



Atalaya 2.0

*Experimentando con la fusión
entre escultura y videoarte*

Universidad Politécnica de Valencia – Facultad de Bellas Artes

Proyecto Final De Máster (Tipología 5.2)

Presentado por: M^a Idaira Santana Álvarez

Dirigido por. Vicente Ortiz Sausor

Valencia, Septiembre 2011



El mundo es una ilusión y el arte
consiste en presentar la ilusión del mundo.
Paul Virilio, "Estética de la Desaparición".

CURRICULUM ARTÍSTICO

M^a IDAIRA SANTANA ÁLVAREZ es una escultora y artista audiovisual nacida en 1984 en Las Palmas de Gran Canaria (donde actualmente reside).

Desde niña ya demostraba dotes creativas y talento para el dibujo, lo que la motivó a realizar la modalidad de Bachillerato Artístico, donde destacó alcanzando una calificación final de Matrícula de Honor.

Obtuvo su titulación como Licenciada en Bellas Artes en la Universidad de Sevilla (especialidad: Escultura), adquiriendo durante estos años de estudio gran destreza en el dibujo y modelado de la forma antropomórfica. En cuarto de carrera, el catedrático Francisco Borrás va a generar, con su asignatura “Dibujo en Movimiento”, una influencia clara sobre la misma, que cobrará importancia en el desarrollo de su obra personal. De la misma manera, el doctorado Juan Manuel Miñarro (director del departamento de escultura en la Facultad de Bellas artes de esta misma ciudad), va a participar en su formación, permitiendo a la artista acceder a su taller personal, donde le enseña técnicas escultóricas, restauración y policromía entre otras materias.

Una vez finalizada esta fase de su formación, decide instruirse en el ámbito de la educación, realizando un curso para la obtención del Certificado de Aptitud Pedagógica y otros más de formación continua (Uso integrado de las TIC en centros educativos; Investigación e innovación didáctica en el aula; Psicopedagogía constructivista en centros educativos; y Estrategias didácticas para la mejora de las capacidades en las diferentes etapas educativas).

En el año 2009, decide actualizar sus estudios artísticos (dado que la Universidad de Sevilla está reconocida por su metodología en torno a la forma realista, pero escasamente implica en su formación la base conceptual que la artista necesita para complementar su obra). De esta manera, realiza un Master en Producción Artística, impartido por la Universidad Politécnica de Valencia. En esta ocasión, la artista prefiere inclinar su aprendizaje hacia la modalidad de Nuevas Tecnologías.

Tras finalizar el periodo lectivo, dedica otro año más para investigar sobre su Proyecto Final de Máster, a tiempo que incrementa sus estudios realizando un nuevo curso de Formador de Formadores.

Involucrada en su discurso conceptual con la denuncia de la discriminación, no puede evitar preocuparse por los problemas sociales que ve a su alrededor, lo que debe probablemente a su vocación como educadora. Hoy en día se prepara para obtener un puesto como docente en Educación Secundaria Obligatoria, aunque su ambición por aprender la llevará en breve a convertir su proyecto en una tesis doctoral.

MÉRITOS ARTÍSTICOS:

- 2010 Vídeo seleccionado para muestras Internacionales:
 - *Dones & Dones*, Puerto Rico y El Caribe.
 - *Women & Women*, Bruselas.
- 2010 Exposición colectiva *Desde Tiempo in Memorial*; ETSID Universidad Politécnica Valencia.
- 2009 Exposición Cartel de Carnaval, Club Victoria, Las Palmas de G.C.
- 2008 PREMIO "II Concurso De Escultura *“El Empresario”* CES. Sevilla.
- 2008, Exposición de Fotografía digital *“Autorretrato”* en la Bienal Pino Falcón, Las Palmas de G. C.
- Exposición permanente: Esculturas *“Figura en movimiento”* y *“S/T”*, Fund. Miguel Fuentes, Sevilla.

ÍNDICE

	Páginas
1. Introducción	
1.1 Preámbulo	8
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Generales	
1.2.2 Específicos	
1.3 Metodología	13
2. Argumentación teórica	
2.1 Contexto histórico	
2.1.1 El Futurismo.....	15
2.1.2 El Dadaísmo.....	21
2.1.3 El Arte cinético.....	23
2.1.4 Las Nuevas Tecnologías.....	27
2.1.5 Videoarte.....	28
2.1.6 Instalación (Audiovisual).....	31
2.2 Referentes	
2.2.1 Formales:	
2.2.1.1 Robert Whitman.....	34
2.2.1.2 Tony Oursler.....	36
2.2.1.3 Amy Jenkins.....	43

2.2.2	Temáticos:	
2.2.2.1	Autorreferencia del artista	
2.2.2.1.1	Vito Acconci.....	46
2.2.2.1.2	John Baldesari.....	47
2.2.2.2	Relaciones de Poder (Hombre/ Mujer)	
2.2.2.2.1	Edward Stewart y Stephanie Smith.....	48
2.2.2.2.2	Empar Cubells.....	50
2.2.2.3	Discriminación en el Ámbito Laboral	
2.2.2.3.1	Empar Cubells.....	52
2.2.2.4	Violencia de Género	
2.2.2.4.1	Ana Mendieta.....	54
2.2.2.4.2	Libia Posada.....	55
2.2.2.5	Conciliación Vida Laboral / Familiar	
2.2.2.5.1	Martha Rosler.....	59
2.2.2.5.2	Dara Birnbaum.....	60
2.2.2.5.3	Judith Samen.....	60

3. Obra artística

3.1 Proceso de Producción del Material Audiovisual

3.1.1	Preproducción.....	63
3.1.2	Producción.....	64
3.1.3	Postproducción.....	64

3.2 Análisis de la Obra Artística

3.2.1 Obra: *¡NO ME ESTRESES!*

3.2.1.1 Vídeo.....65

3.2.1.2 Escultura..... 66

3.2.2 Obra: *¡NO ME TOQUES!*

3.2.2.1 Vídeo..... 74

3.2.2.2 Escultura..... 75

3.2.3 Obra: *¡NO ME DESPRECIÉS!*

3.2.3.1 Vídeo..... 76

3.2.3.2 Escultura..... 78

3.2.4 Obra: *¡NO ME SOMETAS!*

3.2.4.1 Vídeo..... 80

3.2.4.2 Escultura..... 81

4. Conclusiones..... 84

5. Bibliografía:

5.1 Contexto Histórico..... 86

5.2 Estudios de Género..... 87

5.3 Referentes..... 89

5.4 Proceso Técnico..... 89

6 Agradecimientos..... 91

ANEXO

Propuesta de Ampliación del Proyecto..... 93

Introducción

1.1 Preámbulo

“El Arte” es entendido como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se representa “La Vida”.

Cierto, pero, ¿cómo interpretar las imágenes que percibimos si no podemos capturar todos sus factores? Muchos artistas se han preocupado por intentar contener el tiempo (pensemos en los impresionistas), o delimitar también el espacio que les rodea (futuristas), todos ellos con un objetivo común: *plasmear el movimiento en sus obras*. Las artes tradicionales no pudieron superar el estado estático, al utilizar medios caducos, mientras que las nuevas tecnologías han conseguido (de un modo ilusorio) capturar, con secuencias de vídeo, la vida en movimiento.

Bajo esta premisa nace el proyecto “*Materia Viva*”, que plantea un trabajo de experimentación en el que fusionaremos el medio plástico, *la escultura* (para concebir el volumen); con el audiovisual, *el videoarte*, con el propósito de generar sensaciones “vivas” al proyectar imágenes en movimiento sobre la “materia” inerte.

Para argumentar nuestra investigación, en primer lugar indagaremos en la historia con el fin de generar un contexto válido que contemple la evolución artística de “La Imagen en Movimiento”. Estudiaremos y compararemos con nuestra obra las características principales del arte futurista, dadaísta y cinético hasta llegar a la práctica de nuestros días, Todo ello nos llevará a comprender mejor el proceso creativo del presente proyecto.

Posteriormente, analizaremos el trabajo de diversos artistas, lo que nos servirá para reforzar nuestro proyecto. En este apartado, Referentes, distinguiremos los factores que nos han condicionado a la hora de seleccionarlos (formales o conceptuales).

Por último, nos centraremos en el análisis de las obras generadas durante el proceso de investigación. Hablaremos de su proceso de ejecución, de su contenido visual y temático, así como del montaje de todas sus partes y de su instalación en un espacio concreto.

Las cuatro piezas generadas, que os vamos a presentar más adelante, van a recrear un medio híbrido, concebido de la fusión entre el vídeo y la escultura. Ésta sin duda es la parte más interesante del proyecto. La idea nace a partir del trabajo escultórico, cuya rotundidad y peso visual no nos permite plasmar “la vida en movimiento”. Es entonces cuando se nos ocurre beneficiarnos del carácter dinámico del vídeo y rescatar ese volumen real que nos proporciona el medio plástico. Todo ello lo conseguiremos representar mediante el modelado de las pantallas, que van a recoger del vídeo esa sensación de vida que andábamos buscando.

El contenido conceptual estará encaminado hacia la Discriminación de Género, problemática que nos concierne a todas las mujeres y que ya no debería estar presente en nuestra sociedad. Trataremos algunos de los factores que más perjudican al género femenino y que no lo dejan avanzar hacia la igualdad de oportunidades. Utilizaremos la imagen audiovisual para documentar, con ejemplos cotidianos, algunos de los casos más importantes de discriminación que suceden en la actualidad. Es importante aclarar que hemos utilizado información fidedigna y actualizada para generar nuestro discurso, recurriendo a fuentes tales como bibliografía reciente, conferencias, tesis de nuestros referentes, etc.

La primera obra que realizaremos es la llamada *¡NO ME ESTRESES!* Hay que decir que ésta va a ser la pieza más trabajada y documentada, dado que nos valdremos de ella para experimentar técnicamente (sacando conclusiones generalizadas sobre los materiales que vamos a utilizar), también para encontrar las calidades visuales que pretendemos originar (mediante la fusión de la pantalla modelada y su correspondiente vídeo, que será proyectado sobre ésta), así como para introducirnos en el discurso de género con el que también trabajaremos en el resto de las piezas que vamos a realizar.

Su contenido se traduce en imágenes audiovisuales que nos remiten a ésta inquietante composición, recomponiendo un angustioso ambiente que es representado por “El Estrés” que sufre la protagonista del vídeo.

El objetivo de esta obra es el de conectar empáticamente con el espectador. Para conseguirlo, hemos recurrido a ciertos factores, visuales y sonoros, como pueden ser: la manipulación de la luz y los contrastes, la sincronización de la música (seleccionada atendiendo a su carácter estridente), el anidamiento e interacción de diversas imágenes visuales, el efecto bucle con el que relacionamos el final y el inicio del vídeo (componiendo una acción que se repite infinitamente), etc.

A continuación, realizaremos tres piezas más. *¡NO ME TOQUES!* es la segunda videoescultura que vamos a concebir. Su discurso habla sobre la “Violencia de Género”, problemática que no podíamos dejar de abarcar debido a la importancia social que ésta ha cobrado en la actualidad. En esta obra, el contenido conceptual va a influenciar de forma clara en la composición que representaremos en el modelado la pantalla de proyección.

