

TFG

**HÍBRIDAS: EL CUERPO DE LA MUJER EN
EL DISCURSO ÍNTIMO-URBANO.**

ANÁLISIS MEDIANTE EL VIDEOARTE Y EL ARTE SONORO.

Presentado por Maria Ciocnadi

Tutor: María Desamparados Cubells Casares

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

En este trabajo se elabora una investigación sobre la identidad artística femenina examinada a través del contexto urbano. Todo bajo el discurso circunscrito de la mujer como eje principal y desde donde se explora la mirada íntima de su propio cuerpo, haciéndose eco de la diferencia, la intimidad y la sexualidad respecto de la ciudad. Desde este discurso se examina en su contexto el arte contemporáneo, estableciéndose un contrapunto audiovisual entre individuo y sociedad. Analizando el papel de la mujer artista en la prospección de esta línea: lo íntimo y lo urbano.

Teniendo en cuenta el marco teórico del discurso, que enmarca la presencia y repercusión del cuerpo femenino en la sociedad actual, se revisan las vanguardias artísticas, marcando las aportaciones más significativas del videoarte de mujer y feminista, incluyendo también el territorio internacional y español.

Esta indagación evidencia la gran contribución de las mujeres artistas al empleo de la técnica y al desarrollo de la tecnología actual (arte audiovisual y sonoro). Incluyendo su prisma “mirada femenina” en la creación y el uso de plataformas, y redes sociales, bajo el territorio de ciberfeminismo, representado por diversas artistas y colectivos.

PALABRAS CLAVE

Videoarte, arte sonoro, cuerpo femenino, ciudad, ciberfeminismo, intimidad, género.

SUMMARY

We elaborate an investigation on the artistic feminine identity examined across the urban context, under the limited speech of the woman like principal axis, explored her intimate of his own body, feeling the difference, the intimacy and the sexuality. From this speech the contemporary art is examined in the context, an audio-visual counterpoint being established between individual and the social area. Analyzing the paper of the woman artist in the exploration of this line: the intimate and the urban.

We have checked the emblematic artistic and we examine the roles of the woman in the current company and in the contemporary art. Checking work of many women artists, the most significant contributions of the videoart of woman and feminist, including also the Spanish audiovisual territory, and also the most important theories, expressing the presence and repercussion of the feminine body in the contemporary art.

This investigation demonstrates the great contribution of the women artists to the employment of the technology, and to the development of the current technology (audiovisual and sonorous art), including her vision “feminine look” in the creation and the use of platforms, and social networks, under the territory of the cyberfeminism.

Keywords

Video art, sonorous art, feminine body, cyberfeminism, intimacy, gender.

Índice

Introducción	5
1. Cuerpo Teórico: El cuerpo y la ciudad	8
1.1 Los arquetipos femeninos.....	8
1.2 Los prototipos femeninos en la publicidad y la televisión.....	9
1.3 Arquetipo femenino en el cine.....	11
1.4 El arquetipo femenino en los videojuegos, internet y redes sociales.....	14
2. Las artistas feministas, revisión de los arquetipos femeninos	17
2.1 Feminismo, movimientos más importantes y autoras.....	17
2.2 Artistas feministas que revisan los arquetipos en su obra.....	19
3. Proyecto	22
3.1 La ciudad (contexto urbano-arquitectura).....	22
3.2 La mujer (identidad-cuerpo-intimidad).....	23
3.3 Feminizar el espacio.....	23
3.4 Superposiciones de imágenes y sonidos.....	24
3.5 Resultados de la investigación: producciones audiovisuales.....	25
3.5.1 <i>Análisis video 1</i>	25
3.5.2 <i>Análisis video 2</i>	27
3.5.3 <i>Análisis video 3</i>	29
4. Conclusiones	31
Bibliografía	32
Índice de imágenes	34
Anexos	36

Introducción

La motivación primordial al encabezar esta investigación fue reflexionar sobre la mujer artista como vehículo de su propia producción artística en el contexto socio-cultural que la rodea. Por ello partimos de contemplar y analizar la figura femenina como protagonista de la obra, siendo esta sujeto agente en interacción con la ciudad, creando nuevas lecturas procedente de ese nuevo habitat y de sus derivas.

El trabajo final de grado que se muestra a continuación, pretende ser el inicio de una reflexión personal, en torno a la relación vinculante entre los cuerpos femeninos con la ciudad, el entorno, lo urbano. Analizando el diálogo que se establece entre ambos territorios mediante el arte y la aplicación del audiovisual.

Podemos dividir la memoria del TFG en dos bloques, uno que incide en el marco teórico y otro que profundiza en el proceso de la producción audiovisual.

El marco teórico nos ha llevado a una investigación y reflexión de la que surge la obra, es decir en ella analizamos el papel del cuerpo femenino a nivel del medio audiovisual y su relación con lo urbano, refiriéndonos a la construcción socio-arquitectónicas que constituye las ciudades, el entorno urbano, e incide en el ciudadano.

Asimismo, en este primer bloque, se profundiza en los referentes artísticos, visibilizando a las mujeres artistas y su labor pionera en el territorio audiovisual y sonoro, contemplando su mirada desde el género, aportando así una nueva perspectiva.

El segundo bloque profundiza en la parte práctica de esta investigación, para materializar esta producción audiovisual, y detalla la metodología a través del videoarte y la video-creación, utilizada para desarrollar el trabajo en sus distintas fases: preproducción, producción, postproducción, concediendo especial valor al lenguaje de la deconstrucción para la producción de la pieza final. Hemos desarrollado a lo largo de este tiempo diversas creaciones audiovisuales de diferente índole: experimental, documental, híbrida (video collage sonoro) que nos ha permitido crecer como creadores audiovisuales y aplicar numerosos softwares audiovisuales y sonoros para alcanzar finalmente el efecto deseado, mediante la aplicación de capas, transiciones y efectos sonoros múltiples; consiguiendo un efecto envolvente en nuestra producción audiovisual final.

La hipótesis de esta investigación parte de algunos interrogantes, A medida que nos planteamos indagar, numerosos interrogantes surgieron: ¿existía un vínculo especial entre la mujer y la arquitectura?, ¿Cómo ha incidido el cuerpo de la mujer en el espacio arquitectónico a lo largo de la historia?, ¿Incide el cuerpo femenino directamente sobre la arquitectura, el urbanismo y los espacios públicos habitados por la ciudadanía?, ¿Ha influido el feminismo en contribuir hacia una nueva valoración de espacios en la ciudad?, ¿Es el videoarte un medio idóneo para testimoniar el flujo del espacio-tiempo? ¿Se vincula el cuerpo a la memoria y ésta al contenido histórico?, ¿Puede un cuerpo cambiar la concepción espacial mediante su interacción o al menos influir en una percepción distinta del espacio físico?, ¿Puede el artista mediatizar la arquitectura o su interpretación?, ¿Está el discurso audiovisual, del cuerpo femenino y arquitectónico en una simbiosis que puede abrir nuevos cauces para la investigación espacial en el discurso urbano y arquitectónico.?

Sobre la Metodología y objetivos de la investigación tiene como objetivo principal dar a conocer el trabajo de mujeres artistas que han aportado una mirada femenina al arte y que han explorado el medio audiovisual, performativo e interdisciplinar como medio para reflexionar sobre el cuerpo femenino, la intimidad y el espacio urbano.

De esta investigación se derivan los siguientes objetivos:

- Compilar y organizar la mayor información posible sobre mujeres videoartistas que inciden en la temática de la que trata esta investigación.
- Analizar la importancia de identidad y género en el discurso mediático del video de mujeres artistas.
- Evidenciar el alto panorama de mujeres artistas en la sociedad que han reflexionado sobre la temática del cuerpo femenino en relación al contexto urbano.
- Testimoniar como la evolución del videoarte va ligado a las distintas olas del feminismo.
- Indagar porque la presencia de la mujer en el espacio arquitectónico/ urbano es minoritaria y sus causas.
- Demostrar como la mujer artista por medio del lenguaje interdisciplinar, visual y sonoro es capaz de modificar la rigidez del entorno.
- Testimoniar la presencia de la mujer artista en las nuevas tecnologías y su capacidad conceptual y material para ejecutar una producción artística que haga reflexionar al ciudadano-a sobre su posicionamiento como cuerpo y ser vivo en la ciudad, y como la ciudad puede ser un ámbito donde fluyan nuestras perspectivas y necesidades de socialización y medioambientales.

Para esta investigación hemos utilizado una metodología empírica. Al comenzar la investigación hemos compilado datos sobre la ciudad, la arquitectura, el espacio urbano, la mujer, el feminismo, el videoarte, lo interdisciplinar, el arte sonoro, la performance, etc. Debido a su amplitud hemos creado una base de datos con distintas áreas donde clasificar dicha información, compilando la más interesante. También hemos observado como en la década de los 60/70 se ofrecía una abrupta división, las mujeres preferían indagar sobre su feminidad, su intimidad y su cuerpo, mientras que los artistas masculinos investigaban el entorno exterior explorando instalaciones en el espacio urbano. Esta dicotomía a lo largo de los años se ha conectado debido a un flujo de comunicación y de observación mutua. Así de pronto al día de hoy encontramos mujeres que instalan en espacios públicos y hombres que hablan sin pudor de la intimidad y de su cuerpo. Este flujo se debió en su momento a la contribución de las mujeres artistas feminista y su forma de trabajar. Que con el tiempo serían adoptadas por otros artistas para campañas reivindicativas por el sida o para defender el espacio natural, o especies en vías de extinción.

Para poder abordar con amplitud el tema decidimos dividir la investigación en dos partes:

Una que carácter teórico que reflexionaba sobre El cuerpo y la ciudad, revisando los arquetipos femeninos en los medios audiovisuales, la publicidad, el cine, la televisión, y las redes sociales. También en este bloque revisamos aquellas artistas mujeres que ejercían una visión feminista desde su producción artística y revisaban los estereotipos de mujer y como esta producción audiovisual estaba ligada a la influencia del feminismo.

En la segunda parte pusimos especial atención a aquellos artistas que han trabajado con el concepto de la ciudad a través del videoarte y el espacio sonoro, por ser este nuestro vehículo para la futura producción artística. Y detallamos las distintas partes en desarrollo para ejecutar nuestra producción audiovisual. Describiendo las necesidades de la Pre-producción como fase inicial y organizativa del proyecto que incluye las localizaciones y la planificación del trabajo. La producción donde actores, escenario y directora de escena audiovisual con cámara en la mano filmaba y la Postproducción donde mediante softwares como el Adobe Premiere Pro y otros programas, sintetizamos la producción mediante la aplicación de la edición digital y aplicamos los efectos audiovisuales y sonoros pertinentes para conseguir el efecto de collage audiovisual deseado.

Para el conjunto de nuestra investigación nos hemos servido de artículos de prensa publicados, libros especializados sobre los distintos temas: arquitectura, feminismo, los medios audiovisuales, catálogos sobre artistas, tesis, tesinas, trabajos finales de grados, ponencias en congresos, y numerosas webs de artistas, considerando estas aportaciones muy valiosas y significativas para llevar a cabo nuestra investigación.

