debate académico y activista, obliga a reformular y retroceder el pensamiento en las formas y las presentaciones, deslizando la atención de los sujetos (aquellos que la padecen, la ejercen, la crean y la observan) y de los actos (¿Dónde queda la práctica basada en la evidencia? Y: ¿La ética del cuidado?) a sus nombramientos. La pregunta,

¹² Guadalupe, fragmento de la entrevista realizada en 2016.

¹³ En este sentido, Adriana Cavarero observa que deberíamos repensar la autonomía en términos de relacionalidad.

¹⁴ Cavarero, A.: *Horrorismo. Nombrando la violencia contemporánea*, Barcelona, Anthropos, 2006.

entonces, no es cómo llamamos la VO y no sólo porque esta definición ya se tiene ampliamente descrita en literatura, sino cómo, a nivel epistemológico y axiológico, el modelo biomédico y popular¹⁵ aceptan la violencia en el parto y en el embarazo. Esto implicaría necesariamente seguir reflexionando sobre el sistema obstétrico hegemónico/subalterno.¹⁶

Otro aspecto es que la violencia no es silenciosa, la violencia es visible y la VO deja cicatrices muy reconocibles entre los sujetos implicados. Observamos como las violencias se reproducen y generan, tanto en el mundo audiovisual y digital a través del uso de lenguajes e imágenes de cosificación, sexistas, patriarcales, heteronormativas, irrespetuosas, como en los domicilios, en las escuelas (aulas y patios), en la calle, en los centros de atención primaria, en los hospitales, los paritorios y, en general, en las relaciones humanas. Normalizar y naturalizar la violencia ha sido un comportamiento consecuente a la sobrecarga expositiva de esta (la cual ha generado un mimetismo), pero también a una falta de análisis crítico, de argumentación y de (re)formulación y (re)definición epidemiológica y ontológica contemporáneas de los valores y los derechos. Consecuentemente, ha crecido la desconfianza hacia la autoridad y la falta de representación pública de los diversos colectivos en la política (¿Quién nos protege?, ¿Cómo?; ¿Me creen?, ¿Les creo?). Porque las violencias tienen que ver no sólo con cuestiones axiológicas (por ejemplo, la corrupción de los sistemas hegemónicos y subalternos), sino con temas de derechos humanos fundamentales. Estos sí: derechos universales. Y a pesar de que en este contexto no se traten directamente, allí están, en la base de cualquier discurso sobre VO.

Ahora bien, una aclaración semántica. Arendt nos recuerda que poder, violencia, autoridad, fuerza y potencia tienen la misma función, es decir, dominar, pero no se pueden emplear como sinónimos ya que tienen propiedades diferentes. Inclusive, la cuestión de la perspectiva histórica resulta central para entenderlas. Ella sigue: « (...) el poder siempre precisa el número, mientras que la violencia, hasta cierto punto, puede prescindir del número porque descansa en sus instrumentos. (...) la extrema forma de poder es la de Todos contra Uno, la extrema forma de violencia es la de Uno contra Todos».¹⁷ No obstante, estas definiciones no sean categorías rígidas, como recuerda la autora, nos ayudan en el análisis diacrónico y semántico

¹⁵ Martínez, H. Á., Comelles, J. M.: La medicina popular. ¿Los límites culturales del modelo médico?, *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, n.49 (2), 1994, pp. 110-136.

¹⁶ Con subalterno, no me refiero a los partos en casa, donde puede que sólo cambie el escenario, pero no los contenidos de la violencia.