La obra *¡NO ME DESPRECIÉS!* se diferencia de las otras en que compromete al espectador a interactuar físicamente. La colocación de diversos objetos, que serán ofrecidos al público, modificará la lectura de la imagen audiovisual, generando un juego metafórico, que esconde un contenido conceptual implícito, relacionado con “La Discriminación de la Mujer en el Ámbito Laboral”.

Por último vamos a generar la pieza *¡NO ME SOMETAS!* Que difiere totalmente del resto en su contenido visual, trabajado ésta vez desde el ámbito de la videodanza. La obra expone una crítica hacia la actitud del hombre que manipula y “somete” a la mujer a su merced, clasificando al género femenino mediante un sistema de jerarquización basado en los estereotipos tradicionales, que mantienen las “Relaciones de Poder” a favor del hombre.

Una vez analizadas las piezas y habiendo definido la totalidad del proyecto, vamos a complementar el discurso artístico planteando una posible solución para combatir la discriminación. Para ello, presentaremos una argumentación teórica que recogerá los datos más importantes sobre el proceso de adquisición de los valores culturales.

Teniendo en cuenta que la educación es el vehículo por el que se adquieren los esquemas de género, vamos a proponer una intervención educativa, que nos servirá para potenciar las aptitudes relacionadas con el pensamiento crítico, persiguiendo el objetivo de promover una conciencia social más justa para todos. Esta propuesta, a su vez, se traducirá en una nueva obra audiovisual, cuyo contenido explicaremos ampliamente en el último apartado adjunto a este proyecto (ANEXO).

1.2 Objetivos

1.2.1 Generales:

Realizaremos un proyecto expositivo inédito que contendrá al menos una instalación audiovisual, la cual estará destinada a un espacio concreto. (Tipología 5.2)

1.2.2 Específicos:

- Fusionaremos la forma escultórica con la imagen audiovisual, construyendo un medio híbrido que utilizaremos como línea de trabajo personal.
- Plantearemos una exposición que nos servirá como soporte para la exhibición de nuestro trabajo audiovisual.
- Realizaremos un meticuloso estudio sobre la “Discriminación de la Mujer”, proponiendo nuevas vías de actuación para combatirla.

1.3 Metodología

- Hemos investigado y documentado el proceso de evolución que ha conducido “La Imagen en Movimiento” hasta nuestros días.
- Indagamos entre multitud de artistas para luego seleccionar a aquellos cuyas obras se asemejan más a la nuestra. Los clasificamos según la manera en que nos condicionan: por sus características formales o conceptuales.
- Realizamos un seguimiento de la base teórica actual existente sobre los estudios de género.
- Diseñamos una propuesta de intervención social para promover un cambio cultural a favor de la igualdad de género.
- Experimentamos fusionando el medio escultórico con la imagen audiovisual, generando varias obras que combinan estos dos ámbitos artísticos.
- Instalamos las piezas en un espacio concreto, teniendo en cuenta las características técnicas y ambientales que hemos querido establecer en el montaje.

Argumentación Teórica

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

En todos los tiempos hubo artistas que se preocuparon por introducir el movimiento en sus obras. Pensemos en el arte de las cavernas (Toros de Lascaux), en el arte griego (Discóbolo de Mirón, Victoria de Samotracia), en las obras barrocas (frescos de J.L. Kraker en la iglesia de San Nicolás de Praga), en la escuela romántica (Géricault, Delacroix), en los impresionistas (temática del cuerpo en movimiento de Degas), en los neo-impresionistas, en los futuristas, en los vorticistas, en los abstractos como Kandinsky, etc.

No obstante, con el fin de generar un contexto histórico específico, hemos seleccionado una serie de movimientos artísticos cuyo objetivo está basado en la búsqueda del movimiento.

2.1.1 Futurismo

Desde el comienzo de la revolución industrial, ciertos hombres tuvieron el mérito de reconocer el deseo de expresar el movimiento, esta pretensión está relacionada con la sensación de la velocidad. Es entonces cuando nace *El Futurismo*, un movimiento literario y artístico que surge en Italia en el primer decenio del s.XX.

La característica principal del futurismo es la plástica del dinamismo y del movimiento. El efecto de la dinámica se transmitía en vibrantes composiciones de color que debían producir un paralelismo multisensorial de espacio, tiempo y sonido.

"El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Nosotros ya vivimos en lo absoluto, pues hemos creado ya la eterna velocidad omnipresente." **F. T. Marinetti**

Inicialmente se valieron de la técnica divisionista para la realización de sus objetivos artísticos, heredada del neoimpresionismo y más tarde se aplicó la técnica cubista de abstracción como procedimiento para desmaterializar los objetos. A partir de estas premisas, la representación del movimiento se basó en el simultaneismo, es decir, multiplicación de las posiciones de un mismo cuerpo, plasmación de las líneas de fuerza, intensificación de la acción mediante la repetición y la yuxtaposición del anverso y del reverso de la figura.

Utilizando este recurso se han planteado una serie de trabajos que van a requerir técnicas adquiridas de este movimiento artístico. Este proceso de creación va a consolidar sin duda nuestra trayectoria profesional, generando una línea de trabajo dirigida a la búsqueda de sensaciones dinámicas, vivas, que representen no sólo la imagen, sino el tiempo en el que transcurre la misma y el espacio que la contiene.

Como primer acercamiento, generamos la obra "Banda Tocando", la cual personifica una escena real en la que un grupo de músicos actúa tocando en directo.



Banda Tocando, Idaira Santana, 2004.

Los instrumentos, así como el cuerpo de los artistas que fluye al ritmo de la acción, se multiplican y se distribuyen siguiendo una línea de movimientos que ha sido interpretada mediante sensaciones vibrantes por medio del desplazamiento del color y la interrelación de sus formas.

Los futuristas buscaban por todos los medios reflejar el movimiento, la fuerza interna de las cosas, ya que el objeto no es estático. La multiplicación de líneas y detalles, semejantes a la sucesión de imágenes de un calidoscopio o una película, pueden dar como resultado la impresión de dinamismo. Crearon ritmos mediante formas y colores. En consecuencia, pintan caballos, perros y figuras humanas con varias cabezas o series radiales de brazos y piernas. El sonido puede ser representado como una sucesión de ondas y el color como una vibración de forma prismática.



Caballo y Jinete, Carlo Carrá, 1913

En el manifiesto técnico de la pintura futurista se describe el dinamismo con ejemplos escénicos: <<Un caballo corriendo no tiene cuatro patas, sino veinte, y sus movimientos son triangulares>>.



La Calle entra en la Casa, Umberto Boccioni, 1911.

Y más adelante: <<Las dieciséis personas que os acompañan en el autobús son sucesivamente y a la vez una, diez, cuatro, tres; están inmóviles y cambian de sitio, van, vienen y saltan a la calle bruscamente devoradas por el sol, después vuelven a sentarse a vuestro lado como símbolos persistentes de la vibración universal>>.

Las transparencias, los degradados y la fusión de los elementos anatómicos son recursos que ya podíamos contemplar en los cuadros futuristas. Ahora, los utilizaremos en gran parte de nuestra obra plástica siguiendo la misma línea de investigación.



Estudios del Movimiento, Idaira Santana, 2008

Los estudios anatómicos del movimiento humano y la expresión corporal van a establecer vínculos que permanecerán ligados a nuestra trayectoria profesional, lo que va a desencadenar un cierto interés por nuevos medios como son la videodanza, las artes escénicas y la interpretación en general.



Movimiento de danza, Idaira Santana,

Así, por medio del análisis de modelos vivos, vamos a fomentar ese interés por proyectar la figura humana en movimiento en sus múltiples facetas formales y simbólicas.

Como podemos observar, en la práctica pictórica los objetos se descomponen forzando las formas y multiplicando los diferentes elementos. Las representaciones de color y líneas abstractamente dinamizadas, derivadas todas ellas del cuerpo, ensamblan la figura y el fondo. Las “líneas de fuerza”, según la expresión acuñada por el futurismo para señalar las formas-color concebidas dinámicamente, animan la estructura del cuadro, al igual que el color, que se aplica en tonos puros y fuertes, y que por su “virginidad” y “crudeza” se corresponde con el carácter de ruptura típico del futurismo.

Abstracción del Movimiento,
Idaira Santana, 2008.



Siguiendo esta línea de planteamientos, se va a generar una nueva obra personal, recurriendo en esta ocasión a la abstracción de las formas, el color y los contornos, que juegan con los ritmos dinámicos del cuerpo humano en movimiento. Los giros simulados por líneas curvas circunscritas y la repetición anatómica sintetizan esta composición.

Prueba de ello es la obra del artista Boccioni¹, para quien el fenómeno de la simultaneidad supone la base de la sensibilidad futurista y la consecuencia del dinamismo universal. Así, no se trata únicamente de reproducir las calles de la gran ciudad en su sino que los ruidos, los olores, las y las sensaciones provocadas imagen de la ciudad determinando atmosférica global.

la vida y el tráfico de multiplicidad escénica, vivencias recordadas deben completar la una totalidad

Formas Únicas de Continuidad
en el Espacio,



Umberto
Boccioni,
1913.

¹**Umberto Boccioni** (1882-1916) fue un pintor y escultor italiano, teórico y principal exponente del movimiento futurista.

De esta manera, van a surgir diversos trabajos más en los que estudiaremos las posibilidades formales para la representación de la imagen en movimiento. Acercándonos a la materia escultórica, se producen varias obras relacionadas una vez más con la técnica del simultaneísmo.

Figura en Movimiento, Idaira Santana, 2008.



El Estrés del Empresario, Idaira Santana, 2008.

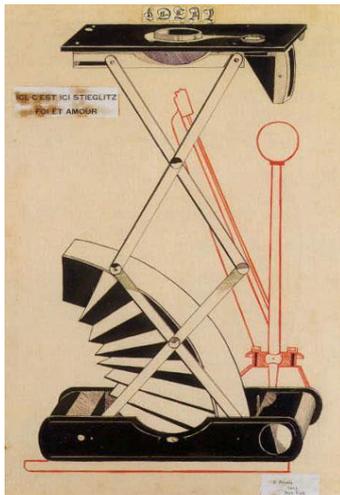
Interpretando el rastro generado por el tránsito del cuerpo al desplazarse por un determinado lugar en un período concreto de tiempo, realizamos la obra escultórica “El Estrés del Empresario”, que simboliza esa continua vida de ajetreo y velocidad a la que estamos sometidos social y profesionalmente desde hace ya algunas décadas.

Llegados a este punto de la investigación, las artes plásticas empiezan a resultarnos obsoletas y decidimos probar con medios más actuales que nos permitan trabajar con la imagen digital en movimiento, gracias a la cual obtendremos multitud de posibilidades para generar las sensaciones dinámicas que aspiramos a alcanzar.

