

TFG

EL RELIEVE ESCULTÓRICO COMO CONTRADISCURSO

DECONSTRUYENDO RELATOS A PARTIR DEL MITO DE PERSÉFONE.

Presentado por Alfredo Roig Morales
Tutor: Daniel Tomás Marquina

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Con este proyecto se pretende representar mediante la escultura el mito de las estaciones, procurando darle un nuevo punto de vista a este, enlazando esta obra con la idea filosófica de la alienación de Marx y la lucha de clase, así como también el existencialismo de Beauvoir unido con sus teorías feministas. El mito para la persona que ha creado la obra, representa la idea de una historia fabulosa que explica, por medio de la narración, las acciones de seres que encarnan de forma simbólica fuerzas de la naturaleza y aspectos de la condición humana, por otra parte, también sirven para dar respuesta sobre aspectos de la vida, que parte desde lo más cotidiano a lo más trascendental. El objetivo principal con todo esto es, captar los estereotipos que están establecidos en la sociedad de hoy en día y plasmar los cambios que sufre el personaje principal al romper con el canon. La metodología empleada ha consistido en el estudio del mito, así como la lectura de varias corrientes filosóficas hasta lograr una idea de cómo romperlo y establecer un nuevo relato, trasladando así esas ideas a un proyecto físico.

PALABRAS CLAVE: Relieve Mito Perséfone Estaciones Tiempo Insubordinación

ABSTRACT

This project aims to represent through sculpture the myth of the seasons, trying to give it a new point of view, linking this work with the philosophical idea of Marx's alienation and class struggle, as well as Beauvoir's existentialism, joining these ideas with feminist theories. The myth for the person who has created the work, represents the idea of a fabulous story that explains, by means of the narration, the actions of beings that embody in a symbolic way forces of nature and aspects of the human condition, on the other hand, also serve to give an answer about aspects of life, that starts from the most daily to the most transcendental. The main objective with all this is to capture the stereotypes that are established in today's society and to reflect the changes that the main character undergoes when breaking with the canon. The methodology used has consisted of the study of the myth, as well as the reading of various philosophical currents until achieving an idea of how to break it and establish a new story, thus translating these ideas into a physical project.

KEY WORDS: Relief Myth Persephone Stations Time Insubordination

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, esta obra va dedicada a todas las personas capaces de sobreponerse ante las adversidades.

A Daniel Tomás Marquina, por su ayuda, implicación y positividad durante el proyecto.

Quiero agradecer a mis padres, a mi hermano y a mis amigos por creer en mí. En especial, quiero hacer mención a Sara, que siempre estuvo ahí para darme confianza, cariño y apoyo.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	5
1. OBJETIVOS.....	7
2. METODOLOGÍA	8
3. MAPA CONCEPTUAL	11
MARCO TEÓRICO	13
1. LA FILOSOFÍA COMO RUPTURA DEL MITO. DEL PENSAMIENTO CLÁSICO AL CONTEMPORANEO.	13
2. LA ENAJENACIÓN Y LA ALIENACIÓN JUNTO CON LA LUCHA DE CLASES DESDE EL PUNTO DE VISTA DE KARL MARX.	17
3. SIMONE DE BEAUVOIR Y SUS TEORÍAS FEMINISTAS DENTRO DE LOS MITOS CLÁSICOS.....	19
4. SILVIA FEDERICI: LAS DIFERENCIAS NO SON EL PROBLEMA, EL PROBLEMA ES LA JERARQUIA.	21
5. REFERENTES ESCULTÓRICOS.....	23
5.1. ESCULTURA TRADICIONAL.....	23
5.1.1. MARIANO BENLLIURE.....	23
5.1.2. MIGUEL ANGEL BUONARROTI.....	23
5.2. ESCULTURA DIGITAL	24
5.2.1. RAFAEL ZABALA.....	24
5.2.2 ZIGOR SAMANIEGO	25
DESARROLLO DEL PROYECTO	26
1. PREPRODUCCIÓN.....	26
1.1. ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA	26
1.2. BUSQUEDA DE MODELO, LUGAR, MATERIAL Y ENTREVISTAS	27
2. PRODUCCIÓN	29
2.1. ESCULTURA DIGITAL	29
3. POSTPRODUCCIÓN	31
3.1. VIDEO DE PRESENTACIÓN.....	31
CONCLUSIONES	33
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
WEBGRAFÍA	36
ÍNDICE ILUSTRACIONES	38
ANEXO	40

INTRODUCCIÓN

El mundo de la escultura para cualquier artista siempre ha sido emocionante, por el simple hecho de que una obra contiene un momento específico, un parón en la historia que quedará representado para siempre, la magia de capturar una escena clave desde infinitas perspectivas, pudiendo dar así una importancia a cada uno de los elementos que la componen. Esto siempre se ha intentado representar en la escultura clásica, como por ejemplo la escultura de Apolo y Dafne, en la cual, se plasman infinidad de detalles sin que esto sea fundamental, pero de esta manera la obra gana en valor. También la dualidad de la escultura muchas veces hace totalmente lo contrario al ejemplo anterior, sintetizando zonas menos importantes para enfatizar la idea principal.

De ahí este proyecto, en el cual se intenta reproducir todo lo anterior, con la finalidad de representar las conclusiones establecidas por el escultor, en el ámbito filosófico de la alienación, la rebeldía, la lucha de clases y las ideas feministas.

Con la experiencia vivida por la persona que ha creado esta escultura, no ha podido pasar por alto las diferencias que conllevan los roles de género, y cómo movimientos como el Queer defienden a estas personas excluidas. Lo Queer no es ninguna teoría, son multitudes marginadas, excluidas, personas que han sido expulsadas de sus casas o de sus lugares de origen y que viven en situaciones sociales y económicas difíciles. El análisis de esos procesos de exclusión dio lugar a lo que llamamos teoría Queer, que no es una teoría cerrada o un corpus de saber, es un conjunto de herramientas críticas para la intervención política: críticas de la normalidad heterosexual, de las prácticas biopolíticas de la medicina y del estado sobre los cuerpos enfermos y sanos, de las mutilaciones que sufren las personas intersexuales, de la mirada colonial sobre las inmigrantes lesbianas, personas transgénero o homosexuales, de la apropiación académica de las luchas populares, de la rigidez de las marcas de género con que se excluye a las personas transexuales.

Lo Queer incorpora nuevas lecturas de la literatura, la arquitectura o el cine, y hace proliferar cuerpos y prácticas inclasificables para el dispositivo de sexualidad: sadomasoquistas, bolleras lobo, osos con pluma, transgéneros, cibersexos, drag kings, hiperfemmes, personas trabajadoras del sexo, y personas que trabajaron en la pornografía.

Lo Queer supone una apertura de líneas de fuga que corrompen el sistema binario y naturalizado de sexo y género. Es una forma de resistencia al régimen biopolítico en que vivimos: el «heterrorismo» internacional. “De todos estos contextos de violencia, considerando desde los más íntimos (como la violación, la mutilación del cuerpo y el desmembramiento) hasta los más abstractos (como la emigración forzada y la conversión en minoría legal), el que presenta

más dificultades es la agresión extendida por todo el mundo a todo tipo de minorías.” (APPADURAI, ARJUN (2007). El rechazo de las minorías. Ensayo sobre la geografía de la furia. Ed. TUSQUES.)

Por lo que se ha buscado la forma de criticar este tema tan trascendental en el momento en el que estamos, llegando así a la idea de, con su especialidad artística, modelar una obra mitológica en la cual romperá con los roles establecidos, empoderando y fortificando a la mujer que siempre ha estado sometida en las representaciones artísticas durante toda la historia del arte. El proyecto desarrollado consiste en la elaboración de una escultura digital, en la cual se muestra una escena de “el mito de las estaciones” o “mito de Perséfone”. En él, las tres figuras están dispuestas simbólicamente en forma de pirámide, para otorgarle mayor relevancia a la figura vulnerable, la cual se convierte en la fuerte y rompe con lo convencional. De esta manera se pretende plasmar la lucha de clase e ideas feministas, haciéndose servir del personaje de Perséfone como aquel que se rebela ante los poderes establecidos. Referenciando la forma que tiene Miguel Ángel con la terrivilitá, de representar el momento justo, la ruptura del canon; de esta forma se plasma a Perséfone rompiendo el pacto entre dioses negándole la mano a Hades, mientras con el manto de Cronos cubre a este.

En este proyecto se ha logrado el desarrollo de un relieve en el cual se captan los estereotipos de la sociedad, haciendo un paralelismo con el rapto de Perséfone. De esta manera rompe con los códigos establecidos que posicionan a la mujer como un ser sumiso y alienado. Esta revisión del mito transporta desde el origen de la civilización occidental, basada en la sumisión de esta, hasta una actualidad en la cual se muestra a la mujer como un ser empoderado. La persona que ha creado el proyecto, ha decidido introducirse en este tema debido a la gran polarización en la cual se encuentra la sociedad de hoy en día, ya que, de una parte, se encuentra sectores de la sociedad en los cuales el feminismo está normalizado y aceptado, y por el contrario se ve que, en otros sectores, el desconocimiento del feminismo y la normalización de los roles de género, es total. Otro aspecto fundamental que está ligado al feminismo, es la conciencia de clase, ya que el modelo económico actual reprime las aspiraciones progresistas del movimiento feminista, al castigar mediante menores salarios, mayor dificultad de conciliación y dificultades a la hora de obtener cargos de responsabilidad. Como artista ha podido desarrollarse en otros aspectos técnicos dentro de la escultura, como serían los programas de modelado 3D que incluirían, la iluminación de un plató virtual, dinámicas de animaciones, texturización y estudio de planos. Para finalizar el proyecto se realizó un video de presentación final en el cual se observa, con diferentes planos y sonidos, la escultura con el acabado final, así introduciéndose también en el mundo audiovisual.

1. OBJETIVOS

Objetivos principales:

- Desarrollo de un relieve mediante modelado digital.
- Captar los estereotipos que están establecidos en la sociedad de hoy en día.

Objetivos secundarios:

- Realización de un nuevo relato del mito en el cual se introduce la ruptura del canon.
- Idealizar a la mujer simbólicamente, rompiendo el ciclo y así revelándose ante la opresión.
- Transportar a la actualidad y a lo contemporáneo, un mito.
- Lograr una plasticidad en los rostros, mediante la expresión de los sentimientos de cada uno de los personajes.
- Realización de un video de presentación de la obra.
- Realizar una encuesta para obtener datos que abarque la temática del proyecto.

2. METODOLOGÍA

En este apartado se desarrolla de forma sucinta la metodología de trabajo que hemos seguido en la creación del conjunto escultórico que conforma este proyecto. Durante este último año en el que se ha concebido, se han llevado a cabo diferentes fases.

El proceso teórico-práctico del lenguaje y la terminología de este proyecto se ha realizado desde el uso de un lenguaje inclusivo. Por esta razón, el empleo del pronombre relativo “quienes”¹ en posición focal para referirse de manera genérica a las personas, para no fomentar, así, una escritura sexista. El uso del lenguaje es muy importante y por eso mismo escribirlo en género neutro es lo adecuado para este proyecto.

El trabajo ha evolucionado desde una problemática por la que sentíamos interés, que se ha abierto a un campo general después de estudiar y analizar diferentes teorías que delinear la investigación conceptual. Para ello hemos utilizado una metodología cualitativa, bibliográfica y de producción. Es decir, nos hemos planteado toda una serie de cuestiones conceptuales que resultan fundamentales para consolidar nuestra práctica artística.

Para ello hemos estructurado el trabajo en 2 grandes bloques, Karl Marx y sus ideas de la alienación y la diferencia de clases, la investigación conceptual de los mitos con la ayuda de la autora Simone de Beauvoir y sus teorías feministas dentro de los mitos, y con Silvia Federici y sus conceptuales teorías feministas, hasta llegar al segundo gran bloque del trabajo que trata de la producción artística en el cual se explican las fases de trabajo tanto en el modelado 3D como en la producción de un video de presentación.

FASES DE TRABAJO

FASE DE ESTUDIO DEL MITO

- La primera fase, la cual duró un mes, consistió en el estudio del mito mediante la lectura de relatos mitológicos en libros y diferentes búsquedas en internet.