¹⁷ Arendt, H. *Sobre la violencia*. Madrid, Alianza, 2005, p. 57.

para comprender y definir la VO y, de la misma manera, contextualizarla. Hablaremos de poder, autoridad y violencia. El *poder* en la VO está relegado a las actuaciones del colectivo de los profesionales de la salud. Más concretamente, las/os profesionales que trabajan en una sala de parto o en el proceso de embarazo: personal de limpieza, auxiliares de enfermería, enfermeras/os, matronas/es, ginecólogas/os, anestésista. El poder no lo tiene el único profesional que ejerce VO, sino su actuación que está enmarcada dentro de un *modus operandi* del sistema biomédico que legitima, asimismo, defiende y protege, su acción. Y la devuelve naturalizada y normalizada. Uno de los problemas centrales y, por esto insisto siempre en el tema de la formación y educación crítica y conciente en salud, es la imposibilidad, a nivel epistemológicos, de cuestionar y deconstruir los discursos. Trascender y contrastar con la evidencia secular significa, hoy en día, desafiar el sistema patriarcal. Y efectivamente, la violencia es un recurso para mantener la estructura del poder, por esto aparecen juntos en el discurso: poder y violencia, violencia y poder. La *autoridad*, observa Arendt, tiene que ver con un indiscutible reconocimiento por parte de quienes se les pide obedecer y «no precisa de la coacción ni de la persuasión». ¹⁸La autora sigue afirmando que la autoridad se puede perder debido a que está fundada sobre el respeto, es decir, se puede perder a causa del recelo. Lo que se evidencia perfectamente en los relatos de las mujeres tras un parto traumático: el terror de volver a acudir en un hospital para las revisiones y, sobre todo, el miedo a tener otro parto.

Más aún, siguiendo el pensamiento de Arendt, la *violencia*, fenomenológicamente próxima a la potencia, se caracteriza por el carácter instrumental. Es decir, en herramientas pensadas para amplificar su potencia y, concluye, la violencia lleva a la impotencia. Las herramientas están entendidas en el sentido de potenciar la acción violenta y que está termine con acciones irrevocables. Dichos instrumentos son necesarios para los propósitos de quien ejerce la dominación. Aún más, en los relatos de las mujeres que han padecido VO encontramos estos conceptos de impotencia, abandono y de consecuente culpa por la pasividad ejercida, además de la presencia, tanto en la narración, como en la representación, de los instrumentales.

¹⁸ Arendt, H. *Ibíd.*, p. 62.

Birth as a videogame.

«Los vídeos juegos, por su naturaleza interactiva, tienen una posición única y potencialmente dañina sobre la representación y tratamiento de los personajes femeninos».
Anita Sarkeesian¹⁹

«It is hard to ignore the cultural significance of digital games and play, particularly as numerous game play experiences underlie personal relations and histories within an ICT- penetrated society».
Frans Mäyrä²⁰

En los últimos años, en la red, han aparecido diversos vídeosjuegos o animaciones destinados a un público infantil y adolescente sobre el embarazo y el nacimiento (Imagen I. *Birth's videogame*). La mayoría de estos son producidos por Aime.com²¹ o Cute-Game.com.²² Sociedades de las cuales no se obtienen informaciones en la red, excepto que lideran el mercado de los *girls's game*.²³ Existe una oferta inmensa de juegos y animaciones sobre el parto, aunque la mayoría tienen en común diversas características que ahora describiremos. En primer lugar, son casi todos gratuitos, excepto los destinados a un público más adolescente (como “The Sims”), y son de fácil acceso (no se requiere ninguna clave, se entra directamente en la animación). Se juega *online*, es decir, se necesita una conexión internet para entretenerse. A veces, el canal de *Youtube* muestra una simulación de estos, como si fuera un dibujo animado, haciendo la animación aún más atractiva para un público infantil y adolescentes. La finalidad de estos juegos consiste en el sacar el bebé de forma rápida e instrumental – te hago parir– a través de cesáreas de urgencia o de una máquina fantacientífica (Imagen II.), parecida al robot quirúrgico Da Vinci, que extrae el bebe y lo recuesta en una cuna, limpio y vestido. Todos los partos son en litotomía e instrumentales. Casi nunca la mujer está acompañada.

¹⁹ Sarkeesian, A. *Women as Background Decoration: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games*, 2014, Disponible en: https://www.youtube.com/watch?time_continue=497&v=4ZPSrwedvsg. 8'10"-8'15". (Consultado el 12 de mayo de 2017).

²⁰ Frans Mäyrä, “A Moment in the Life of a Generation (Why Game Studies Now?)”, *Games and Culture*, Vol.1 N.1, 2006, p.103

²¹ Disponible en: <http://www.aime.com> (Consultado el 2 de julio de 2017).