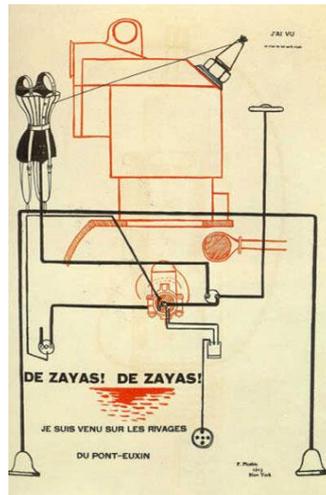
2.1.2 Dadaísmo

El dadaísmo es un movimiento artístico que surgió en 1916 en Suiza. En el movimiento Dadá es necesario dar importancia a dos nombres: Francis Picabia y Marcel Duchamp.

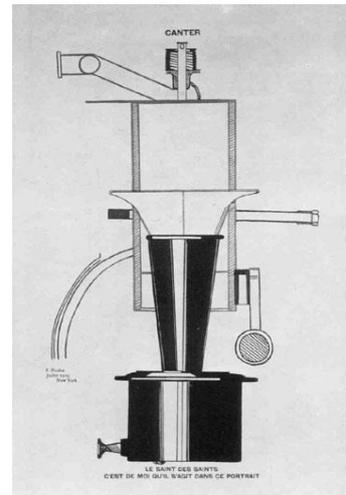
F. Picabia², después de un viaje a Nueva York, con motivo del <<Armory Show>>, en el que descubre la máquina, regresa a Europa convencido de que puede encontrar su más viva expresión en el arte por medio de este artefacto. Picabia realiza un gran número de, lo que él denomina, “Máquinas inútiles”, como emblema o símbolo de la sociedad industrial. Con estas obras logra formas significativas del movimiento real.



Francis Picabia,
*Here, This is Stieglitz /
Faith and Love,*
cover of 291, 1915



Francis Picabia,
De Zayas! De Zayas!,
291, 1915

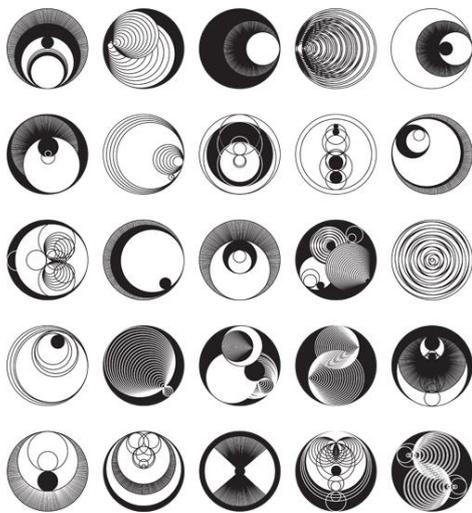


Francis Picabia,
*The Saint of Saints /
This is a portrait about
me,* 291, 1915

² **Francis-Marie Martínez Picabia** (1879-1953) pintor francés y artista vanguardista, nacido en París pero de origen cubano. Trabajó en casi todos los estilos contemporáneos más destacados. En 1917 fundó la revista 391 que resultó ser la más importante para el movimiento dadá.

De Marcel Duchamp³ dos obras son de gran importancia para este estudio: *Desnudo Bajando una Escalera* y la serie que él denominó *Rotorelief*.

En la primera obra expresa el movimiento por medio de la visión simultánea. El mismo declara: <<Se trataba de una descomposición formal, o sea, en láminas lineales que se siguen como líneas paralelas y deforman el objeto. >>.



En 1920, realiza una obra, un aparato que denomina “Óptica de Precisión”. Se trata de una serie de cinco placas de vidrio sobre las cuales había trazado líneas blancas y negras, que giraban sobre un eje metálico; cada placa era mayor que la siguiente y cuando se miraba desde un cierto punto, todo encajaba y constituía un solo dibujo.

Cuando giraba el motor las líneas hacían el efecto de círculos continuos blancos y negros, muy vaporosos como puede imaginarse. Esta obra está considerada como un clarísimo precedente del movimiento real.

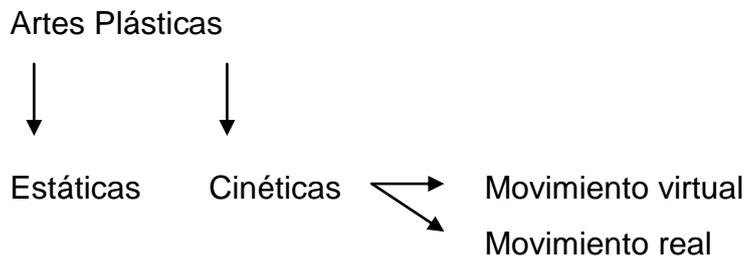
³ **Marcel Duchamp** (1887-1968). Artista francés, cuya obra ejerció una fuerte influencia en la evolución del arte de vanguardia del siglo XX. En el campo de la escultura fue pionero en dos de las principales rupturas del siglo XX: el arte cinético y el arte ready-made. Este último consistía simplemente en la combinación o disposición arbitraria de objetos de uso cotidiano.

2.1.3 Arte Cinético

En el transcurso de los siglos, el hombre ha considerado el movimiento de maneras muy diversas: lo ha tenido, ha sentido el afán de pararlo, de participar en él y por último de analizarlo y utilizarlo.

Con el progreso de los conocimientos analíticos y científicos el artista tiene la posibilidad de emplear nuevos materiales y así se han manifestado nuevas expresiones de movimiento y los medios técnicos que la ciencia depara. Por todo ello, no debe extrañarnos el encontrar artistas que introducen en su obra el movimiento, virtual o real, y que procuran actualizarse conforme a los adelantos de la técnica.

La noción del movimiento:



Las artes plásticas se pueden clasificar según su situación espacial / temporal como: estáticas (inmóviles) o cinéticas (móviles).

Dentro de esta esquematización podemos distinguir otros dos rangos, el del movimiento virtual y/o el real.

Al movimiento virtual se le podría denominar también ilusorio, dado que se trata de un movimiento óptico, y es que, más que una realidad es una experiencia mental. Diferenciamos entre la obra con movimiento virtual cinética y la obra estática en que la segunda no se traslada en el espacio, no existe una movilidad física por parte del objeto.

Es el caso de la obra cinética “Movimiento Óptico” que hemos realizado con el fin de alcanzar esa sensación óptica, donde el movimiento recreado no es físico, sino que ha sido generado mediante efectos lumínicos, utilizando un foco de luz giratorio a modo de proyector.

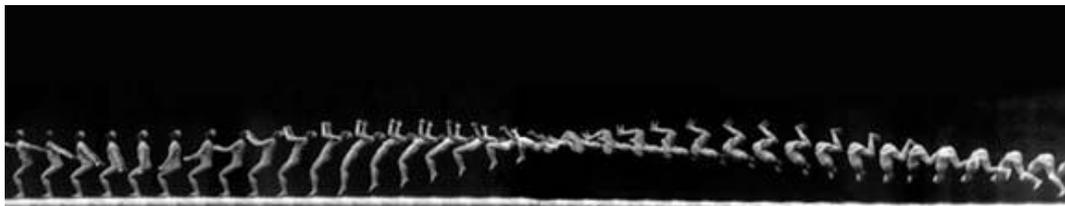


Movimiento Óptico; Idaira Santana, 2010



Esta obra ha sido realizada previamente en cera y fundida en bronce. Su singularidad se esconde en las formas que proyecta: El recorte en la escultura de una secuencia, que contiene un movimiento humano sencillo, genera un bucle gracias al dispositivo lumínico giratorio colocado en su interior.

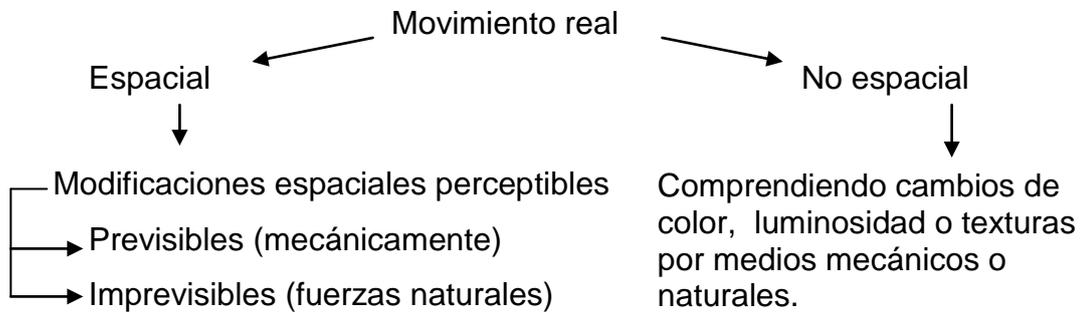
No podemos dejar de nombrar los estudios fotográficos de Marey:



Cronofotografía, Etienne-Jules Marey⁴, 1886

⁴ **Etienne Jules Marey** (1830-1904) médico, fotógrafo e investigador francés, destacó por sus investigaciones en el estudio fotográfico del movimiento. En 1882 inventó una cámara de placa fija cronomatográfica equipada con un obturador de tiempo. Utilizándola, tuvo éxito al combinar en una placa varias imágenes sucesivas en un simple movimiento. Para facilitar el disparo desde diferentes posiciones, la cámara se colocó dentro de una gran cabina de madera que corría sobre raíles.

De esta manera clasificamos el movimiento real analizando algunos aspectos definitorios, como son:



La palabra cinético está ligada etimológicamente al concepto de movimiento. Cinético (del griego Kinematikos) significa: que tiene el movimiento como principio.

Victor Vasarely⁵, artista y teórico considerado “fundador” de este movimiento, sostiene que “la existencia de casos límite en los cuales el ojo organiza un campo necesariamente inestable” es la base misma del cinetismo.

La aplicación masiva del instrumental técnico de nuestra época otorga a nuestro entorno un dinamismo jamás imaginado. Los artistas cinéticos aspiran a realizar un arte que vaya a la par.

“La velocidad de nuestra civilización moderna nos gana y nos subyuga: vivimos en lo fulgurante, en lo centelleante”. “Puesto que la velocidad es la categoría cotidiana de nuestro tiempo, ha sido indispensable someter al ojo a agresiones cada vez más vivas, cada vez más intensas. Esto justamente es lo que hice en mis obras”. V. Vasarely

⁵**Victor Vasarely** (1908-97). Pintor húngaro afincado en París, asociado al arte cinético. Se empeñó en incorporar la dimensión temporal a la forma plástica, camino iniciado ya por los futuristas y Duchamp. Su pintura se basa en el rigor científico y combina las leyes de la física y el conocimiento de la geometría, junto a las cualidades perceptivas del color y su influencia en la percepción visual.

Según **Schöffer**⁶:

“Las artes plásticas tradicionales, al utilizar medios técnicos caducos, no pudieron superar el estado estático”. Por eso las “nuevas técnicas” y el “cientismo” son conceptos paralelos en la investigación plástica de este artista. Entre estos medios, el más extraordinario, según él, es la electrónica.