Se encontraron dos libros en los cuales se cuenta el mito, el primero, *Dioses y héroes de la antigua Grecia* de (Graves, Robert 2018, pág. 33) en el cual hay un pequeño relato a modo de cuento en el que se desarrolla el mito de las estaciones, explicando cómo Hades rapta a Perséfone y como Deméter angustiada por la pérdida de su hija impidió que los árboles florecieran hasta que su hija no volviera con

¹ Recomendaciones para el uso de lenguaje incluyente en discursos académicos y administrativos de la UNC, Universidad Nacional De Córdoba FACULTAD DE LENGUAS

ella. Utilizando este relato como ejemplo a la hora de reescribir el pasaje que se describe en el relieve.

El segundo libro, *Diccionario de mitología clásica* (Falcón, Constantino, Fernández-Galiano, Emilio Y López Melero, Raquel 2013, pág.199, 301 y 518), es un diccionario en el cual se encontraron diferentes relatos de la mitología clásica por el nombre de los protagonistas del mito que se trata. En este caso el libro relata a modo de narrador omnisciente, una recopilación de versiones sobre un mismo mito, así como pequeñas variaciones en un mismo relato, como podría ser el número de semillas de granada que Perséfone ingirió hasta, las diferentes localizaciones en las que transcurrió la historia.

FASE DE ESTUDIO FILOSÓFICO

- La segunda fase, la cual ha durado tres meses, ha consistido en la lectura de diversos libros de temática filosófica en los cuales se explican términos muy importantes para la producción y la simbología del proyecto.

Se empezó con una lectura más ligera como es, *el manifiesto comunista* (Marx, Karl y Engels, Friedrich 2019), y poco a poco se fueron introduciendo temas más complejos como *los manuscritos de economía y filosofía* (Marx, Carl 2018), *el segundo sexo* (Beauvoir, Simone 2020), y por último, *Calibán y la bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (Federici, Silvia 2010).

La forma de trabajar que se tuvo con ellos fue, leyendo, subrayando y resumiendo los temas que concernían al proyecto, para después poder desarrollarlos con las palabras del artista y lograr una buena síntesis, para así plasmarla en la escultura.

SESIONES DE TRABAJO

- Una vez lograda la idea principal del proyecto, se estableció una rutina de trabajo, en la cual el modelado se dividió en secciones. Primero con la búsqueda de la postura de los personajes, seguidamente la realización de bustos mediante modelado en Z-brush, una vez acabados los bustos con las diferentes expresiones de asombro, preocupación y orgullo, se empieza a modelar anatómicamente los cuerpos de los tres personajes, uniendo los bustos y los cuerpos, los cuales se realizaron en diferentes sesiones. A continuación, se creó una composición piramidal con estos y así se rectificó y detalló aún más sus posturas, siguiendo con el modelado para lograr más detalles y mejores texturas, una vez acabadas, se comenzó con el modelado de telas y con el estudio de cómo quedaría

la caída de estas, sobre los cuerpos de los personajes. Una vez obtenido todo esto, se buscó una textura para todo el relieve. Una vez finalizado, se pasa a un renderizado de calidad con Cinema de 4D y con el render de Arnold. Al tener ya el acabado final, se empezó con las primeras simulaciones y animaciones las cuales servirían para crear un video de presentación.

ENCUESTA ONLINE

- Se ha preparado una pequeña encuesta, la cual está formulada por una pregunta, comentar una experiencia en la que una mujer haya conseguido cortar con un hábito o comportamiento machista. Una vez finalizada la preparación de la encuesta, el objetivo se focalizaba en compartirla con muchas personas mediante redes sociales como Instagram, Facebook o WhatsApp y, así, obtener el material suficiente para la investigación. Podemos encontrar la encuesta completa en el apartado anexo de este TFG.

VIDEO DE PRESENTACIÓN

- De esta forma se dio paso a la última parte del proyecto, que fue el montaje de un conjunto de videos finales con todas las animaciones. En estos videos se recogen diferentes planos de la escultura, ya sea uno general en el que se contemplan las animaciones como diferentes planos detalles para ver de cerca el modelado, las texturas y demás detalles del proyecto. El montaje de estos videos se ha realizado con Adobe Premiere, la metodología que se ha llevado para lograr los videos finales han sido, en un primer lugar exportar las diferentes animaciones desde diferentes puntos de vista y fotografías renderizadas, las cuales se han intercalado siendo unas de detalle y otras generales para así poder ver cada uno de los detalles de la composición, todo esto, acompañado con una serie de pistas, sacadas de un banco de sonidos que le dan más fuerza a los videos, y así lograr que el espectador se centre en cada una de las animaciones de cámara. Por último, se procede a la exportación de los videos en una buena calidad para ser publicado ya sea en redes sociales como en otras plataformas para su posterior exposición.

3. MAPA CONCEPTUAL

MITO CÁSIICO

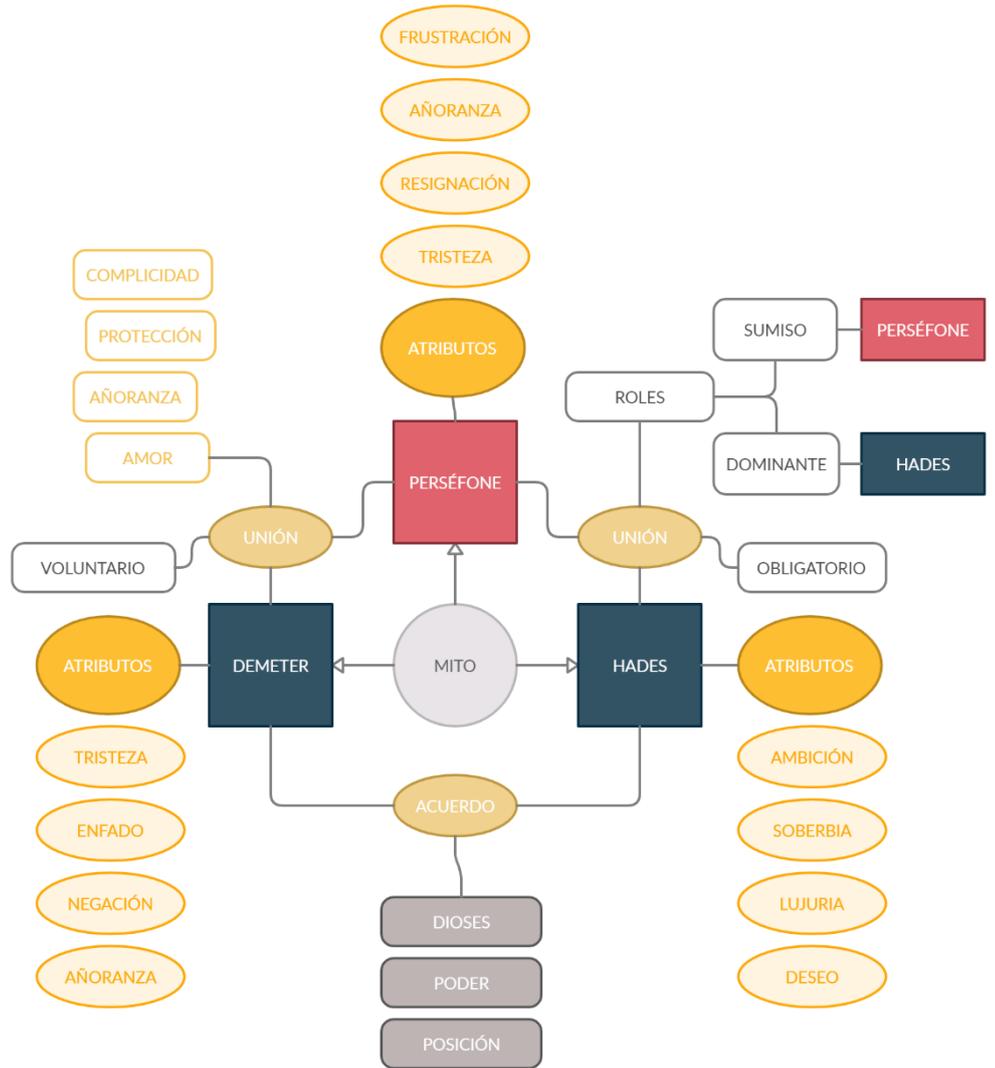


Figura 1, mapa conceptual el Mito Clásico.

MITO CONTEMPORÁNEO

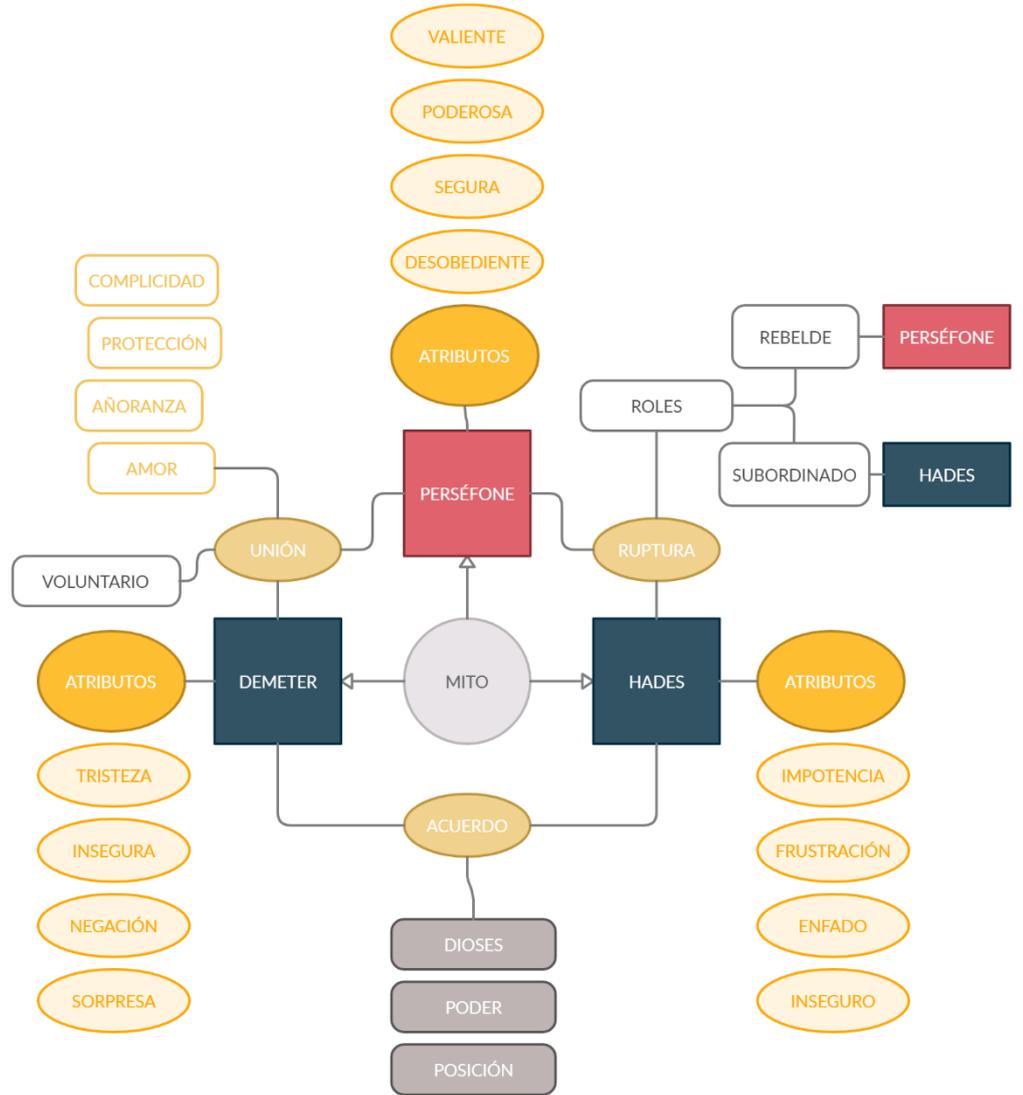


Figura 2, mapa conceptual el Mito Contemporáneo.