1. Cuerpo teórico: el cuerpo y la ciudad

1.1 Los arquetipos femeninos



Figura 1. Isis lactans Escultura en mármol Ubicación: Museos Vaticanos. Museo Pío-Clementino, Ciudad del Vaticano, El Vaticano

El inicio de este TFG comienza con la reflexión sobre los arquetipos de género y concretamente el femenino, que, en el mundo del arte, así como en la vida, siempre presente a lo largo de la historia, este es un concepto arraigado en el inconsciente colectivo que a lo largo del tiempo ha ido evolucionando según la sociedad, la cultura y la época, pero su esencia parece permanecer inalterable hasta nuestros días.

Los arquetipos son patrones que forman parte de nuestro inconsciente colectivo. Según decía Carl G. Jung, se trata de una pauta de comportamiento instintiva y automática que condiciona nuestra manera de pensar y de actuar. Tenemos un inconsciente colectivo y uno individual, y muchas de las cosas que hacemos y pensamos vienen determinadas por ellos. Traer estas pautas a la luz de la conciencia nos ayuda a poder trascender estas reacciones predeterminadas.

Ciertamente la teoría de las representaciones sociales de Moscovici nos ofrece la posibilidad de analizar las creencias acerca de la mujer a lo largo de la historia, y la sociedad, sin embargo la perspectiva junguiana nos ofrece la posibilidad de analizar los mitos sobre la mujer como parte de los arquetipos con los que intentamos dar sentido a la realidad, el consciente.

Está claro que las representaciones de la mujer proceden de los mitos del pasado. De acuerdo con Jung, los mitos son la expresión del inconsciente colectivo, los cuales se plasman a través de los arquetipos. Los arquetipos son imágenes que pasan de una generación a otra, operan como instrumentos del pensamiento colectivo. De momento vamos a profundizar en dos arquetipos principales: La madre, El Ánima o principio femenino del hombre y el Animus la representación masculina en el inconsciente femenino. Esta visión es complementaria para ambos sexos y cada una de ellas contiene su opuesta La posibilidad de analizar las representaciones iconográficas de la mujer desde la perspectiva de los arquetipos de Jung supone incluir la noción de inconsciente colectivo en el análisis de sus representaciones modernas. En la teoría junguiana tan importante era que el hombre aceptase su feminidad como la mujer su masculinidad.



Figura 2. Estatua de mármol del joven Hércules. Fecha: 68-69 DC. Mármol. 246 cm alto. Museo metropolitano de arte, nueva York.

Recordemos tal como dice Jean Baudrillard, que el hombre en la actualidad, vive en pos de las imágenes que el mismo ha creado, siendo que no consiguen escapar de ese imaginario colectivo.

“La ilusión del arte que provenía de su facultad de oponerse a lo real inventando otra escena, actualmente, dice Baudrillard, es imposible porque las imágenes ya no pueden imaginar lo real, ni transfigurarlo, sino que han pasado a formar parte de las cosas, se han vuelto ellas mismas reales. La imagen se ha convertido en realidad virtual de transparencia y de visibilidad total. Como consecuencia, el dominio de la ilusión y de la ausencia se pierde; se ha vuelto imposible el mismo juicio estético y sin un juicio estético no hay estética ni arte: “el arte no muere de sus carencias, muere de exceso”. (1)

1.2 Los prototipos femeninos en la publicidad y la televisión

Loscertales (2003: 101) Esta autora señala que en ellos se pueden también descifrar los estereotipos al uso, por lo que hay que prestar mucha atención dado que suelen distorsionar la imagen correcta de las mujeres reales de la vida social o, incluso, las imágenes idealizadas que personifiquen valores y patrones culturales. Ella describe los prototipos sobre la imagen de las mujeres más frecuentes y efectivos en la publicidad. Estos prototipos son: las niñas, las jovencitas, la abuelita, la mujer-sexy, la profesional de éxito, etc.

El Servicio Galego de Igualdade (2002) señala que comunicar una imagen estereotipada de las mujeres no solamente falsea una realidad sino que imposibilita la visibilización de su participación en la sociedad. Así comenta que, mientras que los espacios publicitarios y los medios de comunicación persistan en la difusión de estereotipos que representan a la mujer como responsable de la vida familiar y, en cambio, los hombres aparezcan vinculados mayoritariamente a cuestiones profesionales y técnicas, continuarán favoreciendo la discriminación entre ambos colectivos de género.(2)

Los rasgos sexistas es algo totalmente asumido y normalizado en el ámbito publicitario y televisivo como se deduce del gráfico de la izquierda.

“En relación con las estrategias metodológicas utilizadas en los estudios de comunicación y género, destaca el uso del análisis de contenido como técnica habitual. Entre estos estudios podemos citar el realizado por las investigadoras Courtney y Lockeretz (1971), que analizaron los anuncios de revistas de información general. En el mencionado análisis se detectó el uso de roles femeninos estereotipados y la constante asociación de la mujer como responsable de las

Presencia de la publicidad en las quejas y practicas positivas 2005-2007

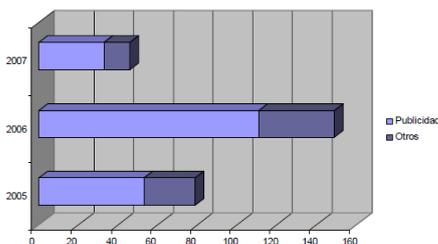


Figura 4

(1) El paroxista indiferente. Conversaciones con Philippe Petit. J.Baudrillard. Editorial Anagrama, Barcelona, 1998, (p. 158).

(2) Las imágenes de las mujeres en la publicidad: estereotipos y sesgos. Julia Victoria Espín López, M.ª Ángeles Marín Gracia & Mercedes Rodríguez Lajo.

tareas del hogar. Pero el análisis de contenido, aplicado a estudios sobre género y publicidad, no sólo fue el recurso metodológico más utilizado en la década de los setenta sino también en la mayoría de estudios realizados en los ochenta (Belkaoui y Belkaoui, 1980; Lysonski, 1985; Furnham y Schofield, 1986; Sullivan y O'Connor, 1988). Algunas de las conclusiones que podemos destacar de estas investigaciones apuntan hacia las diferencias entre la imagen de los hombres y las mujeres en el ámbito publicitario.” (3)



Figura 5. Spot Rexona “Superwoman” (2009)

Tal como decía Carmen Pombero la ficción no es la realidad, pero representa parte de ella, igual que transmite valores y manda un mensaje. Además, destacaba los roles atribuidos a la mujer en el ámbito publicitario van dirigidos al “ámbito privado”, dedicados al cuidado, belleza, sensibilidad, capacidad para las multitarea, preocupación por el bienestar general, abnegación, conformismo, resignación, emocionalidad y también existe la mujer objeto, la guerrera o las adolescentes, entre otras, todas ellas con características físicas muy concretas, pero que por encima de todo, están sexuadas por los media.

Pero los media no solo repiten roles y arquetipos con las mujeres adultas, sino que también empujan a las niñas hacia estos modelo de feminidad. Sólo hace falta observar los catálogos de juguetes, que se dividen por género, asignando a cada uno un color, para los niños el azul y para las niñas el rosa, así como distintas actividades que proponen desde dentro.



Figura 6. Con “C” de campeón, con “C” de cocinera. Campaña de Carrefour en Argentina.

“Un ejemplo ideal de todo lo desarrollado anteriormente son los estereotipos de género, que fijan modelos de masculinidad y feminidad bastante rígidos (Puleo, 2007). Estos estereotipos, como veremos más adelante, marcan en muchos casos las actitudes y conductas de ambos sexos hasta tal punto que incluso ellos mismos acaban autorreforzándolo: las características que asigna el grupo estereotipador acaban siendo asimiladas y autoatribuidas por los grupos estereotipados.”(4)

Pero los media no solo repiten roles y arquetipos con las mujeres adultas, sino que también empujan a las niñas hacia estos modelo de feminidad. Sólo hace falta observar los catálogos de juguetes, que se dividen por género, asignando a cada uno un color, para los niños el azul y para las niñas el rosa, así como distintas actividades que proponen desde dentro.

(3) La representación de las mujeres en la publicidad: aportaciones de la audiencia activa. Núria García-Muñoz y Luisa Martínez. Actes de Congènere: la representació de gènere a la publicitat del segle XXI ISBN 978-84-8458-307-3 http://www3.udg.edu/publicacions/vell/electroniques/congenere/comunicacions/pdf/02_representacion_mujeres_publicidad.pdf

(4) Las Mujeres y los Medios de Comunicación Una mirada de veinte años (1989-2009). Trinidad Núñez Domínguez y Felicidad Loscertales Abril. https://www.researchgate.net/publication/279203412_Las_mujeres_y_los_medios_de_comunicacion_Una_mirada_de_veinte_anos

1.3 Arquetipo femenino en el cine



Figura 7. Actriz Greta Garbo

En el medio cinematográfico, encontramos los típicos roles, que se repiten a lo largo de la historia, revisemos en este apartado las características de dichos arquetipos como la femme fatale. Las primeras del cine, las encontramos en el cine cien años atrás, en la época del cine mudo. En numerosas películas de la década de 1910 a 1920, aparecieron protagonistas femeninas peligrosas, a la vez que atractivas, las Vamps.

“La vamp era un modelo y una bendición en el cine, el ápice de lo que una mujer en la pantalla podría ser. La vamp era hermosa y fuerte; ella hizo que la indefensión, que anteriormente había sido la norma deseable para las mujeres jóvenes en el cine, parecieran insípidas y aburridas. Ella salió de la nada y caminó sola. La vamp era una rapsodia y una revolución.”(7)

La mujer fatal es sensual y calculadora, que miente, carece de escrúpulos y consigue sus objetivos a cualquier precio. El cine y la literatura nos han enseñado que habitualmente la inteligencia, la ambición y la maldad van unidas en la mujer, al igual que el uso malintencionado y perverso de su sexualidad. Así nos lo muestran obras como *Lolita*, *Perdición*, *El Demonio y la Carne*, *El cartero siempre llama dos veces*, *Las amistades peligrosas* o *Instinto Básico*, entre una interminable lista de películas con protagonistas femeninas que representan la perfidia en persona.



Figura 8. Actriz Theda Bara en “Cleopatra”(1917)

Las vamps compartían ciertas características con las femme fatales del cine negro. Los dos tipos de mujeres eran independientes y de carácter fuerte, y desestabilizaban el modelo de familia tradicional. Un tipo de personaje femenino capaz de influir a los personajes masculinos a través de su sensualidad, el erotismo, la voluntad y la dominación; como el personaje de la actriz Barbara Stanwyck en *Perdición* (1946).

Uno de los autores que más hicieron por crear a las mujeres fatales del noir, tal y como las conocemos, es el escritor, ya mencionado anteriormente James M. Cain. Sus tres novelas más famosas han dado al cine tres mujeres capaces de estar por encima de cualquier hombre y saber manipularlo. Estas películas son *Perdición* de 1944, *Alma en suplicio* de 1945, con el protagonismo absoluto de la actriz Joan Crawford, y la película *El cartero siempre llama dos veces* de 1946, donde una bella y sobresaliente Lana Turner interpreta a la aburrida esposa del regente de un bar de carretera, que incita al personaje de John Garfield a matar a su esposo para poder estar juntos. Las mujeres fatales creadas por Cain se inscriben dentro de una tendencia naturalista y suelen ser mujeres que aspiran a ascender en la escala social.(8)

(7) Las Vamps, mujeres peligrosas del cine. Sara D (2012). Triángulo Magazine.