No es difícil comprender que una época signada por el dinamismo, como es la nuestra, haya podido producir una arte cinético. En nuestra opinión, la velocidad, el movimiento, el juego incesante de señales luminosas, todo el espectáculo lumínico-cinético que nos rodea, han proporcionado un rico material de reflexión a los artistas del movimiento.

⁶ **Nicolas Schöffer** (1912-1992) Escultor y teórico de arte francés de origen húngaro. Desarrolló una investigación vinculable al arte programado y cinético y al constructivismo de Gabo y Pevsner. En 1948 inventó el *espacio-dinamismo*, conjunto que reúne elementos plásticos, móviles y coloreados, y que en 1957 evolucionó hacia *luz-dinamismo*, con la inclusión del elemento luminoso para lograr una síntesis plástica de todas las artes figurativas, el cine y la música. En 1959 lanzó el *crono-dinamismo*, con obras dotadas de movimiento eléctrico autónomo.

2.1.4 Las Nuevas Tecnologías de la Información-

En 1824 un hecho va a cambiar la historia del arte: Peter Mark Roget publica la ley de la persistencia retiniana. Este texto indaga en la peculiaridad o defecto del ojo, que consiste en la retención de la imagen en una pequeña fracción de segundo, lo que permite que en una sucesión no se perciban los pasos de una imagen a otra. Ya en 1931 empiezan a crearse los primeros artilugios destinados para este fin. Serán los hermanos Lumière⁷ los responsables de popularizar estos avances al proyectar, con su cinematógrafo, imágenes en movimiento.

Partiendo de este fenómeno se han desarrollado principios técnicos que van a mejorar la calidad de la imagen. La evolución de los medios ha cambiado de manera considerable gracias a la invención del vídeo y la aparición de todo tipo de aparatos informáticos de última generación, de los que hoy no se puede prescindir.

Como consecuencia del progreso de las tecnologías de la información y la familiarización de las generaciones que acceden a esta nueva herramienta de trabajo, muchos artistas de otras disciplinas se ven atraídos hacia la práctica artística de los nuevos medios.



Autorretrato, Idaira Santana, 2009.
(Fotografía Digital)

⁷ **Louis** (1864-1948) y **Auguste** (1862-1954) **Lumière**

Los hermanos Lumière son considerados históricamente como los padres del cine. Inventaron el cinematógrafo (considerado el primer aparato de cine) basados en el kinetoscopio de Tomas A. Edison. Ellos fueron los primeros en dar propiamente una función de cine el 28 de diciembre de 1895.

2.1.5 Videoarte

El uso del vídeo como soporte artístico es relativamente reciente. Los primeros trabajos en este sentido se efectúan a mediados de los años sesenta. Desde ese momento hasta nuestros días, han visto la luz infinidad de estudios y publicaciones sobre la materia. Como resultado han aparecido numerosos términos que tienden a clasificar las distintas experiencias artísticas realizadas en el territorio vídeo. Las palabras videoarte, videoescultura, videoinstalación o videodanza han sido definidas de muy diferente manera, en función de los diversos autores que han tratado este tema.

Curiosamente, desde su origen, el videoarte no atrae de forma especial a cineastas marginales o amateurs, sino a músicos, escultores, pintores o poetas de vanguardia que buscan en la tecnología del vídeo un nuevo instrumento de expresión artística. Este medio se nutre de toda clase de experiencias y movimientos artísticos de carácter vanguardista.

Los videoartistas no se dedican a realizar cine en soporte vídeo, sino que exploran las posibilidades específicas de la imagen electrónica, investigan las prestaciones peculiares que les ofrecen las nuevas tecnologías, ensayando nuevas fórmulas de expresión, exprimiendo al máximo las posibilidades de generación y manipulación del vídeo.

Así pues el videoarte se considerará en sus inicios como una disciplina híbrida dentro del arte contemporáneo, que designa producciones con unas mínimas características comunes, como son la búsqueda formal de su propio lenguaje, un trabajo sobre el significante y la materialidad del discurso visual y sonoro, y del arte en general. Aceptado a nivel institucional como una categoría artística, la difusión de sus obras se realiza habitualmente en los circuitos de museos y galerías.

Todo el mundo parece estar de acuerdo en que la primera práctica de videoarte, la realiza N. J. Paik⁸ en el año 1.965 en Nueva York, cuando compró uno de los primeros equipos de vídeo Sony Portapak doméstico y enfocó su cámara hacia la comitiva papal que recorría la Quinta Avenida. Paik cogió las cintas del Papa Pablo VI, grabadas desde un taxi, y esa noche enseñó el resultado en un sitio frecuentado por artistas, el "Cafe à GoGo". ¿Qué fue lo que convirtió en arte las imágenes del Papa grabadas por Paik? A nivel muy básico, se consideró así porque un artista reconocido convirtió el vídeo en una prolongación de su propia práctica artística. Creó una expresión personal al captar una imagen que, para él, tenía una contundencia artística y cultural. Podríamos decir entonces que el arte está en la intencionalidad del artista, al concebir algo sin ningún otro propósito.

Pero no es hasta el año 1.969 con la exposición de videoarte en la Galería Howard Wise de Nueva York. "T.V. as a creative medium" y con la posterior publicación, al año siguiente, del libro de Gene Youngblood "Expanded Cinema", donde se acuña el término videoarte, que se usará mayoritariamente durante toda la década de los setenta.

Para Paik y otros videoartistas, como Dan Graham⁹, Bruce Nauman¹⁰, Joan Jonas¹¹ y John Baldessari¹², lo más atractivo del vídeo era su capacidad para transmitir imágenes instantáneamente, además de su relativa asequibilidad. Para estos artistas, todo ellos preocupados por temas como el tiempo o la memoria, la espontaneidad e inmediatez del vídeo eran fundamentales.

⁸ **Name June Paik** (1932-2006) Fue un famoso compositor y videoartista surcoreano de la segunda mitad del siglo XX.

⁹ **Dan Graham** (1942) es un artista conceptual, trabaja en Nueva York . Sus campos artísticos están relacionados con el vídeo y compone circuitos con estructuras de vidrio y espejo. Graham se centra especialmente en la relación entre su obra y el espectador en sus piezas.

¹⁰ **Bruce Nauman** (1941) Su obra abarca una gran variedad de medios. Gran parte de su trabajo se caracteriza por un interés en el lenguaje y en la capacidad ambivalente de éste.

¹¹ **Joan Jonas** (1936) está considerada pionera en el ámbito del videoarte y de la performance.

¹² **John Baldessari** (1931) Su trabajo a menudo trata de señalar la ironía en la teoría del arte contemporáneo o reducirlo al absurdo.

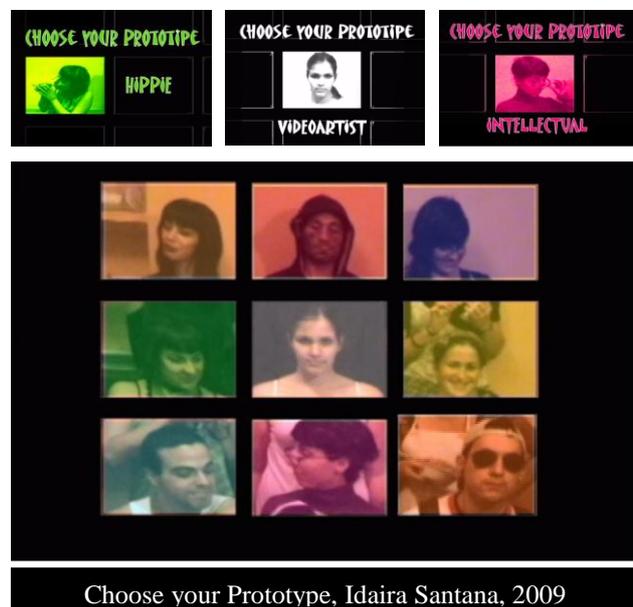
Estos innovadores exploraron el vídeo de la misma manera que hacían los artistas abstractos o los coloristas. A ellos les interesaban los mecanismos del vídeo en función del arte, razón por la que van incorporando ingenuamente técnicas de coloreado y creación de imágenes para dar sofisticación a los objetos corrientes.

Los videoartistas de los años ochenta y noventa se ocupan de la narración personal que refleja una búsqueda de identidad (especialmente cultural y sexual) y la libertad política.

Esta misma premisa es manifestada en la obra: “Choose your Prototype”, cuyo discurso representa una narración crítica en manifestación contra la injusta clasificación de los estereotipos humanos.

Sin duda esta creación va a resultar de gran influencia para los posteriores trabajos, todos ellos adscritos al presente proyecto, marcando un punto de inicio hacia nuestra actual investigación, centrada en la búsqueda de una conciencia social que fomente la igualdad humana y, por tanto, que rebata la discriminación.

Las artistas feministas se vuelcan en el vídeo para comunicar su intenso deseo de lograr la igualdad de género. Éste mismo va a ser el discurso principal que perseguiremos dentro de la obra realizada a partir del proyecto: “Materia Viva”.



2.1.6 Instalación (audiovisual)

Para el ser humano el espacio es una forma de percepción sensitiva, necesaria para el reconocimiento de otros conceptos, que interpreta de una manera personal. De este modo los humanos aprenden del entorno y toman conciencia del lugar que ocupan, de lo que les rodea. Al mismo tiempo, el espacio lo relacionamos también con la capacidad de contener cuerpos, lo que obliga a considerar el vacío como objeto de estudio, ya sea como envolvente o como contenido.

La instalación altera el espacio y lo transforma en su contenido perceptual, destacando particularidades insospechadas de él. La ocupación del espacio se convierte en el tema fundamental, se crean obras en función del área donde se van a instalar. Esto supone un cambio fundamental en el modo de abordar la obra de arte.

Vamos a centrarnos en la Videoinstalación, puesto que éste es el medio en el que se encuentra inscrita nuestra obra, por lo que intentaremos definir su significado y características utilizando como fuente de investigación algunas citas textuales seleccionadas entre las de varios teóricos y artistas.

Según Francesc Torres: *“Una verdadera videoinstalación es aquella que tiene el vídeo como centro de gravedad, independientemente del contenido de la pieza, mientras otro tipo de instalaciones tienen su centro de gravedad en el contenido, no entendiéndose el vídeo, pese a su carga significativa, como su aspecto definitorio”*¹³.

¹³ - **Francesc Torres**, Entrevista de Rosa Olivares. “Francesc Torres. Arte es lo que hago, pero no en lo que pienso”, Lápiz nº 77.1990.

Se entiende aquí que el elemento clave es la utilización del dispositivo videográfico, es el que aporta sentido a la obra, a pesar de que algunas videoinstalaciones no cumplen este requisito, ya que utilizan el vídeo de una manera que podríamos calificar de banal o gratuita. Son aquellas que se basan en trucos de magia efectista, posibles gracias a la tecnología, y aquellas instalaciones que relacionan imagen electrónica con esculturas, objetos o el mismo mueble del televisor de forma circunstancial o decorativa.