Figura 3, "El Rapto de Proserpina"
(artista desconocido)

MARCO TEÓRICO

En este apartado, se hace una descripción sobre el cambio cultural en la sociedad tratando el mito en contraposición al pensamiento filosófico, que trata los temas de la alienación, la conciencia de clase y el feminismo, dando así un punto de vista contemporáneo al relato. Para ello se han creado dos apartados. El primer apartado, incluye los aspectos relacionados con la filosofía y el mito. En el segundo apartado, los referentes técnicos de los cuales se ha basado la obra.

1. LA FILOSOFÍA COMO RUPTURA DEL MITO. DEL PENSAMIENTO CLÁSICO AL CONTEMPORANEO.

Para este apartado, ha sido de gran ayuda como referentes las teorías feministas de Simone de Beauvoir y su libro *El segundo sexo*, así como el libro de Calibán y la bruja: *mujeres, cuerpo y acumulación originaria* de Silvia Federici. Por otra parte, cabe destacar la obra póstuma de Karl Marx, *Manuscritos de economía y filosofía*, en el cual se muestra la importancia del concepto de enajenación y alienación al igual que el humanismo filosófico del autor.

Las temáticas que tratan, se han tomado como referencia para la creación de un mito alternativo al clásico, en el cual se plasman las ideas de feminismo, rebeldía y ruptura del canon.



Figura 4, "Ceres rogando por el rayo de Júpiter después del secuestro de su hija Proserpina"
Antoine-François Callet.

EL MITO CLÁSICO

Este es el "mito de las estaciones" extraído del libro *Dioses y héroes de la antigua Grecia*. (Graves, Robert 2018, Pág.33)

"Hades, el tenebroso dios de la muerte, tenía prohibido visitar el Olimpo, y vivía en un oscuro palacio de las profundidades de la tierra. Un día se encontró con su hermano Zeus en Grecia, lugar que pertenecía a ambos, y le confesó:

- Me he enamorado de tu sobrina Perséfone, la hija de Deméter. ¿Me das tu permiso para casarme con ella?

Zeus temió ofender a Hades si le decía: "¡No! ¡Qué horrible ocurrencia!" También tuvo miedo de ofender a Deméter si le decía: "¿Por qué no?". Así pues, en lugar de darle por respuesta un *sí* o un *no*, se limitó a guiñarle el ojo.

Este gesto satisfizo a Hades. Se marchó a Colono, cerca de Atenas, donde Perséfone, que estaba atareada recogiendo flores de primavera, se había alejado de sus compañeras, y la



Figura 5, "El rapto de Proserpina" de Peter Paul Rubens.



Figura 6, "El destino de Perséfone" de Walter Crane.

metió en su gran carro fúnebre. Perséfone se puso a chillar, pero, cuando las compañeras llegaron corriendo, ella ya había ido sin dejar más rastro que unas cuantas margaritas y azulinas aplastadas. Las muchachas le contaron a Deméter todo lo que sabían.

Sintiéndose muy angustiada, Deméter se disfrazó de anciana recorrió toda Grecia en busca de Perséfone. Viajó durante nueve días, sin comer ni beber, y nadie pudo darle noticias. Por fin emprendió el viaje de regreso hacia Atenas. En Eleusis, una ciudad cercana, el rey y la reina la trataron con tanta amabilidad, ofreciéndole un puesto como niñera de la menor de las tres princesas, que aceptó una bebida de agua de cebada.

Al poco rato Triptolemo, el mayor de los príncipes, que cuidaba las vacas reales, entró apresuradamente.

- Si no me equivoco, señora - dijo -, sois la diosa Deméter. Me temo que os traigo malas noticias. Mi hermano Eubeo estaba dando de comer a los cerdos en Colono, no lejos de aquí, cuando oyó el estampido de cascos y vio pasar un carro a toda prisa. En él iban un rey de cara oscura con una armadura negra, y una muchacha asustada que se parecían a vuestra hija Perséfone. Entonces la tierra se abrió ante los ojos de mi hermano, y el carro siguió corriendo hacia abajo. Todos nuestros cerdos cayeron tras él y se perdieron, pues la tierra volvió a cerrar el agujero.

Deméter adivinó que el rey de cara oscura debía de ser Hades. Junto con su amiga, la vieja diosa bruja Hécate, interrogó al sol, que todo lo ve. El sol se negó a responder, pero Hécate le amenazó con eclipsarlo cada día al mediodía si no les decía la verdad.

- En efecto - contestó entonces el sol -, fue el Rey Hades.

- ¡Seguro que esto es algo que ha tramado mi hermano Zeus! - dijo Deméter enfurecida - me vengaré de él.

No quiso regresar al Olimpo y se quedó vagando por Grecia, prohibiendo a los árboles que diesen frutos, y a la hierba que creciese para alimentar al ganado. Si esta situación se prolonga mucho, la humanidad sin duda morirá de hambre; así pues, Zeus hizo que Era enviase a su mensajera Iris a la tierra, con un mensaje para Deméter que decía así: "Por favor, querida hermana, ¡se sensata y deja que todo vuelva a crecer!". Al ver que Deméter no prestaba atención alguna, Zeus envió a Poseidón, y a Hestia, y a la propia Era, a ofrecerle regalos maravillosos. Pero Deméter les decía, gimiendo:



Figura 7, "Proserpina" de Dante Gabriel Rossetti.



Figura 8, "El rapto de Proserpina" de Gian Lorenzo Bernini.



Figura 9, "El regreso de Perséfone" de Lord Frederick Leighton.

- Lleváoslos. ¡No haré nada por ninguno de vosotros, nunca, que mi hija regrese a mi lado!

Entonces Zeus envió a Hermes a decirle a Hades: "A no ser que permitas que la muchacha regrese a su hogar, hermano, todos nos arruinaremos". También le dio a Hermes un mensaje para de meter: "Podrás recuperar a Perséfone si todavía no ha probado la comida de los muertos".

Puesto que Perséfone se había negado a comer y no había probado ni un mendrugo de pan, diciendo que antes prefería morir de hambre, Hades no podía fingir que había venido con él voluntariamente. Decidió, pues, obedecer a Zeus, llamó a Perséfone y le dijo amablemente:

- Pareces muy desdichada aquí, querida. No has tomado ningún alimento. Tal vez debería regresar a tu casa.

Uno de los jardineros de Hades, llamado Ascálafo, empezó a reírse a carcajadas.

- ¿Que no ha tomado ningún alimento, dice? ¡Pero si esta misma mañana la vi coger una granada de la huerta subterránea!

Hades sonrió para sí. Condujo a Perséfone en su carro a Eleusis, y allí Deméter la abrazó y lloró de alegría. Entonces Hades dijo:

- Por cierto, Perséfone se comió siete pepitas rojas de granada, uno de mis jardineros la vio. Tendrá que bajar otra vez al Tártaro.

- ¡Si se marcha - chilló Deméter -, jamás levantaré mi maldición de la tierra, y dejaré morir a todos los hombres y a todos los animales!

Finalmente, Zeus envió a Rea (que era la madre de Deméter además de la suya propia) a suplicarle. Por fin las dos convinieron en que Perséfone se casara con Hades y pasara seis meses del año en el Tártaro, uno por cada pepita de Granada que se había comido, y el resto sobre la tierra. Deméter castigó a Ascálafo convirtiéndolo en un búho ululador de largas orejas; a Triptolemo, en cambio, que le había revelado el paradero de Perséfone, le recompensó entregándole una bolsa de grano de cebada y un arado. Siguiendo sus instrucciones, recorrió el mundo entero en un carro tirado por serpientes, enseñando a los hombres a arar los campos, sembrar cebada y a recoger la cosecha."

EL MITO CONTEMPORÁNEO

Mito reescrito con la nueva concepción de este y como marco teórico para la estructuración de la escultura y su simbología.



Finalmente, Zeus envió a Rea (que era la madre de Deméter además de la suya propia) a suplicarle. Por fin las dos convinieron en que Perséfone se casara con Hades y pasara seis meses del año en el Tártaro, uno por cada pepita de Granada que se había comido, y el resto sobre la tierra.

Pasado un tiempo, Perséfone se encontraba al final de los días de verano con su madre, Deméter, y hablando con ella le suplicó el no volver a bajar al Tártaro. Su madre intentando persuadir esa idea de huir de la vida que ella le había convenido, le dio una negativa rotunda de que esto nunca iba a suceder, y en ese momento Perséfone se dio cuenta de que ni su madre, ni Hades, cambiarían nada por ella.

Partiendo ambas al punto donde siempre se encontraban con Hades para así Deméter dejar marchar a su hija.

Cuando llegaron se encontraron con un Hades impaciente, acompañado por su fiel Cancerbero, el cual estaba plácidamente dormido a los pies de su amo. Hades parecía estar nervioso mientras ocultaba algo en un paño que sostenía en su mano derecha. Este se acercó a ella y se lo entregó, al descubrirlo Perséfone, se encontró con una granada de oro seguidas de las palabras de Hades:

- Un símbolo de nuestra unión, se lo encargué a tu marcha del Tártaro al dios Hefesto.

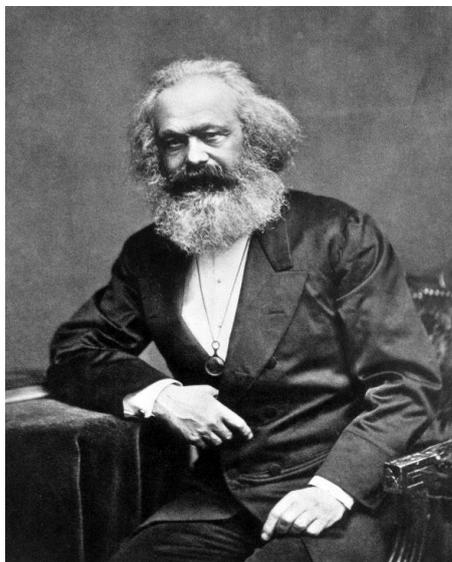
Perséfone, mirando de una forma desdichada la granada, pensó en todo lo que le había tocado soportar y aceptar desde que ingirió aquel fruto, y abatida, la dejó caer.

Deméter, temerosa de la reacción de Hades, corrió para recoger el fruto de oro, mientras que Perséfone, le arrebató a Hades el manto del tiempo, el cual portaba al hombro.

Ella se elevó, mientras desplegaba el manto, y con él cubrió tanto a Hades como a su fiel Cancerbero, haciendo que éste se despertara y dejándoles a ambos atrás en el tiempo, logrando cambiar su condición de sometimiento y frustración, las cuales le habían obligado a acatar, y por fin liberándose así de su opresor.



Figuras 10 y 11, "La liberación de Perséfone" de Alfredo Roig.



Figuras 12 y 13, fotografías de Karl Marx y su libro *Manuscritos de economía y filosofía*.

2. LA ENAJENACIÓN Y LA ALIENACIÓN JUNTO CON LA LUCHA DE CLASES DESDE EL PUNTO DE VISTA DE KARL MARX.

En temas que traten la enajenación y la alienación se muestra como referente a Karl Marx. Nacido en Tréveris 1818-1883.

Filósofo materialista, sociólogo y economista que destacó por su carácter crítico hacia el sistema económico capitalista, al cual responsabilizaba de los males que aquejaban a la sociedad de entonces. En su obra póstuma *Manuscritos de economía y filosofía*, detalla como las condiciones de las sociedades industriales modernas dan lugar a la alienación de los trabajadores y como estos dependen de su fuerza de trabajo para vivir, dejando atrás sus necesidades naturales.

Este referente ayudó a consolidar el proyecto, centrándose en la parte que ocupa la enajenación del personaje principal y la distinción de clases sociales que se encuentra presente entre Perséfone, siendo está representada en el mito clásico como la clase trabajadora, y el resto de personajes como burgueses en una lucha de poder.

El grado en que la mujer aparezca como simple objeto de placer y no como sujeto humano permite juzgar del grado de humanización de una sociedad.