(8) La Femme Fatale en el cine. <https://peliculasparaenseñar.com/2018/12/femme-fatale/> (Consult: 3/03/2019).



Figura 9. Lana Turner y John Garfield en "El cartero siempre llama dos veces" (1946)

En la década de los 30 (en los felices años 20) aparece en la gran pantalla otro tipo de personaje femenino la *garçonne*(9), que es reflejo del surgimiento de una nueva mujer de su tiempo, mujeres como Alfonsina Storni, Magda Donato, Tina Modotti, Victoria Kent, Maruja Mallo, entre muchas otras. Independiente, moderna y ácrata, ella conduce, fuma, escupe y asume conductas masculinas y rudas en ocasiones. Entre las películas que reflejan este arquetipo femenino encontramos la francesa *Coco avant Chanel* o la estadounidense *Amelia*. Este arquetipo competía con el habitual en la pantalla de la mujer delicada, incompetente y que se desmayaba con frecuencia ante cualquier obstáculo; siempre a la espera de un pretendiente masculino que la salvase de dichas situaciones.

La inferioridad mental de las mujeres ha sido dogma durante siglos. Así, grandes misóginos como Moebius, Rousseau o Schopenhauer, defendieron la incapacidad de raciocinio de la mujer y la indisposición de éstas para la actividad intelectual y la educación. Evidentemente al igual que en la sociedad el cine toma nota de ello. Recurriendo a personajes femeninos ingenuos (la tonta) (pero bien dotada de atributos sexuales) y la intelectual o investigadora (mucho menos agraciada físicamente) que aparece como una ridícula extra competente (la científica).



Figura 10. Charlize Theron en "Monster" (2003)

El arquetipo de la prostituta también cuenta con toda suerte de apariciones cinematográficas con distintos matices y grados de realidad: ramera, golfa, buscona, puta, zorra, meretriz,.. Desde la archiconocida "Pretty Woman" versión adulta y seudoporno de la Cenicienta, pasando por "Princesas" de Fernando León de Aranoa, "Memorias de una Geisha" de Rob Marshall, "Monster" de Patty Jenkins o *El callejón de los milagros* de Jorge Fons. En todas ellas encontramos el leitmotiv de la mujer que por distintos motivos se ve obligada a ejercer la prostitución como medio de supervivencia.

Por último encontramos a la mujer profesional, empoderada, y luchadora. Este es un arquetipo que no abunda en la cinematografía nacional o internacional. Los podemos encontrar en películas como: "Quiero ser como Beckham" (2002) de Gurinder Chadha, y "Erin Brockovich" (2000) de Steven Soderbergh, o "North country" (2005) de Niki Caro. Estas son películas protagonizadas por mujeres con papeles interesantes en función de sus acciones y no de su físico, "personajes femeninos con iniciativa" tal como los denomina Pilar Aguilar(10), que debemos promover y exigir.

(9) La Garzona (en el original francés, *La Garçonne*) es una novela de Victor Marguerite publicada en 1922 en Francia. Trata de una joven mujer, Monique, que tras enterarse de que su prometido la engaña, decide llevar una vida libre, con múltiples parejas, tanto masculinas como femeninas. El título proviene de la palabra francesa *garçonne*, que deriva de la palabra *garçon*, «chico», «niño», con la adición de un sufijo femenino; su traducción más cercana sería la de «marimacho/a», «camionera». Tras la publicación de la novela de Marguerite, el término se popularizó para describir a las flapper y las lesbianas. La historia es una crítica a las *garçonne* y las flapper, mujeres de ropa y aspecto masculino.

(10) Pilar Aguilar, reconocida analista y crítica de cine, ha publicado su libro 'Feminismo o barbarie', donde se recoge una selección de los artículos que la autora ha publicado en la prensa, y que le han servido de vehículo para disparar contra los tópicos y el argumento del patriarcado.

Así la mujer, se ha convertido en el cine en objeto de deseo, que la somete a un duro proceso de cosificación del cuerpo femenino. Este arquetipo se encuentra desde los inicios del cine en películas tan variopintas como *El ángel azul* que protagonizó Marlene Dietrich, o en los papeles interpretados por Marilyn Monroe, como en las películas: *Con faldas y a lo loco*, *La tentación vive arriba* o *Los caballeros las prefieren rubias*. Así las mujeres que aparecen en ellas se convierten en meros adornos, seres incompletos, cuerpos fragmentados: senos, piernas, nalgas, labios, etc. Mujeres simbólicamente estáticas, para cubrir un limitado imaginario masculino.



Figura 11. "Muerte de un ciclista"(1955) de Juan Antonio Bardem

En España, respecto al plano cinematográfico nacional, estuvo determinado por el franquismo y la censura en las décadas de los 50 y 60. Respecto a los roles femeninos denotamos una versión totalmente bipolar de la mujer: "la mujer decente" y la promiscua" que paga sus pecados mediante la fatalidad. Como en la emblemática película *Muerte de un ciclista* (1955), de Juan Antonio Bardem, protagonizada por Juan (Alberto Closas) y María José (Lucía Bosé), que trata la temática de una pareja en adulterio. A partir de la década de los 70, debido a la apertura del mercado económico, y las influencias extranjeras, los argumentos se liberan y la censura se aligera levemente.

"La película se inscribe en un momento especialmente difícil del cine español, en pleno régimen franquista, cuando el estado ejercía un férreo control moral y político de la producción audiovisual. En esa época se creó la Junta Superior de Censura Cinematográfica, que obligaba a quienes pretendieran realizar un filme a presentar previamente el guion y después la película, pues tanto el uno como la otra debían ajustarse a "la exaltación de los valores raciales y la enseñanza de nuestros principios morales y políticos".(11)



Figura 12. "Fanny Pelopaja" (1984) de Vicente Aranda

La mayoría de las producciones cinematográficas están protagonizadas por hombres, que a pesar de aparecer estereotipados en la mayoría de casos, tienen sin embargo un rango mayor de imagen, lo cual alude a una mayor variedad de edades y fisionomías. De ese modo, cumplan o no el arquetipo siempre son los varones quienes son protagonistas, realizan una misión, rigen la historia y viven las aventuras, mientras que la mujer queda relegada a papeles secundarios, o meramente anecdóticos.

A partir de la década de los 80 aunque los arquetipos se repiten, y bastantes largometrajes intentan imitar a los papeles femeninos producidos en Norteamérica. Existen alguna excepciones, surgiendo papeles femeninos con mayor carácter, presencia y fuerza en la pantalla grande como en el caso de: "Asesinato en el Comité Central" (1981), basada en la novela homónima de Manuel Vázquez Montalbán o "Fanny Pelopaja" (1984), ambas de Vicente Aranda, así como los destacados papeles femeni-nos de Pedro Almodóvar en sus películas como "Volver" (2006) o "Julieta" (2016).

(11) Bardem, Franco y un ciclista muerto: *Muerte de un ciclista*, de Juan Antonio Bardem. *Tiempo de cine*. <https://www.tiempodecine.co/web/bardem-franco-y-un-ciclista-muerto-muerte-de-un-ciclista-de-juan-antonio-bardem/>

1.4 El arquetipo femenino en los videojuegos, internet y redes sociales

En los videojuegos, la violencia y el sexismo van unidos para llamar la atención del público, ser competitivos y obtener muchas ventas o visitas. La gran mayoría de los videojuegos que existen hoy en día, están dirigidos hacia un público masculino. En el juego se dispone de un exagerado repertorio de personajes masculinos héroes o superhéroes, mientras que los femeninos escasean, siendo estos muy estereotipados y sexuados.



Figura 13. Mai Shiranui de “King of Fighters”

Diversos movimientos feministas de la actualidad, han considerado que la mujer está representada dentro de las nuevas tecnologías desde una perspectiva sexista y discriminatoria. Las mujeres pueden acceder a los videojuegos, pero los personajes están inmersos en los estereotipos de género y rol, tras los cuales se esconden intereses económicos de grandes multinacionales. La presencia femenina de mujeres con un rol de protagonista en videojuegos es realmente escasa, y casi siempre aparecen adaptando un papel secundario, con actitudes pasivas, dominadas por los protagonistas masculinos en acción, al que se le asigna un rol principal. Cuando aparece es con una tendencia sádica, agresivamente sexual, o masoquista, totalmente pasiva y cosificada.

Pero ciertamente el mundo de los videojuegos no es en sí un lugar de juego de roles, sino de creencia de roles, prueba de ello es la continua discriminación que las chicas gamers sufren diariamente dentro de este planetario machista, tal como lo revela la siguiente entrevista:

Revelar que eres una mujer en un juego online no debería ser un problema, pero por desgracia, puede marcar una diferencia en el trato que te da el resto de jugadores.

“Cuando estoy jugando, suelo ocultar mi género a sabiendas de cuánto se juzga a las mujeres en plataformas online. Incluso, llegué a cambiar mi nickname porque la gente podía deducir que era una mujer. Ahora todos los desconocidos que se dirigen a mí lo hacen pensando que soy un hombre», cuenta Enigma. «Siempre he querido dedicarme al sector de los videojuegos, y temo que el día en que lo logre no me sepan valorar como profesional debido a mi género”.(14)

El cibersexo en las redes sociales, así como en los videojuegos, crean imágenes de mujeres sumisas e hipersexualizadas, lo cual deriva hacia la violencia de rol. Como se puede apreciar en el vídeo de youtube: “¿Chicas gamers? Las mujeres en los videojuegos - Dalas Review.”(15) También el alto índice de pornografía en las redes fomenta el ideario cosificado del cuerpo femenino y

(14) Las mujeres gamers lo tienen claro: «Los videojuegos no tienen género». <https://www.gaymer.es/es/2019/01/las-mujeres-gamers-lo-tienen-claro-los-videojuegos-no-tienen-genero/>

(15) ¿Chicas gamers? Las mujeres en los videojuegos - Dalas Review <https://www.youtube.com/watch?v=Ka-fdm2WDIA>

La capacidad de manipulación en los medios más “tradicionales” (televisión, cine o publicidad) utiliza, define o modifica el imaginario social de género, pero falta por analizar como lo hace la Red. Internet es hoy día el medio que más llega a la población, es interactivo, didáctico, y además en el siguen vigentes los arquetipos masculinos y femeninos.

“La penetración TIC a nivel mundial se caracteriza por las amplias diferencias entre hombres y mujeres, “a pesar de la paulatina incorporación de la mujer a Internet, la presencia del hombre sigue siendo mayoritaria. La brecha digital de género muestra diferencias entre las distintas regiones, debido fundamentalmente a factores económicos y socioculturales que se interrelacionan entre sí. En general, entre los países industrializados la desigualdad es menor que en los países en desarrollo.”(16)

El uso de Internet, por ejemplo, se está convirtiendo en una herramienta para el empoderamiento de las mujeres y para la defensa de sus derechos. El ciberespacio, tal y como señala el Plan Estratégico, está también dominado por los hombres; sin embargo, tal y como señala Dafne Sabanés(17), aplicar una perspectiva de género para analizar el mundo de las TIC implica comprender las relaciones de poder dentro de la sociedad, desiguales entre hombres y mujeres, pues las TIC no son neutrales en materia de género.