²² Disponible en: <https://mycutegames.com> (Consultado el 2 de julio de 2017).

²³ Comento esto esencialmente porque me habría gustado poder establecer un contacto con ambas sociedades y saber por qué desarrollaron videos juegos en estos temas, si habían realizado un estudio de mercado previo, etc.



Imagen II. Fragmentos del juego “The Sims” en el que se aprecia la maquina extrae bebé.²⁴

En general, la gráfica es particularmente sencilla, lo cual permite que los jugadores/espectadores se fijen aún más en los detalles: a menudo, las herramientas médico-quirúrgicas, otras veces, partes del cuerpo particularmente expuestas, como los pechos desnudos o las barrigas de las madres. Imágenes próxima al *soft porno*.

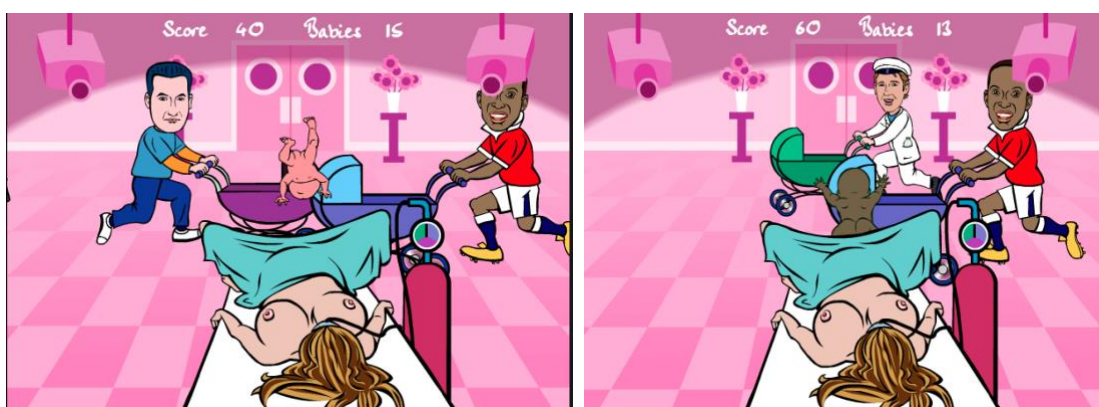


Imagen III. Antes de empezar el juego, la/el jugador está avisado que: “las siguientes animación puede contener lenguaje de adultos, escenas vulgares, comentarios de bajo nivel moral y otro comportamientos no comunes”. La finalidad del juego es doble: hinchar las tetas de las parturientas y expeler el bebe en acuerdo con el color de la piel del padre que pasa enfrente de ella. Ganas cuando centras el cochecito correcto.²⁵

Tengo que reconocer que en el análisis llevado a cabo reflexiono sobre cómo estas imágenes son una parte sutil, asimismo, activa del adoctrinamiento heteronormativo de control, en el cual el cuerpo de la mujer está construido a partir de

²⁴ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=dKx0FyBCfl4> (Consultado el 24 de septiembre de 2017).

²⁵ La descripción del juego en la página principal es: “Hoy tendrán muchos hijos en esta sala de partos, pero el problema es que no sabe que quien es el padre de cada bebé, solo tu puedes colocar los bebés en el padre correcto Utiliza Z para escoger a quien corresponde el bebé y con la tecla X para lanzarlo”. Disponible en <https://www.juegosipo.com/juego-sala-de-partos/> (Consultado el 30 de septiembre de 2017).