El trabajo no solo produce mercancías; se produce también así mismo y al obrero como mercancía, y justamente en la proporción en que produce mercancías en general. El objeto que el trabajo produce, su producto, se enfrenta a él como un ser extraño, como un poder independiente del productor. La realización del trabajo objetivación. Esta realización del trabajo aparece como des realización del trabajador, la objetivación como pérdida del objeto y servidumbre a él, la apropiación como extrañamiento, cómo enajenación. La apropiación del objeto aparece en tal medida como extrañamiento, qué cuántos más objetos produce el trabajador, tanto menos alcanza a poseer y tanto más sujeto queda a la dominación de su producto. Hasta ahora hemos considerado el extrañamiento, la enajenación del trabajador, solo en un aspecto, concretamente en su relación con el producto de su trabajo. Pero el extrañamiento no se muestra solo en el resultado, si no en el acto de la producción, dentro de la actividad productiva misma. ¿Cómo podría el trabajador enfrentarse con el producto de su actividad como con algo extraño si en el acto mismo de la producción no se hiciese ya ajeno a sí mismo? El producto no es

Alianza
editorial *Manuscritos
de economía
y filosofía*

SOVIET MARX



más que el resumen de la actividad, de la producción. Por tanto, si el producto del trabajo es la enajenación, la producción misma ha de ser la enajenación activa, la enajenación de la actividad; actividad de la enajenación. En el extrañamiento del producto del trabajo no hace más que resumirse el extrañamiento, la enajenación en la actividad del trabajo mismo.

¿En qué consiste, entonces, la enajenación del trabajo?

Primeramente, que el trabajo es externo al trabajador, es decir, no pertenece a su ser; en que, en su trabajo, el trabajador no se afirma, sino que se niega; no se siente feliz, sino desgraciado; no desarrolla una libre energía física y espiritual, sino que mortifica su cuerpo y arruina su espíritu.

Su trabajo no es, así, voluntario, sino forzado. Por eso no es la satisfacción de una necesidad, sino solamente un medio para satisfacer las necesidades fuera del trabajo. (Manuscritos de economía y filosofía, Marx, Karl 1844, págs. 41, 43, 50 y 135)

Todo lo citado anteriormente, ayuda a entender con lo que Perséfone quiere romper, viéndose a sí misma como una mercancía. Ya que su presencia actúa como producto y Hades y Deméter como beneficiarios de este. Sintiéndose ella como un ser alienado al no beneficiarse de su propio producto, su presencia en el Tártaro. Su obligación de permanecer con Hades no realiza a Perséfone ni física ni espiritualmente, haciendo sentir a esta desgraciada, ya que su trabajo no es voluntario sino forzado.

3. SIMONE DE BEAUVOIR Y SUS TEORÍAS FEMINISTAS DENTRO DE LOS MITOS CLÁSICOS.

En temas de feminismo, la referente literaria principal es Simone de Beauvoir. Nacida en París, 1908-1986.

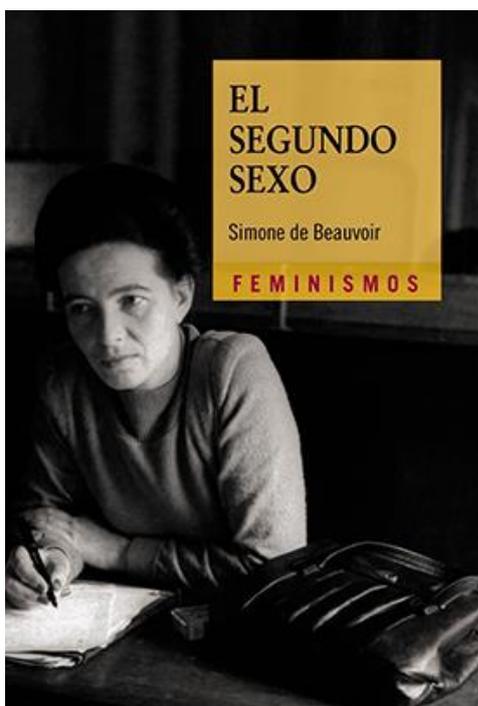
Filósofa existencialista y novelista francesa, precursora del movimiento feminista. Sin la cual el pensamiento progresista de mitad del siglo XX no se entendería. Su libro *El segundo sexo*, que se convirtió en una obra clásica del pensamiento contemporáneo, fue un punto de partida para movimientos feministas, analizó el hecho de la condición femenina en la sociedad occidental desde múltiples puntos de vista: el científico, el histórico, el psicológico, el sociológico, el ontológico y el cultural, con un fin emancipador y tratando de buscar la igualdad entre ambos sexos. “Las mujeres siempre han sido la columna vertebral del movimiento de la justicia social”. (DAVIS, ANGELA (2017). *La libertad es una batalla constante: Ferguson, Palestina y los cimientos de un movimiento*. Ed. CAPITÁN SWING.) Afirmó que al ser excluida de los procesos de producción y confinada al hogar y a las funciones reproductivas, la mujer perdía todos los vínculos sociales y con ellos la posibilidad de ser libre.

Figuras 14 y 15, fotografías de Simone de Beauvoir y su libro *El Segundo Sexo*.

Esta idea fue la precursora del tema principal del proyecto, como es la ruptura del canon, la insubordinación y la libertad existencialista. El análisis regresivo se dirige ahora al estudio de los mitos a través de los cuales los hombres han construido la imagen de la mujer que convenía a sus intereses.

Siempre es difícil de escribir un mito; no se deja atrapar ni delimitar. Ronda las conciencias sin afirmarse nunca frente a ellas como un objeto definitivo. Es tan ondulante, tan contradictorio, que a primera vista nunca se capta su unidad: Dalila y Judith, Aspasia y Lucrecia, Pandora y Atenea: La mujer es a un tiempo Eva y la Virgen María. Es un ídolo, una criada, la fuente de la vida, una potencia de las tinieblas, es el silencio elemental de la verdad, es artificio, charloteo y mentiras, es la sanadora y la bruja; es la presa del hombre, es su pérdida, es todo lo que no es y desea tener, su negación y su razón de ser.

El hombre busca en la mujer el Otro como Naturaleza y como su semejante. Conocemos no obstante los sentimientos ambivalentes que inspira la naturaleza al hombre. El la explota, pero ella lo aplasta, de ella nace y en ella muere; es la fuente de su ser y el reino que somete a su voluntad; es una ganga material en la que el alma está presa. Las mujeres resumen la naturaleza como madre, esposa e idea. Estas



imágenes se confunden y se enfrentan y cada una de ellas presenta el doble rostro.

Gracias a Deméter se multiplican las espigas, pero el origen de la espiga y su verdad está en Zeus; la fecundidad de la mujer solo se considera una virtud pasiva. Ella es la tierra y el hombre es la semilla, ella es el agua y el hombre es el fuego. Es más habitual encontrar en el hombre rebeldía ante su condición carnal; se considera como un dios depuesto: Su maldición es haber caído desde un cielo luminoso y ordenado hasta las tinieblas caóticas del vientre materno. Este fuego, este soplo activo y puro en el que desea reconocerse, lo aprisiona la mujer en el lodo de la tierra.

En el desenfreno erótico, el hombre al abrazar a su amante trata de perderse en el misterio infinito de la carne. Pero hemos visto que, por el contrario, su sexualidad normal disocia a la madre de la esposa. Siente repugnancia por las alquimias misteriosas de la vida, al tiempo que su propia vida se alimenta y se fascina con los frutos sabrosos de la tierra; desea apoderarse de ellos; desea a Venus, recién salida de las aguas. En el patriarcado, la mujer se descubre ante todo como esposa, ya que el creador supremo es varón. Antes de ser la madre del género humano, Eva es la compañera de Adán; le ha sido dada al hombre para que la posea y fecunde, como la posee y fecunda el suelo; a través de ella convierte toda la naturaleza en su reino. Lo que busca el hombre en el acto sexual no es solo un placer subjetivo y efímero. Quiere conquistar tomar y poseer. La mujer es la presa de su esposo, su bien. (El segundo sexo, Beauvoir, Simone 1949, págs. 15, 23, 60, 212, 220 y 223)

Lo citado anteriormente, se ha tomado como referencia para cambiar la simbología del mito clásico y construir un pasaje contemporáneo en el que la mujer pasa de ser un ser alienado y sumiso a un ser que intenta evadirse de la esfera que le ha sido asignada hasta ahora, pretendiendo participar en el *mitsein* humano.

También con este texto, se entiende al hombre como un sujeto contradictorio, que a la vez ansía la mujer, pero odia su naturaleza.

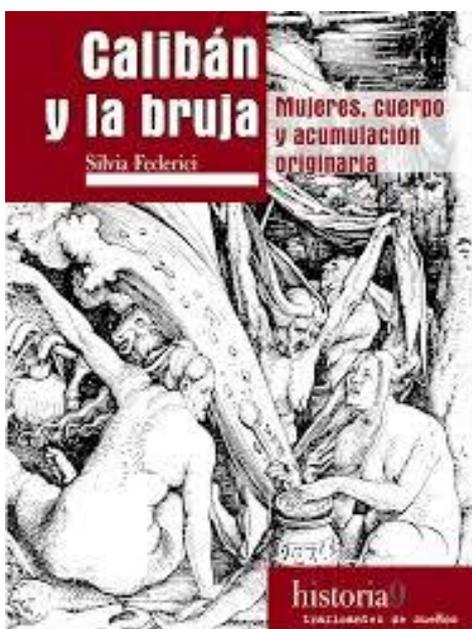
4. SILVIA FEDERICI: LAS DIFERENCIAS NO SON EL PROBLEMA, EL PROBLEMA ES LA JERARQUIA.



Figuras 16 y 17, fotografías de Silvia Federici y su libro *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*.

Refiriéndonos a feminismo contemporáneo, Silvia Federici es la principal exponente. Nacida en Parma 1942.

Historiadora, profesora, escritora y activista feminista se sitúa en el movimiento autónomo dentro de la tradición marxista. Autora de libros como: *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* y *de Revolución en punto cero y Trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Federici en sus obras relaciona el movimiento de poder sobre el trabajo reproductivo y la acumulación primitiva a costa de las mujeres y los pueblos, considera que el sistema económico capitalista está en relación directa con la idea del patriarcado, el trabajo doméstico y la desigualdad de las mujeres. La autora considera que el trabajo doméstico de las mujeres es beneficioso para el capital, porque se trata de un trabajo no remunerado, y este a la vez contribuye a la reproducción de la fuerza de trabajo para el capital. En el terreno del activismo, la escritora se muestra concienciada con la fundación International Feminist Collective, que lanzó la Campaña Salario para el Trabajo Doméstico. La campaña pretendía visibilizar el trabajo doméstico y poner de manifiesto el carácter esencial del mismo, aparte las reivindicaciones tenían un carácter económico, ya que se encuentran mujeres en relaciones de dependencia al no estar remunerado su trabajo. “Betty Friedan en *The Feminist Mystique* identificó que «el problema sin nombre» era la falta de satisfacción que sentían las mujeres por estar encerradas y subordinadas en sus hogares como amas de casa. Muchas de estas mujeres, que en el ámbito laboral trabajaban largas jornadas por salarios escasos además de tener que hacer todo el trabajo doméstico en sus hogares, habrían visto el derecho a quedarse en casa como una «libertad» solo las mujeres privilegiadas podían llegar a pensar que trabajar fuera del hogar les proporcionaría ingresos bastantes como para ser autosuficientes económicamente.” (HOOKS, BELL (2017). *El feminismo es para todo el mundo*. Ed. TRAFICANTES DE SUEÑOS.)