Así pues, cualquier obra que incorpore, entre otras cosas, imagen electrónica, bien en un televisor, o proyectada, no se convierte automáticamente en videoinstalación.

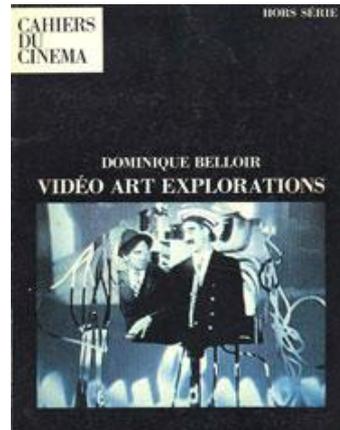
Eugeni Bonet considera que:

“La presencia de un monitor de vídeo o una grabación sonora, pongamos por caso, no garantiza que nos hallemos delante de una videoinstalación. Pero la noción misma es indefinible si no es mediante la acumulación argumentada de ejemplos. La instalación no es un formato normalizado, sino una forma idiosincrática de articular diversos elementos en un conjunto unitario”¹⁴.

¹⁴ - **Eugeni Bonet**, “El polivideo en plural”, Telos nº 9 Monográfico “Vídeo”. Fundesco. Madrid 1987.

Dominique Belloir reconoce que:

“Las videoinstalaciones se pueden definir como un sistema de ecos e interrelaciones complejas entre el dispositivo desplegado en un espacio dado y el público que está en ese espacio. Así pues, una videoinstalación está esencialmente basada en el comportamiento del visitante, cuyo menor gesto será registrado y simultáneamente confrontado a su propia imagen, la cual está manipulada por el dispositivo. Semejante sistema, consecuentemente, no podrá "funcionar" sin la participación del espectador”¹⁵.



A medida que aumentan las posibilidades técnicas de los medios, cada vez se integran más ampliamente los diferentes elementos (sonido, imagen, entorno escultórico) al servicio de la historia que cuentan los artistas, todo esto ha acercado la práctica artística a la teatral. Sin embargo no es de extrañar que se adopte “lo teatral” en las instalaciones multimedia, especialmente en el caso de artistas cuya obra se identifica con lo lírico y lo poético, o incluso con lo político.

¹⁵- **Dominique Belloir**, "Video Art Explorations", Cahiers du Cinéma, Hors de série, Editions de L'étoile, París, 1981.

2.2 REFERENTES

2.2.1 Formales

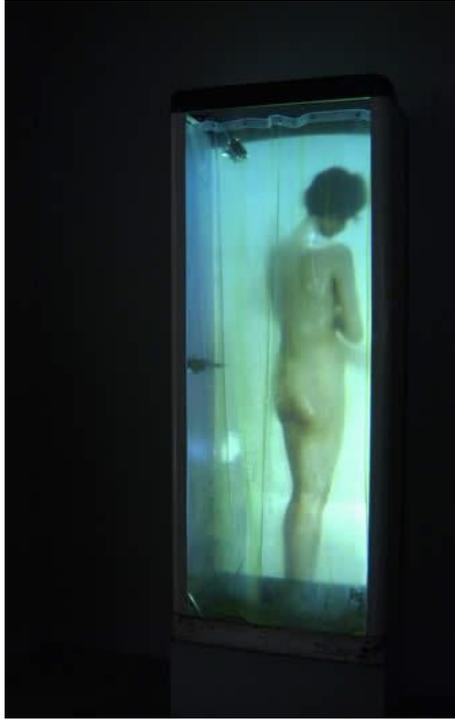
Como bien expresa su nombre, el principal objetivo del proyecto “Materia Viva”, es el de encontrar un medio que genere la sensación de “vida” en el interior de la materia escultórica. Para ello vamos a centrarnos en la reconstrucción de la pantalla de proyección, la cual modelaremos otorgándole un carácter tridimensional. Posteriormente proyectaremos imagen en movimiento (vídeo) sobre la forma escultórica, catalogándolo así dentro del género de la instalación audiovisual, específicamente dentro de la videoescultura.

Podemos encontrar similitudes con otros artistas que han trabajado anteriormente con técnicas similares. Uno de los antecesores principales que estudió la relación entre ambas materias artísticas es **Robert Whitman**¹⁶.



Este artista disfruta de la capacidad de transformar objetos y situaciones cotidianas en acontecimientos fantásticos, repletos de múltiples referencias. Muestra de esta característica original se encuentra en sus esculturas multimedia, denominadas Cinema Pieces, que combinan objetos corrientes con proyecciones de sombras, diapositivas y película.

¹⁶ **Robert Whitman** (nacido en 1935 en la ciudad de Nueva York) es un artista conocido por sus obras de teatro seminales de la década de 1960 la combinación de imágenes visuales y de sonido, actores, películas, diapositivas, y los apoyos en los ambientes evocadores de su propia creación. Desde finales de 1960 ha trabajado con las nuevas tecnologías.



Shower, Robert Whitman, 1964

Shower (1964) es literalmente un plato de ducha con cortinas y agua en el que se proyecta una imagen de tamaño natural de una mujer duchándose.

Garbage Bag (1964) consiste en una bolsa de color marrón con una superficie de cristal sobre la que se exhibe una película.

Bathroom Sink (1964) es una filmación del maquillaje de una mujer proyectada en un espejo sobre el lavabo que se refleja en la pared opuesta...

En definitiva, lo que me interesa subrayar es que se trata de imágenes, o mejor, proyecciones de películas no sobre pantallas convencionales, sino sobre objetos que Robert Whitman reutiliza creativamente: la imagen se proyecta sirviéndose de ellos.

Ahora bien, ¿qué sentido tiene reconsiderar la superficie de proyección y utilizar otros soportes más allá de la pantalla plana? Se trata de ampliar el registro expresivo de la imagen, de contemplarla bajo otra perspectiva, en otro contexto, modificando necesariamente la percepción de la obra. Una de las aportaciones de este artista está precisamente en una reflexión sobre el “medio”, es decir, en la particular manera en que se proyectan las imágenes.

Continuando con el análisis de la pantalla tridimensional, es necesario tener en cuenta la obra del videoartista **Tony Oursler**¹⁷ (referente principal de nuestra obra a nivel formal).

Tony Oursler ha sido una de las figuras más relevantes de la evolución del videoarte, en un momento crucial en el que la pantalla de televisión ya no era capaz de contener el desarrollo potencial del vídeo, Oursler ha ido adaptando y redefiniendo los métodos en que la particular estética del vídeo es capaz de delinear de un modo excepcional las imágenes intemporales y emotivas que marcan una época.

En su trabajo profundiza en las complejidades del ver y entender, adoptando la tecnología contemporánea y explorando y revelando simultáneamente sus efectos. Reconociendo el deseo humano innato de contemplar lo que no conocemos y la fascinación humana por el movimiento.

En 1981 realiza sus primeras exposiciones individuales en el “University Art Museum” de California y en el de Nueva York, aunque es en 1989 cuando comienza a realizar instalaciones audiovisuales.

Desde sus primeras instalaciones combina los componentes de la imagen audiovisual con objetos escultóricos que representan imágenes figurativas. Cabe señalar la similitud existente entre esta práctica, desde el punto de vista técnico, y el trabajo experimental que vamos a abordar por medio del presente proyecto: recurriendo al modelado de las pantallas para construir formas antropomórficas sobre las que proyectaremos imágenes de vídeo.

¹⁷ **Tony Oursler** (nacido en Nueva York, 1957) artista multimedia considerado uno de los precursores del Videoarte. Actualmente realiza instalaciones audiovisuales con videoesculturas.



Kepona Drum, Tony Oursler; 1989

Características técnicas: Vidrio pintado, bidón de acero pintado, pantalla de TV, VCR y VHS. Dimensión: 58,4 x 88,9 x 81,2 cm.

Ésta es su primera videoinstalación, en la que ya incorpora el objeto escultórico como pantalla de recepción de imágenes proyectadas. Su temática está relacionada con un caso de envenenamiento consciente de los empleados por parte de la empresa química “Life Science” en Hopewell (EE.UU.)

Sobre el vertido que sobresale del bidón de petróleo se proyectan texto e imágenes que se desplazan aleatoriamente, construyendo así su particular crítica ante la contaminación por parte del ser humano.

Su discurso habla sobre el ser humano en conflicto con sus “demonios” (el dinero, el sexo, la religión, los medios de comunicación, la familia, etc.), con una intención clara: ilustrar el fracaso de la cultura. También dedica parte de su producción al estudio de los estados psicológicos y a las manifestaciones de las emociones humanas básicas (inseguridad, miedo, paranoia, ansiedad, soledad, etc.)

Con respecto al audio, responde al género narrativo, utilizando un vocabulario engañosamente simple, inspirado en largometrajes populares y programas de televisión, cuyo relato esconde una crítica mordaz.

En sus obras, desvirtúa el realismo de las imágenes combinándolas con objetos o recurriendo al feedback, la baja resolución o a la refilmación. Además, exagera la iluminación y modifica los colores para hacerlos más llamativos, dirigiendo su atención a las posibilidades de manipulación del vídeo.

Oursler se niega a ocultar sus medios de producción, desmitificando así la calidad “mágica” propia del cine clásico, generando un discurso visual claramente artificial.

En sus videoinstalaciones el artista se preocupa también por escenificar y ambientar las piezas, incluso llegando a contratar actores para representar sus personajes de un modo más realista.

En 1992, Oursler presenta su primer estudio sobre trastornos dentro de la psicología humana.



Test (Window Project), Tony Oursler, 1992.
(Test/Model Release/Paranoid-Schizoid Position)

Se trata de un tríptico de monólogos independientes, donde Oursler no sólo se preocupa del contenido de la imagen, sino de distribuirla en el espacio y estudiar su lectura visual. Vamos a valernos de este recurso para la grabación y el montaje de las imágenes que compondrán nuestra obra.

En la obra Window Project, Oursler divide la imagen en tres partes:

- Izquierda; Aparece Constance de Jong, escritora y dramaturga, leyendo en voz alta un documento jurídico sobre los derechos de autor del director de cine.

- Centro; Vemos a Kim Gordon, cantante del grupo Sonic Youth, escenificando un relato sobre la paranoia y los estados de la conciencia dividida.

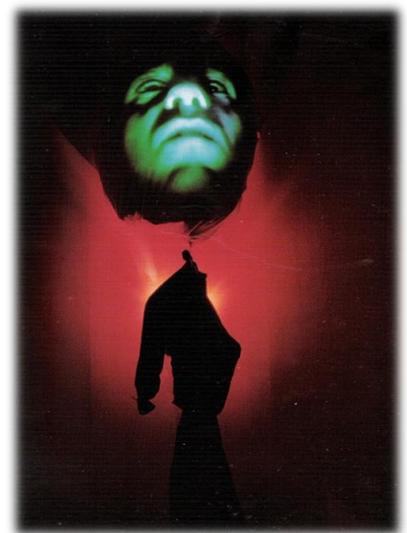
- Derecha; finalmente encontramos a Karen Finley, artista de performance, que enumera las preguntas del “Minneapolis Multy-Phasic Personality Inventory” (inventario múltiple de la personalidad fásica), en forma de cuestionario verdadero/falso, cuya finalidad responde a la detección de los trastornos de personalidad.