En este apartado se reflexiona acerca de la navegación por internet, y pretende analizar: ¿Cuál es la imagen de la mujer que se desarrolla en este medio?, ¿son estas imágenes un fiel reflejo de la realidad sobre las mujeres de hoy día, o sin embargo, siguen reproduciendo los estereotipos de género y rol mencionados anteriormente y habituales en los medios televisivos y multimedia?, y además: ¿que nuevas peculiaridades se derivan de lo virtual y de la imagen que proyectan sobre la mujer?.

Según el análisis de 400 estudios realizados en el contexto europeo sobre los riesgos asociados al uso de las TIC, el 50 % de las y los adolescentes europeos ha dado información personal online, el 40 % ha visto pornografía online, el 30 % ha visto contenidos violentos y el 20 % ha sido víctima de cyberbullying (acoso virtual por parte de sus iguales). Sin embargo, el análisis general de las estadísticas sin ser desagregadas por género no permite conocer ni reconocer si los riesgos del uso y la exposición personal en las redes sociales afectan especialmente al colectivo femenino, o en qué medida. Así, un estudio realizado en 2010, preguntaba a las y los adolescentes si

(16) Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información (2005): Plan Avanza 2006-2010 para el desarrollo de la Sociedad de la Información y de convergencia con Europa y entre Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas. Op. Cit. p. 22. Fuente: Mujeres y nuevas tecnologías de la información y la Comunicación, 106. Edita: Instituto de la Mujer (Ministerio de Igualdad). ISBN: 978-84-7799-953-9. Madrid 2008.106

(17) Sabanés, Dafne (2004): “Mujeres y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación”, Artículo publicado en la revista electrónica Cuadernos Internacionales de Tecnología para el Desarrollo humano, (www.cuadernos.tpdh.org/file_upload/02_Dafne_Sabane.pdf) Wajcman, Judy (2004): Technofeminism. Cambridge, Polity Press.

habían utilizado Internet para perjudicar a alguien (con el envío de fotos, vídeos o comentarios), o si habían sido perjudicadas o perjudicados por alguien, encontrando diferencias en cuanto a que las chicas se percibían más víctimas que los chicos y ellos reconocían en mayor proporción haber sido perpetradores de ese comportamiento⁴.⁽¹⁸⁾

Ello testimonia como en esta nueva tecnología se sigue expresando la desigualdad, el sexismo y la violencia en las redes sociales. Todo ello representa formas de construcción de las identidades virtuales de género mediante mecanismos representativos de las redes sociales.

Pero, ¿Cuál es el posicionamiento de la mujer en las redes. Aquí los atributos físicos ya no importan, se busca la transformación de la imagen física de las mujeres, la inversión de los estereotipos y la reconstrucción del cuerpo en el ciberespacio postsexual. Con el planteamiento de la subversión de los estereotipos, un grupo de mujeres encuadradas en el postmodernismo y el postestructuralismo presenta una nueva imagen «posthumana» del cuerpo, más allá del icono «Mujer blanca, cuerpo perfecto» y del binomio masculino-femenino.



Figura 14. "The future Body" (1999) de Tina Laporta.

Respecto a la red, quizá uno de los aspectos más interesantes sea el cyberfeminismo, que en palabras de Sadie Plant sería «la cooperación, para su liberación y empoderamiento, entre mujer, máquina y nuevas tecnologías».⁽¹⁹⁾ Mientras que VNS MatriX, propugna en su «Manifiesto de la Zorra/Mutante» (1990) una provocativa alianza entre el cuerpo de la mujer y la máquina: «el clítoris es una línea directa a la matriz»⁽²⁰⁾

Pero a pesar del interés de estas corrientes artísticas, Faith Wilding⁽²¹⁾ mantiene que tiene más peso luchar contra la clasificación genérica desde lo conceptual, que desde lo físico. La imagen de la mujer sigue estando impuesta por el deseo masculino. Su existencia, esencia y entidad depende aún de la mirada del otro y la lucha contra el patriarcado continúa y se reproduce en la red.

Tina Laporta⁽²²⁾ en su obra "Future Body" (1999) explora la relación entre la tecnología, el cuerpo y la subjetividad femenina en un entorno de trabajo en red.

(18) La tecnología en la preadolescencia y adolescencia: Usos, riesgos y propuestas desde los y las protagonistas. Save The Children, 2010, (pág: 17). Fuente: La desigualdad de género y el sexismo en las redes sociales. Una aproximación cualitativa al uso que hacen de las redes sociales las y los jóvenes de la CAPV. Colección Gazteak Bilduma. Depto.Educación, Política Lingüística y Cultura. País Vasco, 2013.

http://www.euskadi.eus/contenidos/noticia/liburua_sexismoa_gazteak_7/es_def/adjuntos/sexismo_gizarte_sareetan_c.pdf

(19) Sadie Plant nació en Birmingham, Inglaterra en 1964. Es escritora y filósofa. Graduada en filosofía por la Universidad de Mánchester pasó a dar clases en la Universidad de Birmingham en su departamento de estudios culturales. Plant, Sadie: Ceros y Unos, Barcelona, Destino, 1998, p. 17.)

(20) VNS Matrix. «Manifiesto de la Zorra Mutante», página 178 (12 en PDF) en <http://www.sysx.org/vns/manifesto.html>

(21) Faith Wilding. Artista multidisciplinar, estadounidense, destaca por su contribución al desarrollo del arte feminista. Es especialmente conocida también por sus trabajos en cyberfeminismo.

(22) Tina LaPorta, «Future Body», 1999. <http://www.medienkunstnetz.de/works/future-body/>

2. Las artistas feministas, revisión de los arquetipos femeninos

La cuestión feminista en el arte lucha contra la objetivación de la mujer y su estereotipo dentro de las obras de arte, la mujer es siempre vista como una “musa inspiradora”, sin embargo no se considera a la mujer artista como productora de arte. Así pues Linda Nochlin publica en 1971 en la revista “Art-neux” el ensayo “¿porqué no ha habido grandes mujeres artistas. Este ensayo rescata los criterios historiográficos donde la mujer ha estado inmersa en la historia del arte como un sujeto pasivo, e intenta analizar los intereses en la sociedad, por los cuales la imagen de la mujer artista no han trascendido en relación a la historia del arte.

2.1 Feminismo, movimientos más importantes y autoras

El feminismo es un movimiento social y político que se inicia formalmente a finales del siglo XVIII -aunque sin adoptar todavía esta denominación- y que supone la toma de conciencia de las mujeres como grupo o colectivo humano, de la opresión, dominación, y explotación de que han sido y son objeto por parte del colectivo de varones en el seno del patriarcado bajo sus distintas fases históricas de modelo de producción, lo cual las mueve a la acción para la liberación de su sexo con todas las transformaciones de la sociedad que aquella requiera.(23)

Según Victòria Sau i Sánchez “El feminismo es un movimiento social y político que se inicia formalmente a finales del siglo XVIII y que supone la toma de conciencia de las mujeres como grupo o colectivo humano, de la opresión, dominación y explotación de que han sido y son objeto por parte del colectivo de varones en el seno del patriarcado bajo sus distintas fases históricas de modelo de producción, lo cual las mueve a la acción para la liberación de su sexo con todas la transformaciones de la sociedad que aquella requiera”, relaciones de poder, las estructuras sociales y las relaciones entre los sexos”.(24)

Estas reflexiones e investigación de la mujer sobre si misma, y su papel en la sociedad, fue cuestionada históricamente desde ámbitos y perspectivas distintas, en cuatro olas (25).

(23)¿Qué es el feminismo?. Mujeres en Red.

<http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1308>

(24) SAU, V., Diccionario ideológico feminista, Vol I, Icaria, Madrid, 2000, pp. 121-122.

(25) Desde la cuarta ola. ¿Cuáles son las cuatro olas del feminismo en la historia?

https://www.clarin.com/entremujeres/genero/mujeres-feminismo-ola-feminista_0_N-yPg-4mar.html

La “**Primera Ola Feminista**” surgió a mediados del siglo XVIII, en torno a la polémica sobre la naturaleza de la mujer y la jerarquía de sexos. Estas pensadoras indagaron acerca de la educación y los derechos de la mujer. Cuestionaron los privilegios masculinos afirmando que no son una cuestión biológica y/o natural. Las autoras de referencia son: Poullain de Barre, Olympe de Gouges y Mary Wollstonecraft, esta última autora del famoso texto *Vindicación de los derechos de la mujer* (1792), un punto de partida fundamental para cambiar el pensamiento de la época.

La “**Segunda Ola Feminista**” se dio desde mediados del siglo XIX hasta la década de los cincuenta del siglo XX. Aborda entre sus puntos principales el derecho al voto femenino. Es aquí cuando el debate alrededor del sufragio universal se intensifica (la película *Las sufragistas*, del año 2015, retrata este momento en Inglaterra). Además, las mujeres reclaman el acceso a la educación superior, critican la obligatoriedad del matrimonio y comienzan a liberarse en su aspecto físico.

La “**Tercera Ola Feminista**” llegó en la década del sesenta y hay distintas opiniones respecto a su finalización. Mientras que algunos sostienen que sigue vigente, otros afirman que finalizó en los años ochenta. Va de las políticas públicas que reivindican a la mujer hasta el fin del patriarcado. En este movimiento fueron fundamentales los anticonceptivos porque le otorgaron el poder del control de la natalidad (y la liberación del goce sexual, no atado a la reproducción) y el divorcio se hizo ley en muchos países. Caen las vendas del “amor para toda la vida” y aparecen otras opciones para mujeres rebeldes. Las mujeres son candidatas reales en el mundo político, aunque su porcentaje es sensiblemente inferior al de los hombres.

La “**Cuarta Ola Feminista**” es la que vivimos en la actualidad y donde el activismo presencial y online cobraron gran protagonismo. Plantea el fin de los privilegios de género establecidos históricamente hacia el hombre. Asimismo, repudia la violencia de género establecida en todos los ámbitos de la vida. “Lo personal es político”, suele leerse de un tiempo a esta parte en las manifestaciones feministas. La sororidad, concepto que habla de la solidaridad entre mujeres, es central. En cuestión de derechos, la lucha por el derecho a la interrupción legal del embarazo aparece aquí como otro punto clave. También aparece con mucha fuerza el discurso anti estereotipos: nace el feminismo descolonial (contra el predominio de la raza blanca como modelo de éxito social), el feminismo gordo (contra la delgadez impuesta por el mundo de la moda) y hay una mayor unión con el movimiento LGTB, queer y de liberación sexual. Un eje ineludible fue el primer paro internacional de mujeres, de altísimo acatamiento, llevado a cabo el 8 de marzo de 2018, inmortalizado como #8M.

2.2 Artistas feministas que revisan los arquetipos en su obra



Figura 15. "Sanctus" (1990) de Barbara Hammer



Figura 16. "Past life, Joan of Arc" (1997) de Ursula Holden



Figura 17. "Las tres muertes de Lupe" (1984) de Ximena Cuevas



Figura 18. "Ever is over all" (1997) de Pipilotti Rist

Barbara Hammer fue una psicóloga, directora de cine experimental y activista lesbiana-feminista estadounidense. Es conocida por haber sido pionera en mostrar en el cine la importancia de las mujeres en la industria cinematográfica y las relaciones lesbianas. En *Sanctus*(26) es una película de radiografías en movimiento fotografiadas originalmente por el Dr. James Sibley Watson y sus colegas. Haciendo visible, invisible, la película revela la estructura esquelética del cuerpo humano, ya que protege la fragilidad oculta de los sistemas de órganos internos. *Sanctus* retrata a un cuerpo que necesita protección en un planeta contaminado donde proliferan los trastornos del sistema inmunológico.