La situación era completamente diferente en el periodo de acumulación primitiva, cuando la burguesía emergente descubrió que la «liberación de fuerza de trabajo» —es decir, la expropiación de las tierras comunes del campesinado— no fue suficiente para forzar a los proletarios desposeídos a aceptar el trabajo asalariado. A diferencia del Adán de Milton, quien, al ser expulsado del Jardín del Edén, marchó alegremente hacia una vida dedicada al trabajo,⁵ los trabajadores y artesanos expropiados no aceptaron trabajar por un salario de forma pacífica. La mayor parte de las veces se convirtieron en mendigos, vagabundos o criminales. Haría falta un largo proceso para producir una fuerza de trabajo disciplinada. Durante los siglos XVI y XVII, el odio hacia el trabajo asalariado era tan intenso que muchos proletarios

preferían arriesgarse a terminar en la horca que subordinarse a las nuevas condiciones de trabajo

Esta fue la primera crisis capitalista, mucho más seria que todas las crisis comerciales que amenazaron los cimientos del sistema capitalista durante la primera fase de su desarrollo. Como es bien sabido, la respuesta de la burguesía fue la multiplicación de las ejecuciones; la construcción de un verdadero régimen de terror, implementado a través de la intensificación de las penas (en particular las que castigaban los crímenes contra la propiedad); y la introducción de «leyes sangrientas» contra los vagabundos con la intención de fijar a los trabajadores a los trabajos que se les había impuesto, de la misma manera que, en su momento, los siervos estuvieron fijados a la tierra. Sólo en Inglaterra, 72.000 personas fueron colgadas por Enrique VIII durante los treinta y ocho años de su reinado; y la masacre continuó hasta finales del siglo XVI. (Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria, Federici, Silvia 2010, págs.183 y 184)

Si bien los escritos de Marx relatan la situación social de la clase obrera durante el sistema capitalista, la autora relata el establecimiento del mismo por la fuerza, y como se llegó a adiestrar mediante la violencia al trabajador sumiso que se conoce en la actualidad.

Los ejemplos de la misoginia que ha inspirado el abordaje académico de la caza de brujas son abundantes. Tal y como señaló Mary Daly ya en 1978, buena parte de la literatura sobre este tema ha sido escrita desde «un punto de vista favorable a la ejecución de las mujeres», lo que desacredita a las víctimas de la persecución retratándolas como fracasos sociales (mujeres «deshonradas» o frustradas en el amor).

Las feministas reconocieron rápidamente que cientos de miles de mujeres no podrían haber sido masacradas y sometidas a las torturas más crueles de no haber sido porque planteaban un desafío a la estructura de poder. También se dieron cuenta de que tal guerra contra las mujeres, que se sostuvo durante un periodo de al menos dos siglos, constituyó un punto decisivo en la historia de las mujeres en Europa. El «pecado original» fue el proceso de degradación social que sufrieron las mujeres con la llegada del capitalismo. Lo que la conforma, por lo tanto, como un fenómeno al que debemos regresar de forma reiterada si queremos comprender la misoginia que todavía caracteriza la práctica institucional y las relaciones entre hombres y mujeres. (Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria, Federici, Silvia 2010, págs.220 y 221)

La autora relata como este trágico suceso de la historia ha pasado desapercibido y como esta persecución ha afectado a la sociedad y a la forma de ver a la mujer hoy en día.

5. REFERENTES ESCULTÓRICOS

Los referentes artísticos que se presentan a continuación representan diversos aspectos del proyecto, partiendo del clasicismo de la escultura tradicional a las técnicas más vanguardistas del modelado digital.



Figuras 18 y 19, fotografías de mariano Benlliure y sus esculturas “el canto de amor” y “la fuente de los niños”.

5.1. ESCULTURA TRADICIONAL

5.1.1. MARIANO BENLLIURE

Mariano Benlliure, (1862-1947) nacido en valencia, fue uno de los escultores españoles más célebres y prolíficos de todos los tiempos, y un buen referente durante todo el aprendizaje de la persona que ha creado la obra. Sus esculturas se caracterizan por su estilo naturalista y realista, haciendo uso de un modelado rápido, en el cual quedaba patente la estampa del escultor, esto se ha intentado lograr con esta composición escultórica. El aspecto que se ha tomado como referente, es la composición de las figuras dentro de los grupos escultóricos. Sus obras más relevantes para la realización del proyecto son por una parte la fuente de los niños y por otra el canto de amor. De la primera, se toma como referencia la posición de las figuras respecto al relieve, haciendo que algunas partes tengan una mayor integración con el fondo y otras destaquen, pareciendo esculturas de bulto redondo. Este efecto le otorga dinamismo a la obra escultórica que se ha realizado, ya que las figuras simulan brotar del relieve. Del canto de amor se toma como referencia la composición y la pose de la figura principal, simulando que esta está siendo elevada, respaldando así el protagonismo del personaje, esto se puede vislumbrar en la escultura principal de la obra, Perséfone, la cual está elevada por unas telas.

5.1.2. MIGUEL ANGEL BUONARROTI

Miguel Ángel Buonarroti, (1475-1564) nacido en la localidad italiana de Caprese, fue un hombre con un talento prodigioso que destacó en diversas disciplinas, abarcando la escultura, la pintura, la arquitectura, la poesía y la ingeniería. Fue tal la popularidad entre sus coetáneos renacentistas, que recibía el sobrenombre de *il divino*. Según el historiador André Chastel el tormento y el sufrimiento moral fue el motor artístico del escultor renacentista. Este personaje siempre ha sido estudiado por todo artista y claro está siempre es digno de mención por su facilidad de parar el tiempo y captar el instante preciso. Lo que se ha tomado como referencia de este es la *terribilità*, término con el cual se hace referencia a la capacidad de representar los sentimientos de los personajes. Los máximos exponentes escultóricos que reflejan dicha cualidad son el David y el Moisés, en ellos se puede entrever la gran expresividad de sus rostros. Así como



Figuras 20 y 21, fotografías de las esculturas “el David” y “el Moisés”.

en el grupo escultórico que se ha creado se puede ver la terribilità en sus rostros.



5.2. ESCULTURA DIGITAL

5.2.1. RAFAEL ZABALA

Rafael Zabala, nacido en Valencia. Comenzó su carrera como artista tradicional acumulando experiencia principalmente en Inglaterra, donde desarrolló su carrera como escultor, mientras que impartía clases de escultura en West Kent College.

En el año 2010 redirigió su carrera profesional, cambiando sus herramientas tradicionales por las digitales y aplicando sus conocimientos sobre anatomía a la industria de CG, convirtiéndose así en artista digital y trabajando para empresas como “The Mill” en Londres, “Weta Digital” en Nueva Zelanda y “Psyop” en Estados Unidos como Lead modeller. Son diferentes productoras las cuales le contrataron como Lead modeller para dirigir el equipo de modelistas a través de los diferentes proyectos, asegurando la calidad final del producto y la eficiencia en la línea de producción.

Su trabajo se puede ver en importantes campañas publicitarias o eventos como Volkswagen, Audi o Super Ball, en cinemáticas para videojuegos como League of Legends o Clash of Clans y en películas como El Hobbit, El Amanecer del Planeta de los Simios, Ironman 3, Man of Steel, Ready Player One o Aquaman y en conciertos, creando contenido CG para videos y AR para artistas como Paul McCartney, Lady Gaga, Ariadna Grande, Britney Spears o Ian Brown. Actualmente, el artista ha creado su propio estudio “Rafa Zabala” e imparte conferencias y master class en universidades y festivales como: la Universidad Politécnica de Valencia, Animum School, Lightbox, o el festival Orbit Live en India, Stuttgart Festival of Animated Film en Alemania o Comic Con en España. Los aspectos que han servido como referencia para este proyecto del artista Rafael Zabala son, la capacidad para transportar el realismo a la escultura digital, sus conocimientos anatómicos y su metodología de trabajo, esta última ha sido de gran ayuda a la hora de ordenar ideas, definir personajes y elegir el tipo de entorno. Por otra parte su cursillo de modelado en Z-Brush a establecido las bases de la iniciación en el modelado 3D y todo lo que conlleva.



Figuras 22, 23 y 24, fotografías de Rafael Zabala y de sus esculturas digitales.

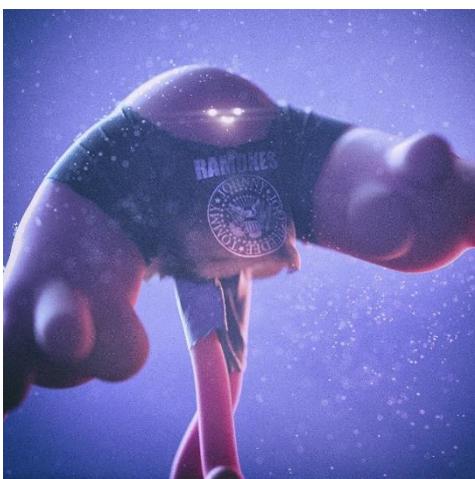
5.2.2 ZIGOR SAMANIEGO



Zigor Samaniego es un ilustrador, modelador y diseñador 3D. Ha experimentado diversas ramas de esta disciplina, que van desde la creación de gráficos para videojuegos y personajes, la publicidad e incluso el lettering. Su estilo característico, ha atraído a clientes como Prada, Maxon, Pantene, Nickelodeon o Nestlé.



Algunos de sus trabajos más reconocidos son aquellos que realiza de forma voluntaria para sus redes sociales, con los cuales destaca por su creatividad y originalidad. “Rompiendo la barrera existente entre artista y público. La obra tiene que salir de su espacio privilegiado para ser vivida y experimentada. Aquí también se opera una ruptura importante en la historia del arte gracias a la incorporación de disciplinas con otras tradiciones.” (Duarte, Ignasi Querido Público (2009). El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans. PÁG 86). Debido al singular carácter del bestiario que ha creado y al aspecto profesional de sus renders, ya sean imágenes o videos, se ha tomado de referente todo su trabajo por el virtuosismo con el que texturiza y crea los distintos materiales con los que compone sus obras. Muchas de estas obras están creadas con los mismos programas que se han usado para el modelado de la escultura como son, Z-brush y Cinema 4D, su cursillo en Domestika ha sido de gran ayuda a la hora de aprender a usarlos y lograr un muy buen resultado en el modelado, texturización y animación de esta. También por otra parte se toma como referencia los pequeños GIFs que crea para promocionar sus creaciones, puesto que el proyecto al igual que los suyos se publicará en redes sociales.



Figuras 25, 26, 27 y 28, fotografías de Zigor Samaniego y de sus esculturas digitales.

DESARROLLO DEL PROYECTO

1. PREPRODUCCIÓN

Este proyecto va a estar compuesto por dos vertientes, la escultura digital y el video, en la realización de un proyecto de modelado 3D, la preproducción es la parte más larga y laboriosa, pero a la vez es indispensable y muy importante si se quiere tener claro qué y cómo se va a hacer la producción del proyecto. Antes de proceder a producirlo, hay que realizar una serie de planificaciones, previsiones e investigaciones, a partir de las cuales se deberán sopesar las diferentes opciones y tomar decisiones que conducirán a una mejor o peor resolución de los problemas que puedan surgir en el momento de realizar los modelados y animaciones o finalmente en la postproducción. Se podría decir que la preproducción es la parte más importante, la base de un buen proyecto de modelado 3D, que nos agilizará el trabajo posterior. A continuación, se describen todos los pasos que se han llevado a cabo en la producción de este proyecto.

1.1. ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA

Se ha escogido un motivo mitológico porque pese a su antigüedad, está ligado íntimamente con el contexto social y político en el que vivimos. Ya que trata el por qué surge el movimiento feminista, al estar la mujer cosificada por el hecho de ser mujer y relegada a un puesto de sumisión por su clase social, siendo Perséfone la encarnación del feminismo. También plasma muy bien la existencia dentro del núcleo femenino, de mujeres que están en contra del feminismo y que ya sea por su forma de pensar o actuar en la sociedad, hacen que esta lucha se complique, creando una controversia dentro de la sociedad y siendo más difícil para la mujer sometida seguir alcanzando derechos. Por otra parte, aparece la figura del hombre de una clase social predominante, con el papel machista, patriarcal y sometedor, papel el cual hoy en día, se intenta abolir mediante la lucha de clase y el feminismo.

Por último, un aspecto esencial para entender el mito, es la simbología del tiempo dentro de este; siendo el tiempo el ciclo imperturbable de las estaciones, con el sometimiento que padece Perséfone, siendo este último inamovible en el mito, puesto que de esta forma el ciclo de las estaciones cambiaría de una forma imprevisible, convirtiéndose en una alusión a la sociedad en la que vivimos; de esta forma el artista intenta explicar que para ciertos componentes de la sociedad, entra dentro de la idiosincrasia de la humanidad, el sometimiento de la mujer ya sea por su naturaleza física como social, como algo natural e inamovible.



Figuras 29, 30 y 31, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig.



Figuras 32, 33, y 34, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig.