una *objetivización sexual* presente en todas las esferas de nuestra vida (música, películas, *games*, educación, etc.). En otras palabras, el concepto de *pošlost* de Boym. Además, siguiendo la propuesta crítica de Anita Sarkeesian,²⁶ a pesar que estos juegos no se caracterizan por una interacción activa en un medio tridimensional como otros vídeos juegos, los elementos individuados por ella y característico de los personajes femeninos de los *videogame*, o sea, la instrumentalidad, la mercantilización, la intercambiabilidad, la violabilidad y la prescindibilidad, están absolutamente presentes. Observemos detalladamente. Estas animaciones son caracterizadas por música candorosa y colores encendidos, dominan las tonalidades del rosa, lila, amarillo, a veces, hay corazones o estrellitas. En parte, utilizan la estética de las publicidades televisivas que diferencian si los juegos están dirigidos a niñas o a niños. En el primer caso, reinan los juegos de roles (cuidadora, veterinaria, enfermera, planchadora, etc.), las voces son estridentes, las cabezas de las niñas son inclinadas, lo cual resulta ser uno de los únicos movimientos permitidos en las escenas más allá de cumplir con el rol. Además, todos estos *ad* están aliñados de purpurinas y corazones en abundancia. En el otro caso, en los anuncios para niños se evocan a la fantasía, al sentido de la aventura, a la audacia, a las posibilidades intrínsecas en el “ser niño”. Hay diversas relaciones activas con el espacio, es decir, el niño ocupa el escenario y lo hace suyo, lo domina, y la música es ritmada.²⁷ Sin embargo, estas herramientas de marketing y estética refuerzan el proceso de naturalización de los cuerpos como observamos en los vídeosjuegos: se evidencia sólo la función sexual básica.²⁸ La interacción con ella pasa sólo a través de su cuerpo reproductivo.

Si seguimos con la observación crítica de dichos *videos games*, en la mayoría de las veces, hay un único personaje, es decir, la madre, y no están presentes PNJ (personaje no jugador). Ella está en una postura estática durante toda la *game's performance*.

²⁶ Sarkeesian, A. *Ibíd.*

²⁷ Associació Coeducació sobre “*Les joguines no són sexistes, i tu?*” Disponible en: https://www.youtube.com/watch?time_continue=85&v=EiHNAb6WDyE (Consultado el 2 de julio de 2017).

²⁸ Sarkeesian, A. *Ibíd.*



Imagen IV²⁹

El juego no permite una reflexión más allá de la unidimensionalidad; la movilidad de la mujer es casi inexistente: no se hallan cambios de expresiones, la corporeidad es limitada a fragmentos, parcialidades, y la identidad no sólo se reduce: desaparece. Incluso, en el parto, el rostro se oculta. La parturiente se queda completamente inanimada, inerte, un objeto pasivo en una camilla. Ella se materializa como objeto controlado en todas las fases del parto. La canjeabilidad de estos personajes es evidente: cualquier otro objeto o animal resulta intercambiable con ella. De hecho, muchas de estas animaciones, en lugar de una mujer, ponen una gatita. Y, como recuerda Sarkeesian, si la mujer está pensada como objeto, intrínsecamente, la violencia se autoriza.

Para acabar, podríamos decir que existen dos elementos a destacar, por una parte, la medicalización del proceso de embarazo y parto, por la otra, la condición inanimada de la mujer. El tema de la medicalización ha sido ya ampliamente analizado tanto en la vida cotidiana como en el proceso de embarazo y parto, pero me permito añadir una reflexión. La cultura de *sang i fetge*³⁰ es la que domina los *medical dramas*³¹ y, entre otros elementos, engancha al espectador. Asimismo, es la que caracteriza el imaginario de “profesionalidad” (en nuestra cultura, es concepto típicamente patriarcal) por muchos estudiantes de ciencias de la salud durante los primeros años de carrera. Esta idea está directamente vinculada con el tema precedentemente tratado, es decir, con el *poder* de Arendt.

²⁹ Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=rYKxse6xENA> (Consultado el 13 de septiembre de 2017).

³⁰ Literalmente, *sangre y hígado*, es una expresión típica catalana para designar algo cruento, duro, en el cual predomina la violencia.