Dentro de este apartado revisamos algunas artistas que trabajan en su obra a partir y reflexionando sobre los estereotipos femeninos, este es el caso de **Ursula Hodel**(27), quién mediante unos cortos clips realizados en los 90, como "Past life, Joan of Arc" donde, a dos voces, cuenta la historia de Juana de Arco, mientras en la imagen vemos su cara en primerísimo plano con un velo de luto. Utiliza las características de su propio cuerpo como la voz, para generar una distorsión, en este caso sobre la historia que cuenta. En su obra: "Godiva", ella realiza una subversión de la sensualidad de comer bombones ávidamente con cara de éxtasis y deleite, jugando con el fetichismo, rol y estereotipos sociales existentes sobre el cuerpo de la mujer.

Por otra parte, **Ximena Cuevas**, realizadora de vídeo y artista es una performer mexicana, que a principios de los 80 se adentró en el mundo del cine experimental, y analizó los arquetipos femeninos. Destacamos obras suyas como "Las 3 muertes de Lupe" (1984), donde, y como el propio título indica, vemos tres distintos finales de Lupe, actriz; uno en Hollywood, otro en Guanajuato y el último en Barcelona.

Pipilotti Rist en su obra "Ever is over all" (1997), una video instalación, se ve a la artista paseando al más puro estereotipo femenino, de fragilidad y delicadeza, con un vestido azul y portando una flor. Sin embargo todo ello cambia cuando, con esa misma flor rompe los cristales de los coches que hay por la calle. La delicada protagonista de *El Mago de Oz*, es analizada bajo la óptica feminista, demostrando que la mujer también tiene un papel activo en la sociedad.

(26) *Sanctus* 1990. Por Barbara Hammer. <http://barbarahammer.com/films/sanctus/>

(27) Ursula Hodel, Videoartista Nacida en Solothurn, Suiza. Vive y trabaja en Zürich, Suiza. Sus videos se caracterizan por ser muy irónicos utilizando imágenes fetichistas que se le atribuyen al imaginario femenino.

<http://www.ursulahodel.ch/>



Figura 19. "El lamento de la emperatriz" (1990) de Pina Baush



Figura 20. "My bed" (1993) de Tracey Emin



Figura 21. "Domestic" (2003) de Mary Flanagan

Pina Baush, fue una bailarina, coreógrafa y directora alemana pio-nera en la danza contemporánea. En la obra llamada: "El lamento de la emperatriz" (1990) (originalmente "Die Klage der Kaiserin"), observamos múltiples escenarios, donde mediante una serie de personajes, transmite emociones y cuestiones vitales que sumen al espectador a veces en la frustración, otras en la nostalgia, la incomunicación, etc. Hemos seleccionado esta obra porque creemos es muy significativa en cuanto al análisis sociológico que realiza de los personajes y su entorno. Es una reflexión sobre la comunicación de los espacios, los objetos y los cuerpos. Esta pieza audiovisual dancística, relacionan los cuerpos con los ambientes que los rodean, y entre ellos la ciudad. Hemos seleccionado una secuencia en el minuto 9, donde sentada en un sillón, hay una mujer en actitud natural, mientras una marea de tráfico surca el fondo y el primer plano. La presencia femenina en el entorno urbano, se vehicula intrínsecamente con el tema de análisis de nuestra investigación y de ahí la conexión existente.

Tracey Emin en "My bed", es una obra de una instalación fruto de un colapso y una crisis emocional que la artista sufrió en 1993. Llegó un momento en el que sólo estaba en la cama y sólo se movía para ir al baño, porque no podía lidiar con la realidad. Así estuvo durante días, y cuando por fin se levantó, observó su cama y vio, literalmente: "el absoluto desastre y decadencia de mi vida". Entre todo había colillas, condones, ropa interior, botellas de alcohol, pañuelos de papel usados, pastillas... manifestando un retrato orgánico de la artista en ese momento. Esta obra es tan personal que para montar la instalación de "My bed" Emin necesita estar presente y, sobre todo, necesita meterse en la cama y deshacerla ella misma, porque si no, la obra no tiene sentido para ella, no es su "cama". "My bed" marcó un punto de inflexión en su carrera y en su vida. Ahora dice no tener nada que ver con la Tracey que estuvo en "My bed", desde un punto de vista personal, y por lo tanto artístico.

Mary Flanagan es una artista, productora multimedia, diseñadora, educadora y feminista estadounidense que utiliza en sus obras los videojuegos como medio y como objeto de investigación, realizando instalaciones virtuales. Además cuestiona las relaciones humanas, los prejuicios y estereotipos en relación a los sistemas tecnológicos. Pero Flanagan en Doméstica(28) de 2003 redefine este juego con propósitos artísticos, no como espacio de destrucción sino como un espacio laberíntico formado por un conjunto de salas en donde la violencia del juego original, es sustituida por recuerdos y sentimientos de la infancia, utilizando imágenes, textos y fotografías en las proyecciones virtuales en las paredes. El objetivo del juego es entrar a una casa y apagar el fuego de las habitaciones.

(28) Mary Flanagan. Domestica, 2003. <https://maryflanagan.com/work/domestic/>



Figura 22. "Song of Ascension" (2008) de Meredith Monk



Figura 23. "Dispositivo doméstico" (2007-2012) de Katia Sepúlveda



Figura 24. "Fountain" (1999) de Patty Chang

Meredith Monk es una compositora, cantante, coreógrafa y cineasta nacida en Perú que trabajó en Estados Unidos, y es pionera de lo que actualmente se denomina "técnica vocal extendida" y "performance interdisciplinaria". Entre sus obras destaca "Songs of Ascension"(29) del 2008, realizado en colaboración con Ann Hamilton, en la torre diseñada por ella. Este espacio consiste en una gran torre circular en cuyo interior se haya una escalera de caracol. Este es el lugar elegido por Monk, quien interpreta vocalmente una pieza, junto a una serie de músicos y bailarines, estableciendo un diálogo entre cuerpo, música y arquitectura, inspirada en esta construcción, junto a las traducciones del poeta Norman Fischer de los Salmos, utiliza las propiedades físicas y acústicas de la Torre, como el agua de la parte más baja o el avanzar por las escaleras. Los bailarines, los sonidos y las notas fluctúan y van ascendiendo, elevando el sonido, su movimiento sube por las escaleras, y arriba, un coro acompaña los instrumentos que se distribuyen por las diferentes alturas del espacio.

Katia Sepúlveda, una artista chilena que trabaja la performance, el video, las instalaciones, los foto montajes, y los objetos, realizando colleagues. Ella construye y deconstruye la imagen femenina, creando después una imagen nueva, como en "Dispositivo doméstico"(30) realizado entre (2007-2012). En esta ocasión, ella trabajó efectuando collages con las imágenes de la revista "Playboy" con el que intenta hacer una micro historia del primer burdel mediante el multimedia. En sus propias palabras dice: "Mi intención es observar y deconstruir, y luego tratar de construir de nuevo una nueva lectura desde una perspectiva transfeminista."

Patty Chang(31) es una performer asio-americana. Ella trabaja todos los aspectos de su cuerpo desde el meramente metafórico, hasta el doloroso o acepciones eróticas y sexuales. En Shaved la performer Patty Chang, ella realiza una performance contundente bajo las directrices feministas al estilo de los 70 como Valie Export. En Shaved ella rasura ciegamente su pubis. En Melon. ella hace referencia a la cosificación del cuerpo femenino y al fetichismo sexual cortando sus pechos (melones). En Fountain, Chan se retroalimenta de su propia imagen. En In love examina patrones amorosos como el beso parental, En Losing Grouns Patty Chan examina la desestabilización de la imagen y el sonido (deconstrucción, para crear una nueva lectura en el contenido, en esta ocasión a través de la videoperformance.(32)

(29) Meredith Monk: Songs of Ascension (Ann Hamilton's Tower, Oct 2008).

<https://www.youtube.com/watch?v=c3mSVR3xtfU>

(30) Dispositivo Doméstico de Katia Sepúlveda. <http://www.ramona.org.ar/node/63228>

(31) Patty Chang. <https://www.guggenheim.org/artwork/10728>

(32) "In Love" with Patty Chang, 2006. <https://www.youtube.com/watch?v=7cosHkYIJy4>

3. PROYECTO

Bajo estos dos bloques temáticos: ciudad (contexto urbano-arquitectura) /mujer (identidad-cuerpo-intimidad) proseguiremos a analizar los componentes conceptuales: filosóficos, sociológicos, urbanísticos, identitarios, femeninos, feministas, y artísticos: imágenes ciudad (arquitectura y elementos arquitectónicos), e imágenes del cuerpo femenino (imágenes de intimidad). Todo ello aparece orquestado al unísono en un solo ente visual (imagen collage audiovisual), por la unión, superposición y solapamiento de capas de imágenes y sonidos.

3.1 La ciudad (contexto urbano-arquitectura)

Los estudios sobre la metrópolis no son nada nuevos, ya en 1903 Georg Simmel en “La metrópolis y la vida mental” estudiaba los efectos negativos de la urbanización en las interacciones y relaciones sociales. Y es en 1904-1905 cuando Max Weber nos alerta de los efectos deshumanizadores de la racionalización en su obra “La ética protestante y el espíritu del capitalismo”. Pero es en la década de los 70 cuando Niklas Luhman desarrolla su teoría de los sistemas sociales en el que reflexiona sobre que los sistemas sociales herméticos y férreamente estructurados, no permiten a las personas comunicarse correctamente. En las tendencias socio-filosóficas más recientes se aboga por defender una filosofía social que revitalice los valores colectivos tal como estableció Amitai Etzioni en “New Communitarian Thinking”. Más recientemente Alan Bryman señala la creciente “disneyización” de la sociedad en sintonía con la tesis de la “macdonalización” de George Ritzer.

“La ciudad es una realidad física, tangible. Pero también es, inequívocamente, una construcción social: es el proyecto de una sociedad, de un lugar y un momento determinado, con su ideología, su cultura, su ética y sus valores, sus relaciones sociales en interdependencia con una economía siempre compleja.” (33)

Nuestra presencia en público, y del resto de ser humanos nos limita, pero quizá es la propia arquitectura que nos rodea la que nos indica subliminalmente por donde caminar, mediante líneas rectas, rodeando los edificios que son bloques uniformes, rígidos, llenos de materiales artificiales, siguiendo a una ciudad anodina, de colores semejantes, creando una monotonía cromática y de formas. Existen alternativas como el proyecto “The New Babylon”, donde Constant proponía una ciudad utópica y cambiante para fomentar así una vida libre y creativa, se trataba de una urbe lúdica, donde los “neobabilonios” serían libres para crear y recrear la ciudad a su gusto. (Este diseño arquitectónico fue planificado después de la segunda guerra mundial). Pero en los años 60, dos décadas después de comenzar su proyecto, Constant percibió el lado oscuro de dar esa libertad.