De ahí que con el tema elegido se haga una contraposición de las ideas principales del mito, y cree la ruptura del círculo vicioso. Siendo el acto de Perséfone en mi obra (no le toma la mano a Hades) la ruptura del canon establecido en la mujer por la sociedad.

1.2. BÚSQUEDA DE MODELO, LUGAR, MATERIAL Y ENTREVISTAS

BÚSQUEDA DE MODELO:

En primer lugar, se empezó con buscar referentes escultóricos del mito, posteriormente se comenzó con el estudio de los cuerpos en diferentes poses, todas estas sacadas de pinturas y esculturas, de los cuales se hicieron esbozos en las diferentes visitas a los museos de Valencia.

Para Hades, se ha referenciado, en su mayoría de cuadros realizados por el pintor valenciano José de Ribera. Como serían, San Jerónimo penitente, San Jerónimo y el Ángel, San Sebastián, San Jerónimo conoce al Ángel, El martirio de San Lorenzo y San Pedro. Las obras fueron de gran ayuda debido a que tanto las poses como la anatomía de los protagonistas de las obras cumplen un canon entre sí, el cual quería reflejar en el personaje, dando así una apariencia envejecida con un cuerpo esbelto, y una pose la cual enfatizara los sentimientos que tiene personaje.

Seguidamente para Perséfone, se ha servido de distintas obras, en las cuales se reflejarían el trabajo de Mariano Benlliure en su obra *Canto de amor*, de esta se extrajo la pose principal de esta, como si estuviese flotando impulsada por una tela. En cuanto al físico, se buscaba reflejar la inocencia de esta, al representarla como un ser delicado y bello.

En cuanto a Deméter, se buscaba una representación más cercana al mito en el cual esta es representada como una anciana, para ello se hizo una búsqueda de diversos retratos, entre los cuales destacan los bustos de Mariano Benlliure, en cuanto a la pose, se buscaba como referente una obra la cual expresase los sentimientos en la posición que adoptase. Esta se ve reflejada en la figura central de la "maqueta para el mausoleo de Julián Gayarre" de Mariano Benlliure.

LUGAR:

Cabe destacar, que en un origen, este proyecto fue concebido en una técnica totalmente distinta a la que finalmente se ha realizado, siendo la idea de un relieve en cerámica. Debido a acontecimientos ajenos al



artista, como ha sido la cuarentena, se vio obligado a modificar su idea principal y hacer todo el modelado de esta en un software de modelado. Siendo un formato digital el lugar de trabajo y de visualización de la obra.

MATERIAL:

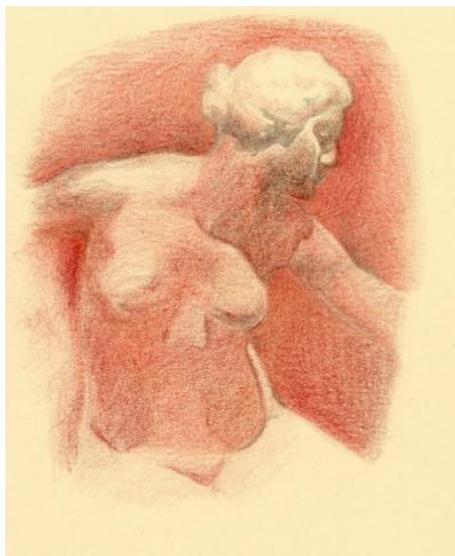
En un origen, los materiales utilizados para la realización de este proyecto iban a ser distintas pastas cerámicas como el gres y el barro. Pero debido a los últimos acontecimientos, la escultura paso a un formato digital, pero no por ello quedaba exenta de tener apariencia de material. En un primer momento se pensó en emular el aspecto de la cerámica esmaltada, pero fue sustituida por un material completamente distinto como es la cera. Fue este el material seleccionado debido a que proporcionaba a la obra un acabado muy vistoso, debido a los diversos tonos que tomaba por sus transparencias al traspasar la luz.

Para la realización del proyecto, se dispuso de un ordenador y una tableta gráfica wacom, programas de modelado 3D como Z-brush, cinema 4D, Arnold render y por último, para la edición del video se ha usado Adobe Premiere.

ENTREVISTAS:

Se ha logrado recopilar nueve testimonios femeninos, en los cuales comentaron una experiencia en la que una mujer haya conseguido cortar con un hábito o comportamiento machista.

De las contestaciones se ha podido entender que todas han padecido de una forma u otra un comportamiento o una situación machista, en las que la mujer se ha visto degradada en mayor o menor grado, partiendo desde un entorno familiar hasta de desconocidos, viéndose obligada a romper con ello, empoderándose y plantándole cara a la persona opresora, este estudio se ha hecho con la finalidad de comparar estos casos con el proyecto de este TFG, en el cual Perséfone se ve obligada a romper con las personas que la oprimen y la denigran.



Figuras 35 y 36, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig.

2. PRODUCCIÓN

Una vez construida la base del proyecto y teniendo en cuenta todo lo programado, investigado y organizado en la preproducción, se procede a dar vida al proyecto. La producción consiste básicamente en el modelado 3D, las imágenes renderizadas y las animaciones, esto se llevará a cabo teniendo que lidiar con los posibles obstáculos e imprevistos. A continuación, se describe el proceso de producción realizado en el proyecto.

2.1. ESCULTURA DIGITAL

La escultura digital es una disciplina esencial en el sector de los videojuegos, el cine y la animación. Se trata de dar forma a personajes y objetos digitalmente, modelándolos con el ordenador del mismo modo que un escultor da forma a sus figuras con las manos.

El modelado 3D es un proceso por el cuál generamos un objeto tridimensional de manera digital a través de un software especializado en diseño 3D. Se trata de un proceso utilizado para crear personajes de películas de animación, escenarios virtuales para videojuegos o efectos especiales.

Z-BRUSH

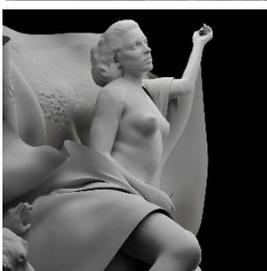
Z-Brush es un programa de modelado 3D, Pintura Digital y Escultura 3D que proporciona potentes funciones para los artistas digitales. Este software es capaz de esculpir con miles de millones de polígonos.

Los menús de Z-Brush trabajan conjuntamente facilitando la interacción de modelos 3D, imágenes 2D y 2.5D Pixels, de manera que podemos diseñar de forma ágil un Concept Art en 3D. Los pixels o 2.5D son algo similar a los pixels, pero que guardan información de profundidad y del material asignado.

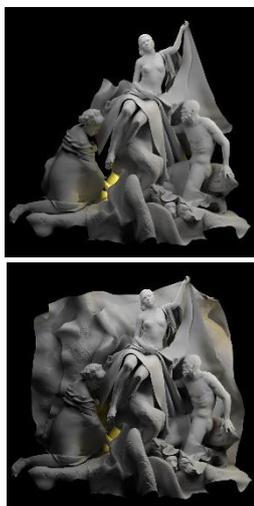
Z-brush trabaja con un motor de render en tiempo real, lo cual es una ventaja para ver los resultados de lo que se está haciendo de forma inmediata.

También se tiene la posibilidad de crear iluminación y atmósferas realistas, disponiendo de potentes opciones de exportación para completar los efectos con cualquier aplicación digital o con otros softwares 3D, como Cinema 4D.

Se ha usado este programa para modelar los personajes ya que este es el mejor de modelado 3D para obtener un modelado orgánico, siendo el más fiel a la realidad ya que trata al material como si de un bloque de arcilla se tratase. Para moldear la malla hay diversas herramientas flexibles para esculpir, cada una de ellas tienen opciones de tamaño y presión únicas que se pueden



Figuras 37, 38, 39, 40 y 41, capturas del proceso de modelado en Z-brush, Alfredo Roig.



Figuras 42 y 43, capturas del proceso de modelado en Z-brush, Alfredo Roig.

ajustar, se pueden pintar suavemente trazos continuos sin problema con la opción de Trazo Continuo, también se pueden crear estampados fácilmente con la opción de Repetición. Esculpir detalles más finos con la ayuda de Máscaras y Patrones. Así como aprovecharse de la extensa librería de presets. Por último, se pueden crear pinceles para esculpir.

Se pueden usar modelos propios o una de las mallas base prevista en la biblioteca de presets. Las formas humanas y de animales genéricos de la biblioteca proporcionan un gran comienzo para el proyecto.

También se pueden combinar varios objetos en una sola escultura usando la característica Proyección de Malla. De esta forma se puede optimizar la malla para animación, se puede modelar una topología limpia sobre la escultura existente y rápidamente adaptarla a la forma final con todos los detalles intactos en virtud de la configuración de subdivisión que se desea.



Figuras 44 y 45, capturas del proceso de modelado en Cinema 4D, Alfredo Roig.

CINEMA 4D

Con Cinema 4D se pueden modelar superficies orgánicas e incrementar fácilmente el nivel de detalle en cualquier objeto con el sistema totalmente integrado en Cinema 4D. Simplemente hay que hacer clic en Subdividir para aumentar el nivel de detalle, transformando la malla en arcilla digital. Esta malla se puede moldear con intuitivas herramientas para esculpir que estiran, suavizan, aplastan, cortan y pellizcan la superficie. También ayuda al modelado de la figura las opciones avanzadas de simetría, estampar, patrón y máscaras.

Este proyecto se ha organizado por capas, cada una con sus propios ajustes de nivel de esculpir, máscara y fuerza. Estas a su vez están organizadas en orden e incluso dentro de carpetas, para que siempre sea fácil de encontrar y activar la capa correcta.

Las potentes opciones de Simetría dentro de cada pincel de esculpir son compatibles con el plano de trabajo de Cinema 4D, por lo que pueden reflejarse pinceladas fácilmente a través de un eje de desplazamiento.

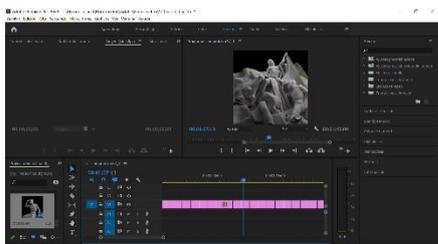
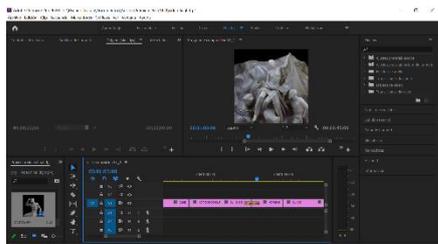
Algo muy utilizado para este proyecto es el comando Des-Subdividir que permite convertir rápidamente mallas de alta resolución de otras aplicaciones de escultura a objetos en baja resolución en Cinema 4D con etiquetas que contienen el mismo detalle. Esto hace que sea fácil modificar y trabajar con mallas de cualquier fuente.

3. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es el proceso de manipulación que comprende desde que se obtienen todos los materiales que se van a emplear en el proyecto hasta la finalización. Consiste principalmente en la edición, montaje y producción de efectos digitales para la realización final tanto de las animaciones como del vídeo. Finalmente, una vez captado todo el material se procede a procesarlo, dándole la forma y aspecto que queremos que tenga. En esta parte, se explican todos los pasos llevados a cabo en el montaje y la edición del material hasta llegar al resultado final.

3.1. VIDEO DE PRESENTACIÓN

ADOBE PREMIERE



Figuras 46 y 47, capturas del proceso de edición de video con Adobe Premiere, Alfredo Roig.

El siguiente paso es el montaje del video, es lógico que antes de comenzar a editar hay que revisar y seleccionar el material que vamos a utilizar para el proyecto. De manera que durante este paso se insertan todos los materiales en el programa de edición, se crea una secuencia y se ajustan las propiedades a 25fps, a continuación, se importan los sonidos y todo el material de animaciones y fotos, el cual se ha dividido en carpetas por, en primer lugar, fotos, en segundo, animaciones y por último el audio, para saber dónde buscar de manera más ágil. Tras haber elegido cada uno de los cortes de imágenes que se van a incluir en el proyecto audiovisual, se ordenan y se apunta dónde se va a insertar los efectos especiales. A partir de ese momento ya se empieza a montar la composición, a base de prueba y error según la idea inicial hasta encontrar el resultado deseado. El siguiente paso es mezclar los sonidos, no se trata de colocar el audio y ya, primero hay que mejorar la calidad del sonido, añadiendo efectos de audio.