En 1992 realiza la obra “The Watching” (el observatorio), que compondrá un punto de partida para su trabajo posterior. En esta obra interpreta la importancia del ojo como medio de comunicación visual con el exterior. Lo que le llevará próximamente a estudiar también el rostro como estructura que define principalmente nuestra identidad.

Detalles:

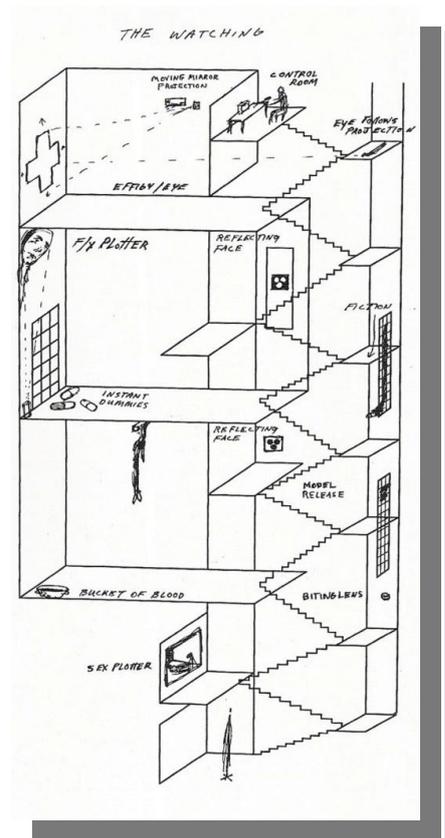


The Effigy Eye



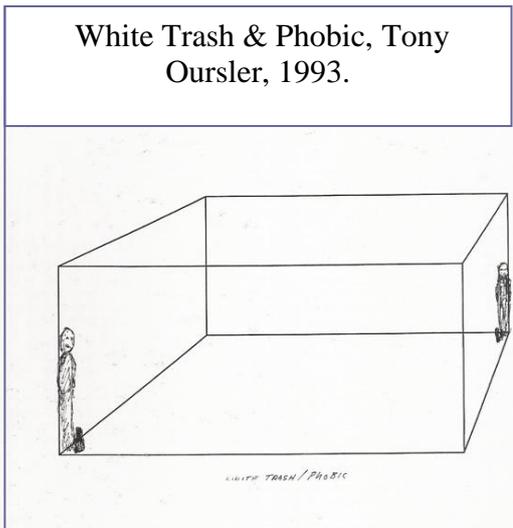
F/X Plotter

En este proyecto, Oursler estudia la intervención por parte del espectador, quien debe desplazarse para ir descubriendo los distintos elementos que componen la obra: figura de F/X Plotter, (experto en efectos especiales) varios monitores con imágenes, cámaras conectadas a un circuito de captación y reproducción de imágenes. La pieza describe la mecánica de recreación de una muerte en el cine, simulando un trauma encubierto que el espectador (como investigador) debe descifrar.



The Watching, Tony Oursler, 1992.

White Trash & Phobic, Tony Oursler, 1993.



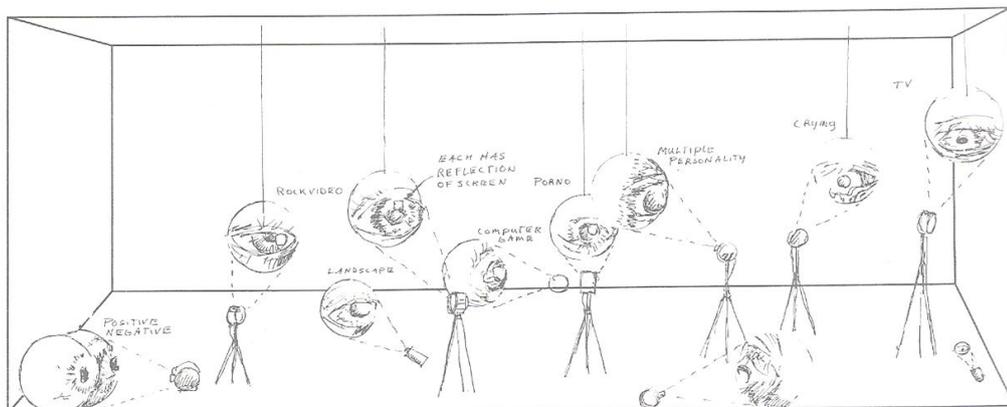
Para escenificar esta obra, Oursler comienza a elaborar maniqués y muñecos (elementos que van a componer gran parte de su obra de los 90') sobre cuya cara proyectará imagen en movimiento.

Ambas imágenes, instaladas en esquinas opuestas en una habitación oscura, pretenden dar la impresión de estar conversando fragmentadamente.

En esta ocasión cuenta con la participación de su amigo y colaborador Mike Kelley, siendo su rostro el que se proyectará sobre uno de los personajes (Phobic).

El audio estará compuesto por dos voces pertenecientes a los actores. Kelley desarrollará un relato sobre la violencia doméstica, las drogas, etc., mientras que Oursler (quien escenifica la segunda figura, White Trash) argumenta varios episodios claustrofóbicos que van desde la infancia a la madurez.

Oursler se interesa especialmente por la representación de sus pantallas, modelando escultóricamente formas (usualmente esféricas u ovoides), que han sido previamente estudiadas en relación con las imágenes en movimiento que va a proyectar posteriormente.



Serie Eyes, Tony Oursler, 1996-99.

En esta serie, confronta varias videoproyecciones con ojos que proyecta sobre esferas que mantienen la escala de una cabeza humana. La situación espacial de estas esculturas, suspendidas del techo como si flotaran, genera una ambientación de observación constante en la que el espectador penetra y pasa a formar parte del espectáculo. Para magnificar la mirada, Oursler se vale de técnicas como las variaciones de luz y la manipulación de la imagen grabada.



Su obra transmite una expresión particular, la manipulación y fragmentación del cuerpo humano genera unas figuras extrañas que son torturadas, magulladas, seres que han perdido el sentido de la vida.



Heads Light, Tony Oursler, 2009.

La composición escultórica se escenifica a partir de la figura del mártir (rostro reflejado) que dialoga con el elemento que lo maltrata (en este caso herramientas incrustadas), cuya base conceptual está generada sobre los pensamientos obsesivos del protagonista.

Actualmente el artista continúa generando piezas bajo la misma dinámica de trabajo, habiendo concebido un híbrido entre escultura y videoarte que ya forma parte de su particular manera de interpretar el mundo, conteniendo un discurso con el que se manifiesta mediante la crítica social.

Cabe destacar que en 1999, Tony Oursler publica "I Hate the Dark. I Love the Light", escrito cronológico que trata históricamente la constitución y evolución de la cámara de vídeo.

Amy Jenkins¹⁸ enfoca la creación artística de un modo también multidisciplinar, las instalaciones que crea combinan video, escultura, performance, escritura y audio para crear sus entornos de inmersión audiovisual.

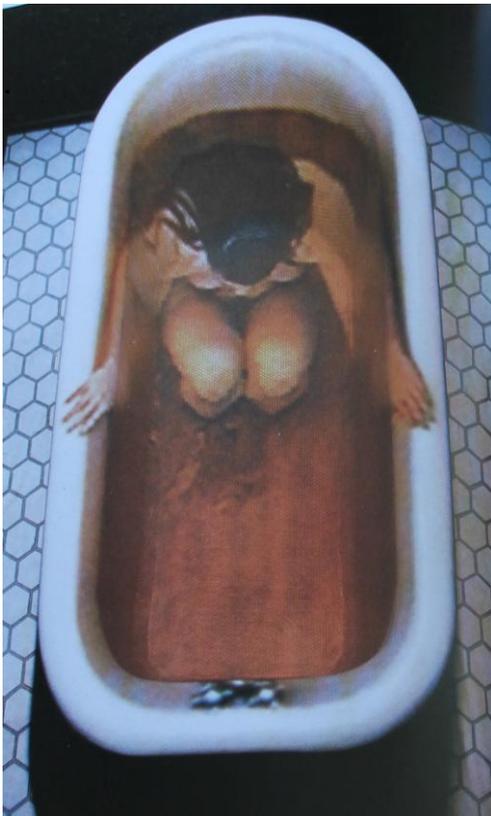
Cruzando los límites estáticos del espacio y el objeto, su videoproyección genera un espacio poético que emula el pensamiento y la memoria. El video en tres dimensiones se convierte en maleable, con cierta alteración de los límites de lo físico y lo ilusorio.

La artista estadounidense, toma prestada la técnica de Oursler y, antes que él, la de Robert Whitman, trabajando con la imagen en movimiento combinadas con la escultura, tanto con objetos en miniatura como con grandes elementos arquitectónicos.

¹⁸ Amy Jenkins, videoartista, nace el año 1966, en Springfield (Condado Illinois, EE.UU.)

Coherente en todas sus instalaciones enfoca su representación en la creación del lugar y los aspectos psicológicos de los interiores, ya sean físicos en la estructura o de un individuo psique. El uso de su propia imagen y la de su familia es también un importante recurso en la obra de Jenkins. En su discurso estudia las relaciones familiares, las diferencias entre el hombre y la mujer y otros temas de identidad.

Características de la instalación:
Videoproyección sobre una bañera
en miniatura de cerámica y azulejos.
Dimensiones: 14 x 20 x 26 cm.
Duración: 4 minutos.



Ebb, Amy Jenkins, 1996

Amy llena una bañera en miniatura en la que una mujer se introduce, cruzando los límites estáticos del espacio y el objeto. La imagen proyectada reproduce como, poco a poco, la sangre va emergiendo de su cuerpo, y como se altera el tratamiento de tonal del agua, teñida de rojizo.

Es el sangrado menstrual de una mujer el que define la experiencia. Sin embargo, en Ebb, hay un giro sorprendente: la protagonista decide aceptar la devolución de su sangre. Ella no se reprime ante su condición de mujer, no permite que el dolor de la menstruación y sus implicaciones le suponga un sacrificio.



Por favor, Amy Jenkins, 1996

Características de la instalación:

Proyección de video sobre la cama de hierro forjado en miniatura.

Dimensiones: 4 x 5 x 7 cm./Duración: 5 minutos.

La imagen de un hombre y una mujer se proyecta sobre una cama de hierro forjado en miniatura. *Por favor*, es a la vez una excitante aunque incómoda historia familiar, en la que la protagonista es rechazada por el hombre en sus deseos más íntimos.

Viendo ambas obras, comprobamos como no sólo compartimos con la artista similitudes formales, sino que los intereses temáticos también confluyen en nuestras interpretaciones artísticas, al reflexionar sobre la identidad femenina y la desigualdad de género, reflejada en la obra de Amy Jenkins por la dominación de los deseos del hombre sobre la mujer.