³¹ Brigidi, S.(Ed.): Cultura, Salud, Cine y TV. Comunicación científica, formación y recursos audiovisuales, Tarragona, Publicacions URV, 2016; Comelles, JM. y Brigidi, S.: “Fictional encounters and real engagements: the representation of medical practice and institutions in medical tv shows”, en Actes d'Història de la Ciència i de la Tècnica, 12(7), pp. 17-34



Imagen V. *Mommy Pregnant Rescue*. Video juego a pago.32

El imaginario de urgencia, sangre y violencia re-significa la práctica asistencial en el reconocimiento de ésta en el colectivo, en el *modus operandi*, en la justificación para proceder. El cooperativismo que se genera es tan fuerte que mimetiza, tolera y explica la violencia. En efecto, la otra cara de cuanto se ha dicho, es la devolución que se hace de la mujer. La condición inerte permite que el ideal biomédico del “yo te salvaré”, “yo te haré parir” (o decido yo cuándo te toca), “yo te operaré” emerja de según que discursos sin incorporar un pensamiento ni una argumentación crítica constructiva ni al modelo relacional (Imagen V. *Mommy Pregnant Rescue*).

El parto kitsch y el kitsch del parto. A modo de conclusiones

El concepto de estetización acrítica propuesto por Mecacci introduce reflexiones idóneas en el análisis de la VO en la cultura occidental. A partir de un itinerario histórico literario, observa como el kitsch consiste en una falsificación del sujeto que se modula a través de elecciones estéticas. Pienso en las grabaciones profesionales sobre los partos como “Labor Games”, un *game show* emitido por TLC en el cual las parejas tienen que contestar a unas preguntas sobre bebés mientras ella, la pareja, las/los espectadores cosifican y banalizan la experiencia de parto. Asimismo, el tema me recuerda a la glamourización y erotización de los cuerpos embarazados.³³ De

³² El video juego, en modalidad de simulación, se puede ver en Youtube. Disponible a: <https://www.youtube.com/watch?v=Wz7idAZEuQ> (Consultado el 18 de septiembre de 2017).

³³ Brigidi, S.: “Observaciones audiovisuales referentes a los significados de prevención, seguridad, riesgo y (re)presión en el embarazo y parto, periferias, fronteras y diálogos”, en Actas del XIII

repente, la experiencia del embarazo y del parto, de esta geografía relacional deviene trivial, promiscua (en la lectura crítica) y tan poco espiritual. Vulgar. Sucesivamente, Mecacci nos introduce a las cuestiones de unicidad y diferencia: estas prácticas sociales adoptadas que conforman y anulan la criticidad en el establecer una relación u interacción con las Alteridades. La unicidad desaparece como los rostros de los personajes de los videojuegos, asimismo, se desvanecen las unicidades de las/los profesionales del parto, su experiencia, su historia, sus sabidurías y tradiciones. La máquina de parto garantiza la extracción de un bebé sano, bello, limpio y ya vestido. Cada nacimiento es igual al otro, las relaciones están establecidas por temas de poder y el respeto se convierte en autoridad, no se vive la condivisión, la participación y la interacción, el diálogo, porque no hay confianza por ambas partes (la parturienta y las/los profesionales de la salud).

Concluyendo, el discurso sobre el *pošlost'* aplicado a la VO resalta la falta de ética, la acusación moral y estética de la cultura contemporánea. Las manifestaciones de VO -que éstas sean los relatos de las mujeres y sus acompañantes o las narraciones de los/las profesionales de parto- así como sus representaciones -desde el *birth's videogame* hasta el selfie del profesional (pero también la condivisión kitsch por parte de los padres de sus maternidades y paternidades en la red)-, y, más aún, sus aceptaciones implícitas elaboradas por las diversas categorías sociales que cosifican y auto-objetivizan sexualmente los cuerpos porque, en definitiva, lo que importa no es el proceso sino el resultado (el nacimiento del bebé, la vuelta al vientre plano) se vinculan a la trivialidad, la promiscuidad sexual y la falta de espiritualidad de nuestra sociedad. Me pregunto constantemente cuáles operaciones epistemológicas y ontológicas tenemos que cumplir para reconocer profundamente el fenómeno de la VO, asimismo, cualquier otra violencia presente en las sociedades. Qué tenemos que hacer, científicas, activistas, personas para llegar a la “tolerancia 0” y a la denuncia. Los vídeosjuegos observados son estetizaciones acríticas, funcionan histórica y políticamente como tecnologías de (re)producción de violencia: ¿Dónde queda la dignidad humana?