Después, lo siguiente, agregar los efectos visuales, filtros, equilibrio de color, los rótulos y los fundidos de entrada y salida de una escena.

Cuando todo esté ensamblado, es el momento de corregir el color para solucionar problemas de balance de blancos, de exposición, entre otros.

Así es cómo se logra que todo el vídeo se vea de forma equilibrada no solo en términos de imagen, sino también en el audio. Es más, cada detalle tiene que apreciarse como si no se hubiera realizado ninguna edición.

Luego de los elementos anteriormente explicados, lo último es colocar quienes fueron los encargados de desarrollar el video; abarcando desde la preproducción, producción hasta la postproducción.

Se han realizado muchas pruebas y cambios antes de obtener el resultado final deseado. Para este proceso se ha utilizado el software de Adobe, Premiere Pro porque es intuitivo y fácil de utilizar.

Una vez terminada la postproducción audiovisual se debe exportar el vídeo para obtener el producto final que va a permitir consumir este producto como un elemento independiente, reproducible a través de otras aplicaciones (móvil, televisión, internet, etc...)

En el render final se determinará valores como la compresión o el formato del vídeo que se va a elegir, lo cual dependerá del medio en el que se vaya a reproducir ya que no es lo mismo renderizar el vídeo para web que para televisión, o realizar una compresión para dispositivos móviles, que un DVD interactivo en donde se debe incluir incluso un menú, es decir, desarrollar un mapa de navegación que permita navegar por este proyecto. Por eso, es importante plantear estos aspectos en la preproducción audiovisual. En la exportación del vídeo se genera un producto que sea consumible en el medio se quiera.

En estos links se muestran los videos finales del proyecto escultórico.

https://drive.google.com/file/d/1IAVmrLEYoVJ_9zGHfOQLbRUvI5dJMMQC/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1tniKmlbO1fqH8v2dSUhUQnbgKjO48sp3/view?usp=sharing>

Video promocional redes sociales:

https://drive.google.com/file/d/1LZRrkM2j6JM_4IsalG9JBaGQ_iqu9Yeu/view?usp=sharing

CONCLUSIONES

Este trabajo de modelado 3D es el resultado final del desarrollo de un relieve mediante modelado digital. Con el cual se ha logrado representar mediante la escultura el mito de las estaciones, procurando darle un nuevo punto de vista a este, enlazando esta obra con la idea filosófica de la alienación de Marx y la lucha de clase, así como también el existencialismo y las teorías feministas de Beauvoir y Federici.

Con el proyecto se ha podido captar los estereotipos que están establecidos en la sociedad de hoy en día, realizando un nuevo relato del mito en el cual se introduce la ruptura del canon. Esto se ha logrado modelando una obra mitológica en la cual se rompe con los roles establecidos, empoderando y fortificando a la mujer que siempre ha estado sometida en las representaciones artísticas. De esta forma se consigue plasmar los cambios que sufre el personaje principal, Perséfone, al romper con este idealizándola simbólicamente, rompiendo el ciclo y así revelándose ante la opresión.

De esta forma se ha conseguido transportar a la actualidad y a lo contemporáneo, un mito, haciendo un paralelismo con el rapto de Perséfone. Rompiendo con los códigos establecidos que posicionan a la mujer como un ser sumiso y alienado. Esta revisión del mito transporta desde el origen de la civilización occidental, basada en la sumisión de esta, hasta una actualidad en la cual se muestra a la mujer como un ser empoderado.

Por otra parte, en cuanto al modelado de la obra se ha logrado una plasticidad en los rostros, mediante la expresión de los sentimientos de cada uno de los personajes. Debido a que se ha encontrado con grandes obstáculos, como la cuarentena, teniendo que pasar de un material en vivo, la arcilla, a trabajar con una tableta gráfica en un ordenador, aprendiendo programas de modelado que no se habían utilizado antes, se ha llegado a un gran resultado final en el que se puede vislumbrar la esencia de lo que se buscaba desde un principio con el proyecto.

Por último, también se ha introducido en el mundo audiovisual para presentar la obra a cualquier espectador, y que éste pueda disfrutar de una gran variedad de detalles y perspectivas como si de una obra en vivo se tratara.

La idea de relieve, para la persona que ha creado la obra es conseguir la intención de enmarcar un momento como si de una pintura o una fotografía se tratase. De esta manera es posible incrustar la obra en un espacio arquitectónico, pudiéndose unificar con el espacio expositivo. También de los distintos viajes culturales a Italia, se vieron reforzados los referentes escultóricos clásicos, debido al gran estudio de la anatomía del ser humano y de

la virtuosidad con la que manipulan los materiales al tratarse de unas herramientas tan rudimentarias.

Como artista, una de las conclusiones que se han obtenido, es la de lograr después de una época de frustración en la cual no se sabía cómo afrontar este proyecto, al no tener un espacio físico donde abordarlo por la COVID19. Se han tenido que pensar en otros métodos, hasta que se llegó a la idea que se ha desarrollado, como es la de un modelado totalmente digital aprendiendo los programas desde cero de una forma autónoma. Siendo la obra más extensa y más profunda que ha hecho hasta ahora la persona creadora.

Por último se hizo una pequeña encuesta a diferentes mujeres por redes sociales como Facebook, WhatsApp e Instagram, de las respuestas de cada una de ellas se ha logrado llegar a la conclusión de que todas las mujeres entrevistadas se han visto envueltas de una manera u otra en una situación en la cual han tenido que romper con lo establecido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, ARJUN (2007). El rechazo de las minorías. Ensayo sobre la geografía de la furia. Ed. TUSQUES.

BEAUVOIR, SIMONE (2020). El segundo sexo. Ed. EDICIONES CÁTEDRA Universidades de Valencia.

BECK, ULRICH (1999). La invención de lo político. Ed. S.L. FONDO DE CULTURA ECONOMICA DE ESPAÑA.

DAVIS, ANGELA (2017). La libertad es una batalla constante: Ferguson, Palestina y los cimientos de un movimiento. Ed. CAPITÁN SWING.

DUARTE, IGNASI, Querido Público (2009). El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans. Ed. CENDEAC.

FALCÓN, CONSTANTINO, FERNÁNDEZ-GALIANO, EMILIO Y LÓPEZ MELERO, RAQUEL (2013) Diccionario de mitología clásica. Ed. ALIANZA EDITORIAL El libro de bolsillo.

FEDERICI, SILVIA (2010) Calibán y la bruja: mujeres, cuerpo y acumulación originaria. Ed. TRAFICANTES DE SUEÑOS

GRAVES, ROBERT (2018) Dioses y héroes de la antigua Grecia. Ed. AUSTRAL Tusquets editores.

HOOKS, BELL (2017). El feminismo es para todo el mundo. Ed. TRAFICANTES DE SUEÑOS.

MARX, KARL (2018). Manuscrito de economía y filosofía. Ed. ALIANZA EDITORIAL El libro de bolsillo.

MARX, KARL Y ENGELS, FRIEDRICH (2019). El manifiesto comunista. Ed. AUSTRAL Ediciones península

WEBGRAFÍA

Benlliure, Mariano. Canto de amor (2015). Disponible en:

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/canto-de-amor/a059359f-5175-4a5f-9096-a06bda5ef4a7>

Cinema 4D (2020). Disponible en:

<https://www.cinema4d-la.com/escultura/>

Escultura “el Rapto de Proserpina” de Bernini (2018). Disponible en:

https://www.google.com/search?q=el+mito+de+las+estaciones+bernini&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi10Nqbj_HsAhUN-YUKHaNtBhYQBxoECAEQKQ&biw=1263&bih=616

Federici, Silvia (2020). Disponible en:

https://www.google.com/search?q=silvia+federici&sxsrf=ALeKk02RbkBKd57HiAE4dKc3NeKrivSF4A:1605144630006&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwis7e_b7fvsAhUDyoUKHTwCAIEQ_AUoAXoECBwQAw&biw=1536&bih=754#imgrc=Wd7plAAnkGYhCM

Pinturas del Rapto de Perséfone (2019). Disponible encontrar en:

<https://lienzos.blogspot.com/2007/05/el-rapto-de-persfone.html>

Ribera, José. San Jerónimo penitente (2017). Disponible en:

<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/ribera-jose/san-jeronimo-penitente>

Ribera, José. San Jerónimo y el Ángel (2017). Disponible en:

<https://artsandculture.google.com/asset/st-jerome-and-the-angel-jusepe-de-ribera/6AHEDjjOrliYtQ>

Ribera, José. San Jerónimo conoce al Ángel (2017). Disponible en:

<https://artsandculture.google.com/asset/heilige-hieronimus-met-de-engel-jusepe-de-ribera/uAFBE5np4yR-6w>

Ribera, José. San Sebastián (2018). Disponible en:

<https://artsandculture.google.com/asset/san-sebastiano-jusepe-de-ribera/RwGxH8EPBXy1VQ>

Ribera, José. Martirio de san Lorenzo (2019). Disponible en:

<https://artsandculture.google.com/asset/martyrdom-of-st-lawrence-jusepe-de-ribera/PQEPS0i9gPtjbg>

Rodin, Auguste. Eva (2020). Disponible en:

<https://artsandculture.google.com/asset/%C3%A8ve-auguste-rodin/AAEc61ySLXpZEG>

Zabala, Rafa (2020). Disponible en:

<https://www.domestika.org/es/rafazabala>

ÍNDICE ILUSTRACIONES

Figura 1, mapa conceptual el Mito Clásico. Pág. 11.

Figura 2, mapa conceptual el Mito Contemporáneo. Pág. 12.

Figura 3, "El Rapto de Proserpina" (artista desconocido). Pág. 13.

Figura 4, "Ceres rogando por el rayo de Júpiter después del secuestro de su hija Proserpina" Antoine-François Callet “. Pág. 13.

Figura 5, "El rapto de Proserpina" de Peter Paul Rubens. Pág. 13.

Figura 6, "El destino de Perséfone" de Walter Crane. Pág. 14.

Figura 7, "Proserpina" de Dante Gabriel Rossetti. Pág. 14.

Figura 8, "El rapto de Proserpina" de Gian Lorenzo Bernini. Pág. 15.

Figura 9, "El regreso de Perséfone" de Lord Frederick Leighton. Pág. 15.

Figuras 10 y 11, "La liberación de Perséfone" de Alfredo Roig. Pág. 16.

Figuras 12 y 13, fotografías de Karl Marx y su libro Manuscritos de economía y filosofía. Pág. 17.

Figuras 14 y 15, fotografías de Simone de Beauvoir y su libro El Segundo Sexo. Pág. 19.

Figuras 16 y 17, fotografías de Silvia Federici y su libro Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria. Pág. 21.

Figuras 18 y 19, fotografías de mariano Benlliure y sus esculturas "el canto de amor" y "la fuente de los niños". Pág.23

Figuras 20 y 21, fotografías de las esculturas "el David" y "el Moisés". Pág.23

Figuras 22, 23 y 24, fotografías de Rafael Zabala y de sus esculturas digitales. Pág.24

Figuras 25, 26, 27 y 28, fotografías de Zigor Samaniego y de sus esculturas digitales. Pág.25

Figuras 29, 30 y 31, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig. Pág.26

Figuras 32, 33, y 34, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig. Pág.27

Figuras 35 y 36, fotografías de esbozos rápidos, Alfredo Roig. Pág.28

Figuras 37, 38, 39, 40 y 41, capturas del proceso de modelado en Z-brush, Alfredo Roig. Pág.29

Figuras 42 y 43, capturas del proceso de modelado en Z-brush, Alfredo Roig. Pág.30

Figuras 44 y 45, capturas del proceso de modelado en Cinema 4D, Alfredo Roig. Pág.30

Figuras 46 y 47, capturas del proceso de edición de video con Adobe Premiere, Alfredo Roig. Pág.31

ANEXO

ENCUESTA

Hola chicas. Veréis, he hecho el TFG y voy a adjuntar unas preguntas. El trabajo trata sobre un mito griego, el mito de las estaciones. En él se cuenta la historia de Perséfone. Perséfone era la hija de Deméter, Diosa encargada de que las plantas floreciesen. Una mañana Perséfone fue raptada por Hades, dios del inframundo. Deméter reclamaba la vuelta de su hija, pero esta había comido seis semillas de una granada cultivada en el inframundo (por ello le pertenecía Hades). Deméter entristecida, desatendió sus tareas y las plantas marchitaron. Zeus, temeroso de que la humanidad se extinguiese, decidió que Perséfone volviese con su madre pero que regresase al inframundo 6 meses al año uno por cada semilla de Granada que tomó. Yo he rehecho el mito. Haciendo una escultura en la que Perséfone se niega a marchar al inframundo y tapando a Hades con el manto del tiempo que este le quitó a su padre (Cronos), mientras que Deméter, temerosa por la reacción de Hades, recoge la granada dorada que él le entrega a Perséfone. Simbolizando así que deja atrás en el tiempo la figura que la ha oprimido.