Figura 25. “New Babylon” (1963) de Constant

(33) Manual para el Diseño de Planes Maestros para la Mejora de la Infraestructura y la Gestión del Drenaje Urbano. Presidencia de la Nación. Secretaría de Obras Públicas. Unidad Coordinadora de Programas con Financiación Externa. Cap. 4: Los aspectos sociales -Arq.. Walter Morroni, Lic. Alejandro Salamon. Buenos Aires. Abril de 2003 «Copia archivada». Archivado desde el original el 16 de diciembre de 2014. Consultado el 16 de diciembre de 2014.

3.2 La mujer (identidad-cuerpo-intimidad)

La eclosión del arte feminista en la década de los 60 produce que toda una serie de artistas mujeres, reflexionen acerca de su identidad femenina, es decir; des de la significación de su propia mirada sobre su propio cuerpo y analizando la significación de ese cuerpo en la sociedad. Un antecedente significativo fue sin duda alguna Louise Bourgeois, o Ana Mendieta, pero también la artista alemana Ulrike Rorenbach quien reflexiona en sus videos, instalaciones o instalaciones performativas sobre la incidencia de la mujer en la sociedad actual y la importancia del cuerpo femenino como agente activo del arte y no como sujeto pasivo. Al final de los 70 algunas artistas significativas como Joan Jonas o Valie export, combaten con un espíritu crítico, el ostracismo a la que se le ha sometido a la mujer en la sociedad y en los medias. Así es como en la década de los 80, Dara Birnbaum en su obra "Damnation of Faust is a trilogy" reflexiona sobre el papel de la mujer en la ciudad. Más tarde la artista Janine Antoni utiliza en determinadas ocasiones videos e instalaciones que intentan constatar la incidencia de la mujer y de su cuerpo en el espacio y en la comunidad social. Otras artista en la década de los 90 trasladan ese discurso bajo el feminismo cultural y el orgullo de ser mujer son Pippilotti Rist, Sophie Calle y en España podemos destacar a Pilar Albarracín y en el 2000 un nuevo frente de mujeres artistas trasladan su discurso a las redes como Francesca da Rimini, Ursula Biemann o más recientemente Kirsten Geisler, etc.

3.3 Feminizar el espacio

Tal como Zygmunt Bauman apunta en la modernidad líquida, frente a una sociedad estable y planificada, donde todo era previsible y certero, avanzamos hacia una sociedad en continuo movimiento, donde la imprevisibilidad, la indeterminación y el azar juegan un papel fundamental.

En 1971 la dramaturga y activista Olympe de Gouges publicara "La declaración de los derechos de la mujer ciudadana" en respuesta a la ya existente "La Declaración de los derechos del hombre ciudadano" de 1789. Digamos que la mujer comienza a vislumbrarse así misma con un papel activo en la urbe y en la sociedad. Pero son Helen Taylor Y John Stuart Mill en 1869 los que colaboran en el ensayo "El sometimiento de la Mujer" el cual servirá de base a Simone de Beauvoiu para efectuar una revisión del feminismo en "El segundo sexo" en 1949, impulsando así la segunda ola del feminismo. Es a raíz de 1981 cuando en "La Convención de las Naciones Unidas sobre la Eliminación de todas formas de Discriminación contra la Mujer"(CEDAW) se ratificará esta propuesta por 188, estados. Más recientemente las Conferencias Mundiales sobre la Mujer en México (1975) y La Conferencia Mundial de Pekín (1995), han apostado por la visibilización y el empoderamiento de la mujer en la sociedad. Pero es Judith Butler quien en 1990 con "El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad" quien anticipa el género como un ente activo y no pasivo. Hoy en día los indicadores de calidad urbana del espacio y de la gestión con metodologías participativas incluyen a la comunidad y la administración pública.(34)

(34) Col.lectiu Punt 6. Arquitectura y planificación urbana.

<http://www.punt6.org/servicios-de-col%C2%B7lectiu-punt-6/arquitectura-planificacion-urbana/>

3.4 Superposiciones de imágenes y sonidos

En Fluxus las distintas manifestaciones artísticas se integraban: la performance, el video, la música, etc. Fluxus era una manera de entender la creatividad artística radical e innovadora que solo con el transcurso del tiempo podría ser comprendida. La idea de vanguardia implicaba para estos artistas la pretensión de hacer un arte multidisciplinario. En torno a Fluxus se desarrolló la trayectoria de autores como Nam June Paik, Yoko Ono, Joseph Beuys, John Cage, Wolf Vostell, Shigeiko Kubota, etc.

Superposiciones de sonidos: el arte sonoro comienza con la investigación del futurista Luigi Russolo para realizar música sin instrumentos, y esto se une a la exploración de la fonética que realiza el dadaísmo, de tal manera que poco a poco se va desligando el arte sonoro de la música, creando un nuevo género “arte sonoro”. En los años 60 y en este campo, como en el resto de esferas, las mujeres comienzan a ser vistas como sujetos creadores y no como sujetos pasivos de la creación artística, adquiriendo una relevancia, algunas de las pioneras en la experimentación artística sonora son: Delia Derbyshire y Daphne Oram.

Ambas abrieron nuevos caminos en pos de la igualdad en la sociedad. A continuación reflexionemos sobre ellas y como desarrollaron su labor artística:



Figura 26. Daphne Oram

Daphne Oram, (1925-2003) será la primera mujer en dirigir y montar un estudio de música electrónica, así como en diseñar y construir un instrumento musical electrónico que, a día de hoy, sigue siendo utilizado en las obras contemporáneas. Se trata de “Oramics”, en el cual se graban formas y diseños directamente sobre una película de 35mm, que se leerán a través de células fotoeléctricas, transformándolos en sonidos. De esta manera creará la “técnica del sonido dibujado”, que supondrá el despertar de un acercamiento visual a la creación de música electrónica.



Figura 27. Delia Derbyshire

Delia Derbyshire, (35) (1937-2001), fue una compositora de música concreta, pionera en popularizar la música electrónica y la experimentación sonora. Pronto será conocida como la “escultora del sonido,” por la utilización en sus obras de objetos comunes, a través de los cuales obtenía diversas tonalidades, algo que bien podría ser una reminiscencia de su contacto con El Arte Povera. Su trabajo se verá influenciado a su vez, por su pasión por las matemáticas, disciplina que considera fundamental para la creación de sus obras. Utilizará el método matemático de sucesión de Fibonacci, ya conocido y utilizado por otros artistas entonces; y el Wobulator, un dispositivo electrónico utilizado para la alineación de bandas de frecuencia intermedia de receptor o transmisor, y que usado junto a un osciloscopio permite que se vea la representación visual de una banda de paso, en un receptor.

(35) Delia Derbyshire: la pionera de la música electrónica.

<https://www.muyinteresante.com.mx/historia/delia-derbyshire-pionera-electronica/>

3.5 Resultados de la Investigación: producciones audiovisuales

La idea de la que se parte ciudad y cuerpos femeninos, y como estos se interrelacionan ha pasado por fases muy distintas, pasando por conocer previamente el espacio antes de grabar, una técnica que personalmente utilizo al realizar performance, ya que luego el cuerpo trabaja y se expresa mejor; esto es lo mismo, pero con la cámara o la grabadora. Ser consciente del entorno, para grabar sin la limitación de no conocerlo, y a su vez mimetizarse previamente con el espacio.

Respecto al proyecto, que busca y a su vez parte de la experimentación de los medios que utiliza, imagen y sonido, sus fases son tres: preproducción, producción, postproducción, utilizando además el lenguaje de la deconstrucción. Presentando un total de tres vídeos finales cuyo material se han apoyado en varias asignaturas. Es decir, que la parte teórica y la idea del TFG se ha reflexionado y desarrollado a lo largo del año abordando distintos proyectos.

3.5.1 Análisis video 1

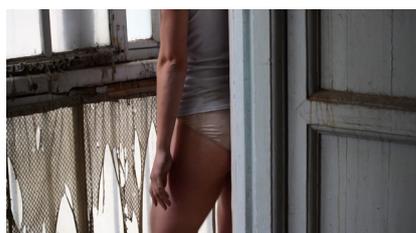


Figura 28. Híbridas. Carmen (2019)

Título: Híbridas-Carmen

Duración: 3:21 min

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=8xCQ5dJeU18&feature=youtu.be>

Preproducción:

Para este primer video (Híbridas: Carmen) la idea era grabar y utilizar el espacio de una casa deshabitada situada en la plaza redonda, donde ubicar los cuerpos que interactúen en el sinuoso lugar. En cuanto a la imagen, esta fue grabada de manera íntegra en la plaza redonda, para la cual se plantearon una serie de pautas previas que funcionan como guión. Esto es tener en cuenta, primero, la distribución de la casa, que es circular, es decir que no tiene un fin. El material de la producción sonora procede en su mayoría de las derivas. Dejándonos llevar por lo que la ciudad nos podía ofrecer, buscando algo concreto en ocasiones, y sin embargo en otras, fluir en los mares de sonidos que ofrecía Valencia. Y una serie de entrevistas que giran en torno a preguntas sobre la relación del cuerpo con el exterior y el interior.

Producción:

La plaza redonda fue seleccionada debido a su peculiaridad espacial, llena de curvas y paredes no rectas, un lugar distinto arquitectónicamente hablando. El círculo, una forma más orgánica, me remitió directamente al cuerpo, y así fue como mentalmente establecí un vínculo, tomando la decisión final de grabar allí.



Figura 29. Híbridas. Carmen (2019)

La grabación se realizó el mes de Abril, con una cámara Nikon D3300 y una grabadora ZOOM H2, eligiendo previamente a la persona que iba a interactuar frente a la cámara Sara Trujillo, una persona con la que había trabajado previamente, haciendo performance y danza.

Así trascurrieron las horas de rodaje, las cuales empezaron con mi persona derivando por el espacio, y registrando planos del lugar, y planos de recurso para la futura edición. Por último se realizaron planos contrapicado en la parte central o más cercana a la plaza, registrando el techo, gestos fugaces de Sara. Los planos primordiales fueron planos medios, americanos, primeros, y primerísimos planos. Centrando la atención en los detalles del movimiento, captando esencialmente la interacción con los motivos del lugar, registrando todas las partes del cuerpo, y jugando en ocasiones con el desenfoque, para luego hacer más dinámico y fluido el video mediante la edición.

En cuanto a las voces, estas se realizan en el interior, donde hubiese el menor ruido externo, grabado directamente conversaciones con personas (como compañeras de clase, amigas, compañeras de piso), haciéndonos eco de todas las voces, palabras, pronunciaciones y tonalidades que se pudo recabar.

Postproducción:

La edición comenzó cronológicamente primero con el sonido, realizando un total de cinco piezas sonoras para la asignatura de arte sonoro, donde, en algunas destacaba más lo urbano (campanas), y en otras solo las voces, produciéndose también una fusión de ambas.

Los programas utilizados para la edición fueron Adobe Audition y Adobe Premier Pro, el último más para el video y la combinación de este con el sonido, seleccionado en ambos casos las pistas deseadas, y generando poco a poco, mediante transiciones y fundidos, la repetición de pistas y reverberaciones en las composiciones finales.

Concretamente para este video se ha utilizado la primera pieza generada a nivel sonoro, titulada "Carmen" ya que el registro de la mayoría de sus sonidos está situado en ese barrio de Valencia, y sirve a su vez de subtítulo de la pieza final (Híbridas: Carmen).