2.2.2 Temáticos

2.2.2.1 Autorreferencia del Artista

Si nos detenemos a observar como hemos involucrado la imagen propia en nuestra obra, debemos reconocer similitudes con artistas como Vito Acconci¹⁹, Bruce Nauman o Joan Jonas, quienes enfocaban literalmente la cámara sobre ellos en situaciones fabricadas o en su estudio.

A partir de 1969, **Vito Acconci** se concentra en visionar su cuerpo como material de trabajo; así en los tres años siguientes produce un gran número de performances conceptuales que realiza en lugares públicos, en galerías o en su propio taller. De este modo, presenta un punto de separación entre lo público y lo privado, entre la presencia y la ausencia. Sostiene también que el vídeo puede permitir una cierta intimidad que no es posible con el cine. Tanto es así que, en su obra *Undertone*, se sienta y relata una fantasía masturbatoria de una chica frotándose las piernas bajo la mesa. La realización de un diálogo incoherente y los cambios de ida y vuelta entre la cámara/espectador y él mismo generan una conexión



entre ambos participantes, una clara dependencia el uno del otro, ya que el espectador actúa como un voyeur que hace que el rendimiento sea posible al ver y completar la escena, creyendo en la fantasía.

Vito Acconci, *Undertone*, 1972.

¹⁹ **Vito Acconci** (1940) es un artista y poeta estadounidense cultivador del llamado arte corporal, derivado del minimalismo escultórico. Proponía una nueva definición del objeto material y un espacio de encuentro entre el espectador y el artista. Empleó el vídeo hasta 1980.

John Baldessari²⁰ también utiliza su imagen como herramienta visual para su trabajo. Este videoartista realizó una serie de vídeos en blanco y negro toscamente filmados, pero conceptualmente rigurosos, muchos de ellos en 1971.

En la obra *I Am Making Art*, se sitúa como protagonista y creador de su propia obra, configurando su imagen como punto central (conceptual y espacialmente) mientras realiza ligeros movimientos con diferentes partes de su cuerpo, repitiendo el título de su obra.



John Baldessari, *I Am Making Art*, 1971

2.2.2.2 Relaciones de Poder (Hombre/ Mujer)

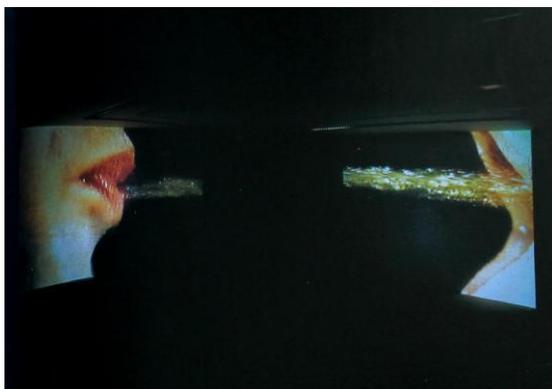
Introduciéndonos de lleno en los estudios de género, vamos a analizar (en adelante) la relación simbólica entre la obra de determinados referentes y la nuestra, diferenciando los campos de actuación hacia los que se distribuyen cada una de las secuencias dispares que componen nuestra obra audiovisual.

En las últimas décadas, la situación de la mujer ha progresado satisfactoriamente. A pesar de ello la discriminación del género femenino se encuentra a la orden del día. El principal problema es que como sociedad seguimos siendo machistas. Las mujeres somos cada vez más independientes y autónomas pero quizás la sociedad en la que nos desarrollamos nos obliga a no parecerlo.

²⁰ John Baldessari nace en 1931, en California. Está considerado un importante artista conceptual.

Artistas tan destacados como **Edward Stewart y Stephanie Smith** han trabajado con los diferentes tipos de relaciones, utilizando el vídeo como medio para explorar cuestiones de dominación, violencia, sumisión y deseo, generando así un clima de comunicación entre la figura hombre/mujer.

Esta pareja, comienza a trabajar en colaboración con el medio audiovisual en 1992.



Relación Sexual,
Edward Stewart y Stephanie Smith, 1993

Sus videoinstalaciones cuentan con la imagen de ambos artistas mientras realizan acciones repetitivas. En algunas de estas, como en *Relación Sexual*, de 1993, o en *Boca a Boca*, de 1995, la acción se limitó a repetir en un bucle sin solución ni fin. En otros, se desarrollan para llegar a conclusiones extremas.



Mouth to Mouth/ Sustain,
S. Stewart y S. Smith, 1995.

En *Boca a Boca*, la pareja se encuentra atrapada en una situación agonizante. Stephanie está a cargo de la respiración de Stewart, su aliento es necesario para la supervivencia de éste y por lo tanto, ella tiene la terrible responsabilidad de observar y esperar para mantenerlo con vida.

En un trabajo relacionado con el mismo hecho y del mismo período (Sustain, 1995) imágenes similares a las creadas para *Boca a Boca* son proyectadas bajo la misma configuración. El torso desnudo de Stewart está chupado y mordido por Smith para crear cardenales vivos o "mordeduras de amor".

La yuxtaposición de estas dos formas de sostener, tanto a través del aire y la carne, genera un fondo visceral neurótico interpuesto sobre la dependencia representada en el simple *boca a boca*. Como su título indica, ofrece una interdependencia entre los cómplices. En este caso es la mujer que tiene la responsabilidad de mantener a su compañero con vida.

Es precisamente el estudio de las relaciones de género lo que va a definir el sentido de la obra de estos artistas. De la misma manera, nos hemos aproximado a este análisis al recomponer las relaciones de poder dentro de la discriminación de género en nuestra instalación.

La obra *¡NO ME SOMETAS!* relata, por medio de la danza, ese estado de resignación que condiciona a la mujer discriminada, quien forzosamente se encuentra dirigida por la voluntad del hombre en su día a día.

Esta metafórica videodanza, suscita un ambiente poético que sutilmente envolverá al espectador en sensaciones tales como la angustia, la represión de los deseos y la insatisfacción, que será transmitida a través de la actriz principal y bailarina, generando a su vez una relación empática entre el sufrimiento de la mujer y el receptor visual.



Objectes Perduts, Empar Cubells, 1998

Este ejercicio del dominio del poder es el que aborda también en su trabajo la videoartista **Empar Cubells**²¹, orientado de una manera especial a la mujer y a su contexto. En él una figura masculina se aproxima a otra femenina con una clara actitud de compra, tratándola como un objeto. A pesar de ello, está presente todo el tiempo un fondo crítico que se enfrenta al hecho de que injustamente aquel que carece de poder, se convierte en receptor de la desconsideración, de la agresividad e incluso de la violencia.

2.2.2.3 Discriminación en el Ámbito Laboral

La incorporación de la mujer al trabajo ha sido uno de los acontecimientos fundamentales en la sociedad del pasado siglo. No obstante, la situación de desequilibrio entre hombres y mujeres en el mercado laboral sigue siendo patente en la actualidad, a pesar de las acciones legislativas y de las políticas activas desarrolladas.

Las consecuencias del empecinamiento en mantener vivos los roles tradicionales derivan en una mayor dificultad en el acceso al empleo, una segregación en el trabajo y en el mantenimiento de peores condiciones. Todo ello a pesar de que el acceso a la formación reglada de las mujeres ha alcanzado unos niveles más que satisfactorios.

²¹ Empar Cubells Casares nace en Valencia, en el año 1962. Videoartista vinculada al arte de género. Actualmente imparte docencia en la Facultad de Bellas Artes San Carlos, Valencia.

Aunque asistimos a una evolución positiva en el empleo, siguen existiendo grandes desequilibrios. Todavía hay diferencias en las condiciones de ocupación en el mercado de trabajo, manteniéndose estancada la tasa de ocupación de la mujer en un 48,61%, frente al 68,93% de los hombres. A estos datos se suma la tasa de temporalidad, que sigue mostrando una mayor incidencia en las mujeres.

Ante la situación reflejada por estos datos, cabe afirmar que la igualdad en el acceso al empleo sigue siendo uno de los objetivos a alcanzar para la incorporación de la mujer a la vida social y económica.

La obra *¡NO ME DESPRECIÉS!* denuncia precisamente esta conducta machista que se encuentra ligada al mundo profesional, donde los intereses de las empresas parecen estar muy lejos de la aceptación del género femenino y sus aptitudes, mucho menos a la hora de confiarle un puesto de mando, dado que según criterios establecidos injustamente “las mujeres no resultan rentables”.



Con una estética laboral, se compone una situación muy común, surge una oferta de empleo y se entrevista a dos candidatos (uno de cada género). Como viene siendo habitual, la mujer es rechazada, a pesar de estar más cualificada para el puesto, mientras que el hombre obtiene todas las facilidades para acomodarse en la empresa. Tanto es así que, tras una dramática escena en la que la actriz seduce al empresario utilizando bajos recursos y sintiéndose humillada por ello, la chica acaba trabajando para su oponente, pero no como igual ni mucho menos, sino como su fiel secretaria, una vez más quedando sometida al servicio del hombre.

La obra guarda una estrecha relación con la condición del *techo de cristal* – glass ceiling-, que es una alusión metafórica a las posibles barreras transparentes que impiden a muchas mujeres con capacidad personal y profesional alcanzar posiciones en los entornos directivos y promocionarse dentro de ellos.

“El que las posiciones directivas y de liderazgo hayan estado tradicional y legítimamente ocupadas por hombres, [...], son los factores que más hay que tener en cuenta en la existencia del techo de cristal.”²²



Paradise of Clamps. Fiction / Reality. 98. Empar Cubells. Instalación Multimedia. Fäste Kulturell, Estocolmo 2000.

En *Paradise of Clamps*, la protagonista femenina, compendio de glamour e inteligencia, parece desenvolverse perfectamente bajo su rol femenino como ejecutiva, eso sí, siempre bajo la supervisión masculina (jerarquización patriarcal / techo de cristal). En su indumentaria, unas pinzas metálicas penden se su vestido, convirtiéndose en un lastre que tiene que arrastrar (en simbología de la carga que le supone su rol).



²² Virginia García Lago. Maestra licenciada en Psicopedagogía. Extraído de su artículo: “La desigualdad laboral entre hombres y mujeres”

2.2.2.4 Violencia de Género

El número de mujeres muertas por malos tratos infringidos por sus maridos, novios, e incluso padres y hermanos, por motivos casi siempre ligados con la libertad sexual y la independencia de la mujer, es mayor que nunca. Al menos una de cada tres mujeres en el mundo ha padecido a lo largo de su vida un acto de violencia de género (maltrato, violación, abuso, acoso,...).

Desde diversos organismos internacionales se ha resaltado que este tipo de violencia es la primera causa de muerte o invalidez para las mujeres entre 15 y 44 años. En todo el mundo, la violencia o las amenazas de violencia impiden a las mujeres ejercitar sus derechos humanos y disfrutar de ellos.