Me tenéis que comentar una experiencia en la que hayáis conseguido cortar un hábito machista. Bien sea en la familia con los amigos, pareja o trabajo.

RESPUESTAS

“Estaba trabajando dando clases de repaso a un niño de unos 11 años. El niño tenía 5 hermanos y su madre cuidaba de la casa y de ellos todo el día.

Un día mientras le daba clases, el niño se quejó de que aún no tenía la merienda y que su madre siempre decía que estaba cansada. Le dije que era porque trabajaba muchísimo y por sorpresa el niño dijo que su madre no trabajaba. Le dije "¿Cómo qué no? ¿No se levanta súper temprano para hacer el desayuno? ¿Lava la ropa, cuida a tus dos hermanas casi bebés, tiene toda la casa siempre limpia y tienes la comida siempre en la mesa?"

El niño me respondió con un ofendido "Eso no es trabajar". Me costó 10 minutos, poner al niño en el lugar de su madre, ver que la mujer dormía como mucho 5 horas al día solo para que él pudiera tener un día normal.

Al final lo entendió y dijo que tenía razón, que su madre trabajaba mucho y que no era justo que no le pagaran por trabajar tanto (aunque él y sus

hermanos como eran niños no podían pagarle, este apunte me hizo mucha gracia).

Su madre me dijo que era una bendición y me dio dos besos y un abrazo (esto si quieres no hace falta que lo pongas jajajaja)”

“Una vegada de festa vaig vore que un home d'uns 35-45 anys estava a soles i molt prop d'un grup de xiques que rondarien la meua edat (17 anys). Aquell dia no estava de bon humor i vaig decidir dir-li que si se'n podia anar ja que veia que les xiques cada volta intentaven apartar-se un poc. Va costar que se'n anara però amb ajuda de unes persones vaig poder conseguir que s'apartara. Em va insultar amb el dit, per cert”

“Hace un par de años empecé a trabajar con una orquesta que va tocando de pueblo en pueblo durante las fiestas. Mis compañeros son todo chicos, y algunos amigos me dijeron que qué pintaba yo con 8 "tíos" de más de 30 años yéndome los fines de semana por la noche por ahí, que eso no era cosa de chicas, que lo tenía que dejar por alguien que encajara más (un hombre, claro). Yo simplemente respondí sinceramente: he estado estudiando 14 años música y he superado una prueba para conseguir este puesto, y además es mi trabajo y me encanta irme por ahí a tocar.”

“En mi trabajo, cuando publico ofertas de empleo, en vez de escribir, por ejemplo, "enfermero", opto por "enfermero/enfermera". Puede parecer una tontería, pero considero que el lenguaje significa mucho en nuestra sociedad, por eso, en cualquier escrito suelo contemplar tanto el masculino como el femenino. Con ello intento no asumir o presuponer el género de una persona.

Otra situación muy común es la típica conversación sobre una chica que ha sido violada por un chico, en la que se argumenta que el principal motivo ha sido su atuendo. Frente a este tipo de comentarios intento explicar que la chica es libre de vestir como quiera y la culpa únicamente recae en quien comete la acción, es decir, en el chico. El hecho de llevar falda no implica un comportamiento determinado en el resto de personas, pues quien lo considere provocación quizá tiene un serio problema en su modo de percibir las cosas.

Por último, en el ámbito familiar, mi padre y mi hermano tienden a no realizar tareas del hogar, excepto alguna de menor complejidad como preparar la mesa para comer. Mi madre es la que carga con la mayoría de responsabilidades, teniendo un empleo propio al igual que mi padre. Muchas veces trato de pedir ayuda a ambos para que valoren el esfuerzo de mi madre y se repartan el trabajo conmigo, así mi madre puede descansar más.”

“En muchas ocasiones, amigos míos me han invitado a tomar algo. Cuando se trataba de una chica, ha aceptado sin dudar mi invitación en una quedada posterior, mientras que los chicos se han negado hasta convencerles después de mucha insistencia por mi parte. Con ello pretendo demostrar que yo, siendo mujer, también puedo tener ese gesto con una persona a la que aprecio, independientemente de su género.

Otra situación similar ocurre en la comisión fallera a la que pertenezco. Muchas tareas están adjudicadas inconscientemente a hombres y otras, a mujeres. Por lo general, las que recaen en los hombres suelen implicar fuerza física y para la mayoría de mujeres resultan complicadas. En mi caso, por mi complexión, soy capaz de realizar algunas al mismo nivel que un hombre. Yo siempre intento participar en todas ellas y ofrecer mi ayuda por igual, haciendo ver a los demás que no es cuestión de género sino de complexión.”

“Hace ya unos años, estaba con mis amigas en la discoteca y durante toda la noche un chico no dejó de molestar a una de ellas. Intentaba ligar con ella, pero tras haberle pedido que se fuera e ignorarla por completo, tuve que enfrentarme yo a él para dejarle las cosas claras y conseguir que se fuera.

A nivel personal, al principio de vivir con mi novio, él delegaba todas las tareas del hogar en mí. Esperé por si cambiaba su comportamiento, hasta que decidí hablar con él y acordamos que la carga debía recaer en los dos por igual, ya que ambos trabajamos. Ahora, incluso los fines de semana, aprovechamos para realizar estas tareas y, la mayoría de veces, él ya las hace por iniciativa propia.

Otro caso parecido pasa en casa de mis padres, cuando nos sentamos a comer y mi padre le pide a mi madre que le traiga un cubierto o cualquier cosa con tal de no levantarse, a lo que yo respondo diciéndole que él puede hacerlo por su cuenta perfectamente. Algunas veces he conseguido que me haga caso, aunque no siempre.”

“Una de mis experiencias y con la que yo creo que empecé a romper normas machistas fue una vez en casa de mi padre. Él estaba acostumbrado a que yo cuidara de mi hermano, que tenía ya 15 años y se podía cuidar solo unas horas. Y yo solo tenía una noche para pasarla con mi pareja y coincidía que mi padre quería irse al pádel. Tuve una gran bronca con él por ello y aun así me fui porque no era justo que yo HIJA tuviera que sacrificar mi única

noche libre por el capricho de mi padre de que cuidara a mi hermano mientras él se iba al pádel

Otro ejemplo sería cuando yo quise tomarme pastillas anticonceptivas porque tenía problemas de regla y el ginecólogo me recomendó que yo me tomara anticonceptivos mi padre me dijo que era porque yo quería tener relaciones sexuales sin protección y no quería que me las tomará y tuvo una gran bronca cuando él le dijo a mi madre en su día que se tomará pastillas anticonceptivas”

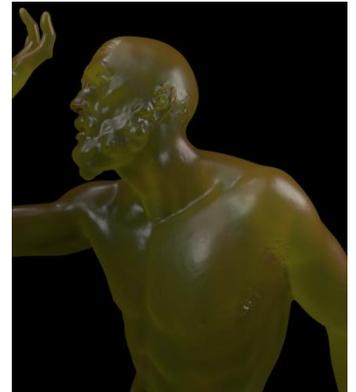
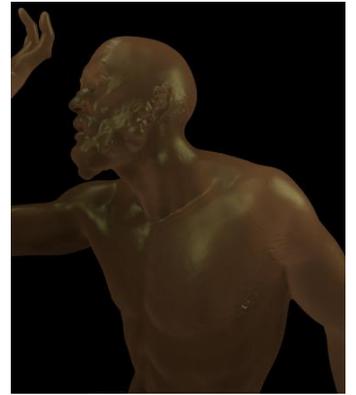
“A ver, en cuanto a situaciones machistas no he vivido de primera mano muchas por suerte. En todo caso han sido micromachismos. Sí que recuerdo uno que me pasó con mi primo que no sé si te sirve:

A mi primo pequeño siempre le han gustado las "cosas de chicas" y su padre para eso siempre ha sido y es muy machista, y a la hora de los regalos solo le podíamos regalar "cosas de niños". Pues bien, unas Navidades me dijo que quería la muñeca de Frozen y el disfraz y yo obviamente se lo regalé. Su padre se enfadó conmigo y yo le dije que si quería jugar con muñecas no pasaba nada, y que si se disfrazaba de princesa no se iba a convertir en gay como él decía, y si lo fuera lo tendría que aceptar, lo quisiera o no. Desde entonces no me ha vuelto a mencionar el tema...”

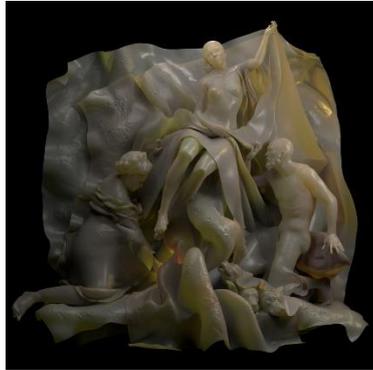
“Pues veras, en unas vacaciones estábamos mi novio, una amiga y yo. Estábamos de fiesta por la noche, y de repente vino un tío y le empezó a hablar a mi amiga. Poco a poco se iba poniendo más pesado. Y ella se sentía muy incómoda. Al final mi amiga le dijo que no le interesaba, pero aun así él seguía. Al final no pude aguantarme, y me acerqué a mi amiga y le dije que se fuese de una vez.”

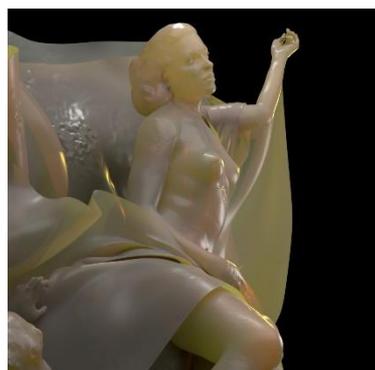
“Cada día las mujeres tenemos que hacer frente a muchos micro machismos implantados en la sociedad desde el simple hecho de que se entienda que las mujeres deban sentarse con las piernas cruzadas en el metro y el hombre pueda ocupar dos asientos hasta cosas más preocupantes como el pensamiento de ciertos jueces que creen que en la carrera judicial el puesto de fiscal es más conveniente para mujeres porque implica teóricamente menos carga laboral que el de un juez.”

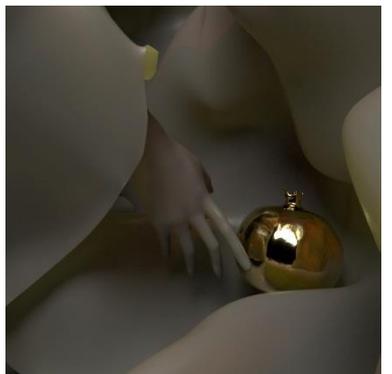
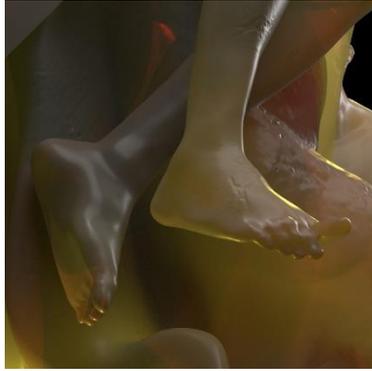
PRUEBAS DE MATERIALES



IMÁGENES FINALES







IMÁGENES PROMOCIONALES