La relación entre planos, es decir, el montaje, se bebe al movimiento de cámara (travelling, giros, desenfoque, etc), como por la selección del tipo de encuadre; comparando en ocasiones el pelo de Sara con la cortina (el mismo encuadre, plano detalle, min 1, poner fotogramas). El único fundido encadenado cruzado, entre los dos videos, es al final, donde se produce la apertura y cierre de una ventana por parte de Sara, así se concluye y se conecta con el último video (Título). En el sonido incluye también un fragmento de una de las entrevistas de los documentales (min 2:15 hasta 2:52), la cual se distorsiona, mientras que visualmente hay un recorrido por distintos espacios de la casa.



Figura 30. Híbridas. Carmen (2019)

3.5.2 Análisis video 2

Título: Híbridas-Exterior (Collage)

Duración: 5:36

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=CSfyjaK1mIA&feature=youtu.be>



Figura 31. Híbridas. Exterior (2019)

Preproducción:

Para esta segunda pieza la idea era juntar y establecer un diálogo entre todos los trabajos realizados, siendo un total de más de cinco videos. Cada uno llevando su reflexión interna, utilizando el sonido y la imagen en su conjunto. Aquí se incluyen a parte del video anterior, los dos documentales. La pieza fue realizada con After Effects. La secuencia filmada pertenece a la grabación de la plaza redonda, la cual ha sido descrita anteriormente.

En concreto en la asignatura de “Realización de documentales de creación” se planteó la grabación de los cuerpos, imágenes de ciudad y su relación, además de un registro de la menstruación. Para ellos se pensó en el formato de en-trevista para grabar. El documental consistiría en plantear una serie de preguntas sobre la relación que las protagonistas mujeres mantenían con su propio cuerpo. Así fue como se planteó realizar un casting en busca de gente voluntaria que quisiera participar, el contacto se estableció mediante personas conocidas y redes sociales. El espectro de cuerpo femenino fue ampliamente aceptado en todas sus representaciones, haciéndoles entrevistas a todas las personas que se presentasen.

La grabación se ejecutó con dos cámaras(Panasonic), una grabadora (ZOOM H2) y un trípode, en los platós y en la project-room. Para las entrevistas contamos con la colaboración de: de Carla Murillo, Carmen Razola, Celia Caparrós y Yuri Salgado.

Por último, para “HYBRID”, el video realizado mediante After Effects, la idea primordial era grabar un cuerpo en un plató con croma y fondo oscuro, generando una serie de contrastes, para más tarde fusionar esta imagen con las ventanas luminosas. La mayoría de este video fue grabado en la casa circular (como otros videos grabados anteriormente). Este proyecto se lo propuse a Naia Aristondo, como principal protagonista, cuyo cuerpo se movería de manera pausada y con gestos concretos, captados en una serie de planos medios, primeros planos y planos detalle.



Figura 32. HYBRID (2019)

Producción:

Con la Canon 7d se captaron las composiciones entre el cuerpo de la protagonista femenina y el espacio. Esta grabación se efectuó durante una tarde en plató, haciendo un total de 16 encuadres distintos, tanto del rostro, como del torso o las manos. Cambiando además el fondo, iluminado de manera neutra, para conseguir un mayor contraste del croma negro, enfatizando las formas de la figura femenina y la musculatura.

Respecto a las entrevistas, once fueron las personas entrevistadas: Marta Montferrer, Aurora Orts, Naia Aristondo, Carmen Razola, Carla Murillo, Daniel Barrachina, Helena López, Elena Perelló, Yuri Salgado, Celia Caparrós, Naiara Fernández y Raquel Duplenne. Dichas entrevistas se realizaron en dos días distintos en este mes de Marzo del 2019.

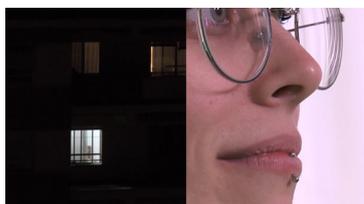


Figura 33. Encuentros entre espacios y cuerpos. Exterior (2019)

Descripción de las entrevistas: las personas llegaban al lugar, se sentaban cómodas y se les explicaba en que iba a consistir el proceso. Más tarde se iniciaba el proceso de entrevista, con un personal de apoyo, que realizaba las preguntas mientras al unísono la cámara se dirigía a la protagonista registrando su reacción, sus manos, la textura de su piel, o la mirada.

Con una cámara Pansonic, se filmaban planos generales de los edificios. Por una parte se creaba una invasión de la intimidad y la privacidad, al modo de un voyeur mirando por las ventanas, recopilando una gran variedad de planos, movimientos de cámara, personas y luces.

Postproducción:

La edición de documentales ha consistido en escoger, los trozos más destacados de las entrevistas para así combinarlas de manera más fluida. En la parte que corresponde con el exterior, la imagen de las protagonistas se relaciona con las ventanas grabadas, utilizando en ocasiones la pantalla partida, incluyendo a la vez las conversaciones de los videos grabados por Valencia. A veces los referentes a lo urbano, funciona como una transición entre respuestas, tanto a nivel de imagen como sonoro, incluyendo parte de las piezas finales realizadas, para el arte sonoro. En la edición hemos usado profusamente transiciones y fundidos entre las distintas partes, realizando edición por corte sólo cuando el video lo requería.

La segunda parte, trata el espacio interior. A modo de introducción en primer lugar, en este video aparece y se presenta la definición establecida por la RAE sobre la palabra regla, pequeños fragmentos de video se fusionan unos sobre otros, sucinta en pantalla aparecen las protagonistas femeninas, al fondo sonidos de la entrevista.

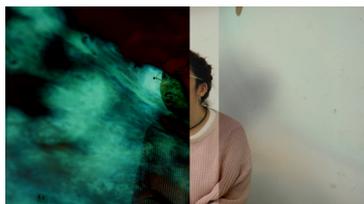


Figura 34. Encuentros entre espacios y cuerpos. Interior (2019)

Por último, respecto a la edición de “HYBRID,” se ha utilizado en primer lugar el programa After Effects, realizando un total de doce composiciones distintas entre: el cuerpo de Naia, la plaza redonda, Sara y las ventanas, etc. En esta parte de la edición digital se han utilizado una gran profusión de fusión de capas y de máscaras, cuya finalidad era conseguir un todo compositivo y estético. A nivel de edición destacan los fragmentos de los videos de Sara, se ha llevado todo a Adobe Premier, para componer junto al sonido, una pieza derivada de “Lea” y “Alba” (composiciones de arte sonoro) en las que destaca sobre todo el ruido de motores y las campanas de las iglesias. La edición se realiza a base de cortes y transiciones, y se recurre a los fundidos entre videos. Para finalizar Sara y Naia, las protagonistas, cruzan sus miradas, desapareciendo físicamente la primera tras la ventana y Naia tras un fundido encadenado.

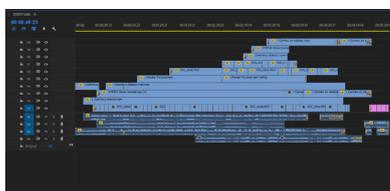


Figura 35. Edición de “Híbridas. Exterior”

Este es el video que más parte contiene de deconstrucción, puesto que selecciona, corta y decompone a todos los niveles, los videos anteriormente nombrados. Estos se mezclan y disponen unos encima de otros, a modo de collage, para ello se han utilizado más de diez pistas de video y otras cuatro de audio. El video de la pista uno ocupa el cien por cien de la pantalla, el siguiente se reduce en tamaño, dejando ver los bordes del anterior y así sucesivamente hasta completar, paulatinamente, las diez pistas distintas superpuestas. Finalmente a partir del minuto 4:40 empiezan a desaparecer los videos, quedándose en pantalla solo Carmen, su sonido va desapareciendo poco a poco, quedándose la imagen hasta fundirse a negro.

3.5.3 Análisis video 3

Título: Híbridas.Encuentros

Duración: 3:33 min

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=fcUCZfSpX7Q&feature=youtu.be>

Preproducción:

La localización es la plaza redonda, con Sara como protagonista. Aquí el diálogo se establece con las ventanas, y los elementos que las componen. A parte de recorrer el espacio con plano contrapicados. Cortinas y cristales, y un cuerpo más visible y presente son los protagonistas en este video. Se plantearon planos medios, americanos, primeros planos y planos detalle, para así, captar momentos concretos y a veces descontextualizados, pensando en como estos podían ser luego editados.

La parte de sonido que corresponde a esta pieza es la misma que la del primer video, pero centrándose en esta ocasión casi exclusivamente en lo urbano, ya no hay casi voces (que aparecen de manera fugaz y distorsionada), sino ruidos de motor, campanas y ruidos de obras.



Figura 36. Híbridas. Encuentros (2019)



Figura 37. Híbridas. Encuentros (2019)

Producción:

La grabación para este video fue de varias tomas de una ventana a otra del patio interior, así como realizando travellings por la casa, mediante la cámara Nikon D3300. Aquí Sara, colocada en la ventana, utilizaba su cuerpo moviéndolo según los elementos que encontraba, acariciando la pared, rascando los cristales, moviendo las cortinas o sacando los brazos por la ventana.

La parte del sonido corresponde a dos piezas distintas: “Lea” y “Alba”, compuestas para la asignatura de arte sonoro, centrándose en los motores y campanas respectivamente.

Postproducción:

El eje principal del sonido viene fundamentado por los motores y campanas, y otras mezcla de los sonidos (entre los que hay subidas y bajadas de intensidad), aparece un ruido contundente, que impone la presencia de lo urbano durante el video, la repetición del ruido del vapor de un tren.



Figura 38. Híbridas. Encuentros (2019)

El cuerpo femenino de Sara dialoga y se debate en el espacio íntimo del hogar, entre los enseres que allí habitan. La interacción de su cuerpo, la inercia de sus gestos, la intersección con lo doméstico, todo ello haría preveer una coreografía supuestamente feliz con el entorno. Pero determinados actos, como el de atrapar con sus propios brazos la cortina, e introducirla mediante la ventana dentro del propio habitáculo, crea una lectura de desconcierto, un bucle donde la propia mujer alimenta su propia alienación o donde se recrea en su propia feminidad e intimidad. Así termina con “Encuentros” esta primera trilogía de videos y sonidos, los cuales dejan la puerta abierta para una proyección de futuros trabajos.

Uno de los aspectos más interesantes de esta producción ha sido el trabajo de arte sonoro con la multiplicación de bandas sonoras, sonando al unísono, algunas ampliadas, otras retardadas, otras reproduciéndose en ecos. Los sonidos urbanos grabados a base de derivas en el espacio de Valencia y sus distintas áreas en el Carmen. Parecía sumergirnos en otro espacio-tiempo con el tañir de las campanas, pero la inmediatez del rugido de las motocicletas, nos devolvía a la realidad, al presente; apareciendo tímidamente, vislumbrándose, esos fragmentos de conversación entrecortados e intrigantes. Fundido tras fundido, capa sobre capa, ejecutando un diagrama múltiple visual y sonoro. Algo similar en intensidad al imaginario empleado por Edgard Varèse en “Amériques” (36), donde recogía: sonidos de fábricas, ruidos de tranvías y motores de automóvil,... plasmando el palpitar del corazón de la ciudad neoyorkina.

Para finalizar, decir que en un futuro pensamos ampliar el discurso del cuerpo y lo urbano, mediante una instalación en el espacio expositivo o público, quizás al modo de Trisha Brown.

(36)Edgar Varèse - Amériques (Original 1921 Version), Chailly/RCO

<https://www.youtube.com/watch?v=xz87TReEtBY>

4.CONCLUSIONES

Tras realizar esta investigación hemos cumplido el objetivo principal que consistía en dar a conocer el trabajo de mujeres artistas que han aportado una mirada femenina al arte y que han explorado el medio audiovisual, performativo e interdisciplinar como medio para reflexionar sobre el cuerpo femenino, la intimidad y el espacio urbano, como hemos testimoniado en el segundo y tercer capítulo.

También hemos conseguido los siguientes objetivos, hemos compilado y organizado la mayor información posible sobre mujeres videoartistas que inciden en la temática de la que trata esta investigación, como de demuestra en las páginas diecinueve, veinte y veintiuno. También hemos analizado la importancia de identidad y género en el discurso mediático del video de mujeres artistas. Evidenciado el alto panorama de mujeres artistas en la sociedad que han reflexionando sobre la temática del cuerpo femenino en relación al contexto urbano. Por ello mismo, al analizar las distintas olas del feminismo, hemos testimoniado como la evolución del videoarte va ligado a la evolución de este movimiento. Con ello hemos dado respuesta sobre porque la presencia de la mujer en el espacio arquitectónico/ urbano es minoritaria y sus causas, ello queda patente en el tercer capítulo.

Mediante la realización y ejecución de nuestra producción artística hemos demostrado como la mujer artista por medio del lenguaje interdisciplinar, visual y sonoro es capaz de modificar la rigidez del entorno como se demuestra en la parte del proyecto (tercer capítulo). Finalmente hemos testimoniado como la presencia de la mujer artista en las nuevas tecnologías y su capacidad conceptual y material para ejecutar una producción artística, sirve para hacer reflexionar al ciudadano-a sobre su posicionamiento como cuerpo y ser vivo en la ciudad, y concienciarle de cómo la ciudad puede ser un ámbito donde fluyan nuestras perspectivas y necesidades de socialización y medioambientales.

Este trabajo final de grado ha sido una reflexión personal investigadora, en torno a la relación vinculante entre el cuerpo femenino con la ciudad, el entorno, lo urbano. Analizando el diálogo que se establece entre ambos territorios mediante el arte y la aplicación del audiovisual.

Bibliografía

BARRAL, M.J. y otros, (1985). *Mujer y publicidad*. Madrid: Instituto de la Mujer.

BERMEJO, A., y otros (1994). *El imaginario social y simbólico de la mujer en los medios de comunicación de masas: el caso concreto de la publicidad*. Madrid: Servicio de Documentación y Publicaciones de la Comunidad Autónoma de Madrid.

Booth, C. et al. (1998). *La vida de las mujeres en las ciudades. La ciudad, un espacio para el cambio*. Madrid : narcea, s.a. de ediciones

BOU, N. (2006): *Diosas y tumbas: mitos femeninos en el cine de Hollywood*. Editorial Icaria, Barcelona.

Casar Pinazo, J. et al. (1999). *5 años de intervenciones en ciutat vella*. Valencia 1992-1997. Valencia. Editorial: Icaro

DE MIGUEL, C; OLABARRI, E.; ITUARTE, L. (2004): *La identidad de género en la imagen fílmica*. Servicio editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao.

ESPÍN, J.V. (2003 b). "Educación non sexista. Análise de materiais e recursos educativos". En E. JATO e L. IGLESIAS (Coord.): *Xénero e educación social*, Santiago: Laiovento, pp.245-262.

FRANQUET, R. (1992). "Mujeres y rutinas de producción en radio y televisión». *En: La investigación en la comunicación. III Simposio de la Asociación de Investigadores en Comunicación*". Madrid: ICE.

INSTITUTO ANDALUZ DE LA MUJER (2003): *Medios de comunicación y violencia contra las mujeres*, Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer y Fundación Audiovisual de Andalucía.

JUNG, CARL. G. (1954a). *Sobre el arquetipo con especial consideración del concepto del ánimo*. En C. Jung. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. OC. 9. Barcelona: Trotta.

JUNG, CARL. G. (1954b). *Los aspectos psicológicos del arquetipo madre*. En C. G. Jng. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. OC. 9. Barcelona: Trotta.

KUHN, A. (1991): *Cine de mujeres. Feminismo y cine*. Editorial Cátedra, Madrid.

La mujer y el hombre en la publicidad televisiva: imágenes y estereotipos (2006). N.º 21, págs. 161-175. Zer Revista de Estudios de Comunicación.

LÓPEZ DÍEZ, P. (2003): *“Las mujeres en el discurso iconográfico de la publicidad”*. En EMAKUNDE. Uso del lenguaje en el mundo laboral, Vitoria: Emakunde-Instituto Vasco de la Mujer. Disponible en: <<http://www.emakunde.es>> [Consulta: 13 de Abril de 2019]

LOSCERTALES, F. (2003): *“El lenguaje publicitario: estereotipos discriminatorios que afectan a las mujeres”*. En INSTITUTO ANDALUZ DE LA MUJER (2003): *Medios de comunicación y violencia contra las mujeres*, Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer y Fundación Audiovisual de Andalucía, pp. 95-110.

MATEOS, Ruth (coord.) (2007). *La presencia de estereotipos en los medios de comunicación: análisis de la prensa digital española*. Proyecto de investigación promovido y financiado por la Dirección General de la Mujer de la Consejería de Empleo y Mujer de la Comunidad de Madrid.

OBSERVATORIO ANDALUZ DE LA PUBLICIDAD NO SEXISTA (2005): *“Decálogo para identificar el sexismo en la publicidad”*. Disponible en: <<http://www.iam-publicidad.org/decalogo.jsp>> [Consulta: 21 de Marzo de 2019]

OBSERVATORI DE LES DONES ALS MITJANS DE COMUNICACIÓ (2005): *“Introducció i objectius de l’observatori”*. Disponible en: <<http://www.observatoridelesdones.org/catala/htm>> [Consulta: 7 de Marzo de 2019]

Pombero C. (2018) *“Construcción y deconstrucción de estereotipos femeninos en la ficción TV española”* en I Jornada sobre *“Género y Cine”*, formación Sevilla territorio de igualdad, Ayuntamiento de Sevilla. Sevilla. Disponible en < <https://www.sevilla.org/servicios/mujer-igualdad/formacion-sevilla-territorio-deigualdad/jornadas-en-materia-de-igualdad/jornada-genero-y-cine/presentacion-de-carmen-pombero-jornada-genero-y-cine.pdf>> [Consulta: 23 de Abril de 2019]

RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, M.C. (Coord.): *Diosas del celuloide. Arquetipos de género en el cine clásico*. Ediciones Jaguar, Madrid, 2006.

ROYO VELA, Marcelo (2005). *«Roles de género y sexismo en la publicidad de las revistas españolas: un análisis de las tres últimas décadas del siglo XX»*. Comunicación y Sociedad, vol. 23. España: Universidad de Navarra.

SÁNCHEZ ARANDA, J.J. y otros, (2002): *El espejo mágico. La nueva imagen de la mujer en la publicidad actual*. Pamplona: Instituto Navarro de la Mujer.

SÁNCHEZ, A. (1989): *La mujer en el cine. Asociación cultural Gandaya*. Zaragoza.

SANGRO, P; PLAZA, J. (2009): *La representación de las mujeres en el cine y la televisión contemporáneos*. Editorial Laertes, Barcelona.

SERRANO, M. y otros, (1995): *Las mujeres y la publicidad. Nosotras y Vosotros según nos ve la televisión*. Madrid: Instituto de la Mujer.

Índice de imágenes

Figura 1: Isis lactans Escultura en mármol Ubicación: Museos Vaticanos. Museo Pío-Clementino, Ciudad del Vaticano, El Vaticano.

Figura 2: estatua de mármol del joven Hércules. Fecha: 68-69 DC. Mármol. 246 cm alto. Museo metropolitano de arte, nueva York.

Figura 3: Arpías a los lados de un tallo que se enreda en sus cuellos. Capitel de la galería oeste del claustro de Santo Domingo de Silos (Burgos), tercer cuarto del siglo XII.

Figura 4: gráfico de “presencia de la publicidad en las quejas y practicas positivas” (2005-2007).

Figura 5: Spot Rexona (<https://www.youtube.com/watch?v=sgdvtmImJsk>)

Figura6 : Campaña carrefour argentina (Con “C” de campeón, con “C” de cocinera)

Figura 7: actriz Greta Garbo.

Figura 8: actriz Theda Bara en la película “Cleopatra” (1917) (fotograma)

Figura 9: Lana Turner y John Garfield en “El cartero siemore llama dos veces” (1946) (fotograma)

Figura 10: Charlize Theron en “Mosnter” (2003) (fotograma)

Figura 11: “Muerte de un ciclista” (1955) de Juan Antonio Bardem. (fotograma)

Figura 12. “Fanny Pelopaja” (1984) de Vicente Aranda.(fotograma)

Figura 13: personaje Mai Shiranui de *King of Fighters* (videojuego)

Figura 14. “The future Body”, Tina Laporta (1999)

Figura 15: “Sanctus”, Barbara Hammer (1990)

Figura 17: "Las Tres Muertes de Lupe", Ximena Cuevas (1984)

Figura 18: "Ever Is Over All", Pipilotti Rist (1997)

Figura 19: "El lamento de la emperatriz", Pina Bausch (1990)

Figura 20: "My bed", Tracey Emin (1993)

Figura 21: "Doméstica", Mary Flanagan (2003)

Figura 22: "Songs of Ascension", Meredith Monk (2008)

Figura 23: "Dispositivo Doméstico", Katia Sepúlveda (2007-2012)

Figura 24. "Fountain", Patty Chang (1999)

Figura 25. "New Babylon", de Constant (1963)

Figura 26: Daphne Oram, Electro Pioneer.

Figura 27: Delia Derbyshire. Compositora de música concreta.

Figura 28. Híbridas. Carmen (2019)

Figura 29. Híbridas. Carmen (2019)

Figura 30. Híbridas. Carmen (2019)

Figura 31. Híbridas. Exterior (2019)

Figura 32. HYBRID (2019)

Figura 33. Encuentros entre espacios y cuerpos. Exterior (2019)

Figura 34. Encuentros entre espacios y cuerpos. Interior (2019)

Figura 35. Edición de "Híbridas. Exterior"

Figura 36. Híbridas. Encuentros (2019)

Figura 37. Híbridas. Encuentros (2019)

Figura 38. Híbridas. Encuentros (2019)

Anexos

“Mujer y publicidad”(2017) (video instalación y performance):

<https://vimeo.com/284985459>

“Desde el Gineceo”(2018): <https://vimeo.com/273716183>

Documentales(2019):

-“Encuentros entre espacios y cuerpos: exterior.”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=xCD4YWFbb3c>

-“Encuentros entre espacios y cuerpos: interior.”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=XrrmJ3pq9hM>

“HYBRID”(2019): <https://vimeo.com/342066129>

“No me pises lo fregao” (2019)(video-performance):

<https://vimeo.com/340031819>