Una de las características que históricamente ha conllevado la violencia contra las mujeres es su escasa visibilidad. Esta conducta ha permanecido silenciada en la esfera privada, de manera que la sociedad apenas se percataba de estos hechos. Tampoco se había estudiado este tema con anterioridad por considerarse tabú. Por esta razón, la violencia contra las mujeres ha sido conceptualizada y experimentada como normal y natural. Una conducta que, lógicamente, es el resultado de la estructura de la desigualdad, dominación y discriminación que establece asimetría en las relaciones interpersonales entre el hombre y la mujer. De todo ello se deduce que la intervención se incline más por interferir que por reparar los problemas. La intervención está destinada a promover el cambio en lugar de resignarse, a fortalecer a la víctima y no reducirla al papel de un objeto pasivo y paciente. También se deben crear estructuras de apoyo social más que aplicar tratamientos a las personas que soporten estas vivencias de manera aislada.

El concepto Violencia de género incluye todas las formas de maltrato psicológico, de abuso personal, de explotación sexual, de agresión física a la que son sometidas las mujeres por su condición femenina²³.

Tras dos décadas de lucha, en 1993, la ONU reconoció los derechos de las mujeres como derechos humanos, y se declaró a la violencia contra las mujeres como violencia contra los derechos humanos.

Sin duda, quienes más apoyaron la denuncia de estos actos fueron los grupos feministas y las organizaciones no gubernamentales, que llevaron a una mayor concienciación pública para que se tomaran medidas prácticas para el sostenimiento.

Entre las mujeres artistas pioneras en explorar el tema de la identidad femenina socioculturalmente indudablemente debemos referirnos a **Ana Mendieta**²⁴. En sus performances explora con lo masculino, lo femenino, la sangre..., se trata sin duda de un doloroso proceso de "identificación" por el cual la artista tiene que pasar para un desarrollo personal posterior.

Mendieta quiere experimentar en un intento de ver el cuerpo de la mujer desde las caras opuestas de la ecuación sexual: desde la del hombre, que usa y abusa del cuerpo femenino. Pero también desde el de la mujer, que es dueña de su cuerpo y que sufre voluntaria e involuntariamente la apropiación masculina.

²³ Alberdi y Matas (2002). Especialistas en sociología y ciencias políticas y del derecho.

²⁴ Ana Mendieta, nació en la Habana, Cuba (1948-1985). Era una artista única cuya obra, en su mayor parte, consiste en performances, body art, videos, fotografías, dibujos, instalaciones y esculturas. Su carrera artística fue corta (1972-1985), pero muy productiva e intensa.

Apropiación que experimenta como una brutal violación, como sugiere la performance Rape Scene, que la artista realizó en 1973.



Rape Scene, Ana Mendieta, 1973



Libia Posada²⁵ ha recurrido a diversos tipos de objetos, imágenes y procedimientos de la práctica médica, para indagar sobre la experiencia del cuerpo tanto como asunto individual así como territorio donde se evidencian los síntomas de lo social y lo político.

Sus obras han gravitado entre la dimensión del objeto hasta la situación de la instalación, la apropiación y las inserciones en el espacio social.

²⁵ Libia Posada nació en Andes en 1959. Se graduó como médico cirujana de la Universidad de Antioquia en 1989, estudió también Artes Plásticas en la misma universidad, donde se graduó en 1996 y desde entonces ejerce las dos disciplinas.

Evidencia Clínica II: RE-TRATOS propone un ejercicio de sustitución de once retratos femeninos por fotografías de mujeres en cuyos rostros se ha reconstruido, mediante técnicas de Arte Forense, la evidencia física de una agresión.

Plantea un ejercicio crítico de inversión al utilizar como herramienta estética el maquillaje facial, cuya finalidad habitual es embellecer a la mujer, sometido ahora como estrategia para imitar las secuelas de la violencia de género, desvelando situaciones ocultas que suceden en el ámbito de lo privado y que son ahora expuestas con carácter público.

Establece además, una relación de "molesta hospitalidad", mediante la cual la colección alberga por un periodo de tiempo, "ciertas imágenes de mujeres", que siendo producidas por la cultura, son al mismo tiempo negadas y sometidas a un proceso de vergüenza y rechazo.

Por otro lado, la artista busca confrontar al espectador que asiste al museo, con sus ideas sobre la belleza, y las definiciones en torno a lo femenino, dictadas desde una cultura eminentemente machista.



Evidencia Clínica II Re-Trato, Libia Posada, 2007

En la obra *¡NO ME TOQUES!*”, trabajamos con esta misma temática, reconstruyendo una escena familiar, que por desgracia resulta cotidiana a día de hoy, en la que una mujer es tratada agresivamente por parte de su compañero.



¡NO ME TOQUES!, Idaira Santana, 2010

Esta acción va a desencadenar un temor constante en la víctima, que no puede evitar pararse a pensar en los casos de violencia de género que suceden constantemente a su alrededor, y en lo que le podría ocurrir si permite que la situación se le siga escapando de su control.

2.2.2.5 Conciliación de la vida Laboral y Familiar

La conciliación de la vida familiar y laboral esta considerada como el principal obstáculo para que la mujer pueda alcanzar su autonomía e independencia. La única solución posible apunta hacia la corresponsabilidad familiar, pero éste no es el reflejo de la realidad actual. Todavía se mantiene el modelo clásico de organización y reparto de tareas: las productivas corresponden al hombre y las reproductivas a la mujer. Además, hay que añadir que la mujer también asume en la actualidad la función productiva, lo que ha multiplicado las responsabilidades asumidas por la mujer, planteándose un verdadero conflicto de compatibilidad entre las dos esferas de su vida.

Resulta, por tanto, necesario conseguir un mayor equilibrio en el ámbito laboral y privado que permita a las mujeres organizar su vida, sin asumir una carga extra de responsabilidad. Esta situación ha derivado en un aumento de la necesidad de apoyo para la atención de los hijos pequeños y de las labores domésticas, asumidas tradicionalmente por la mujer.

A este problema se le suma la tendencia al envejecimiento de la población en España, lo que supone un relevante incremento de la población que precisa cuidados para el desarrollo de su vida, otro aspecto que habitualmente corresponde a la mujer.

La actitud de la sociedad española ante la utilización de recursos para la conciliación es diferente: La posición de los hombres en general continúa siendo la tradicional, frente a un 17 % que recurren a servicios especializados y al 11,7% que optan por la corresponsabilidad familiar.

A esta situación se une el hecho de que la red de servicios e infraestructuras de apoyo para el cuidado de niños y adultos dependientes es prácticamente inexistente.

A la luz de estos datos, la conciliación laboral y familiar se ha convertido en uno de los puntos clave de la consecución del principio de igualdad real entre hombres y mujeres.

Siguiendo esta dinámica discursiva, no podemos olvidar la obra de **Martha Rosler**, quien se manifiesta en sus vídeos utilizando irónicas imágenes que desvelan el papel estereotipado de la mujer en el hogar.



Semiotics of the Kitchen, Martha Rosler²⁶, 1975, Duración: 6 minutos

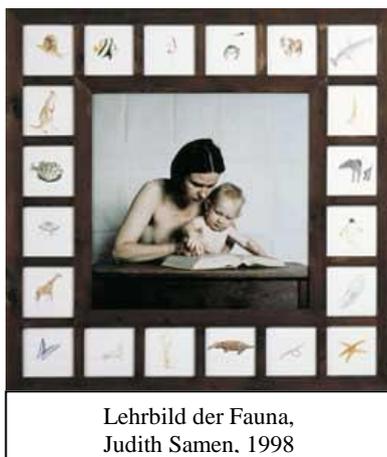
²⁶ Martha Rosler (1940-1993), nació en Brooklyn, Nueva York, donde ahora vive. Trabajó en vídeo, texto, foto, instalación y performance, además de escribir sobre el arte y la cultura. Su trabajo y sus aportaciones teóricas han sido muy influyentes.

Semiotics of the Kitchen es una pieza ya clásica de la historia del videoarte realizada por la artista en 1975. En ella, la propia Rossler cuenta y enseña el abecedario de los instrumentos de la cocina. Como respuesta a ciertas definiciones inminentes de la tradición semiótica, Rosler propone un uso desviado de estos instrumentos y un empleo simultáneo de distintos sistemas de signos que van más allá del puramente lingüístico. La capacidad de apropiarse de ese sistema doméstico aparentemente cerrado, autorizando nuevos sentidos y nuevos procesos de interacción con sus elementos fue muy valorada por la crítica feminista de su tiempo.

Wonderwoman, Dara Birnbaum, 1976



Por su parte, **Dara Birnbaum**²⁷ manipula imágenes del popular programa de televisión estadounidense de los setenta, Wonderwoman, y refuta el mito de la mujer trabajadora y amante como un milagro bellamente cincelado.



Lehrbild der Fauna,
Judith Samen. 1998

En Doublebind, exposición organizada por la artista **Judith Samen**²⁸, 27 artistas discuten su doble papel como trabajadoras y madres. Sus trabajos reflejan el campo de tensión entre la práctica artística y la familia, debatiendo los roles socialmente atribuidos por la mujer y la falta de compatibilidad del campo laboral y la esfera familiar.

²⁷ Dara Birnbaum (1946) nace en Nueva York. Trabaja con el vídeo para reconstruir imágenes de televisión a modo conceptual, que utiliza como material arquetípico.

²⁸ Judith Samen (1970) nace en Alemania. Su trabajo está vinculado al arte conceptual.

Esta situación es la que pretendemos interpretar en la obra *¡NO ME ESTRESES!*, en la que vemos a la protagonista desenvolviéndose mientras desempeña sus tareas cotidianas, todas ellas relacionadas con el rol tradicional del género femenino.

Las sensaciones visuales y la música escogida condicionan la ambientación, sometiendo en todo momento al espectador, quien va a interactuar de manera empática al desencadenarse sobre él un estado de estrés similar al que sufre en este caso la protagonista.



¡NO ME ESTRESES!, Idaira Santana, 2010

Quedan todavía muchos aspectos que investigar en el ámbito de la discriminación de género y parece que el feminismo sigue siendo necesario para combatirla, no sólo como movimiento radical, sino como campo de estudio.

Obra Artística

3.1 Proceso de Producción del Material Audiovisual

3.1.1 Preproducción

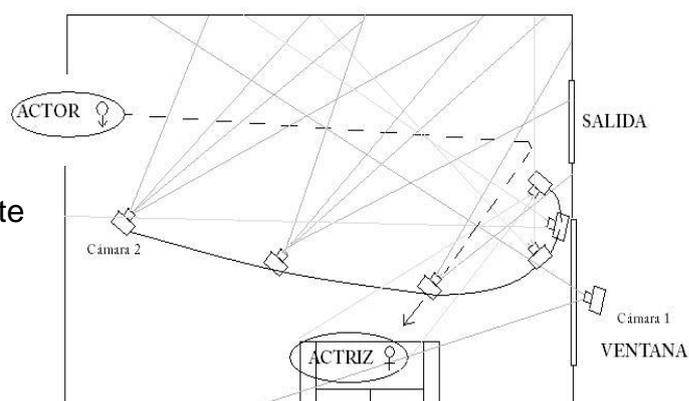
Es durante este proceso cuando se determinan los recursos materiales y humanos necesarios para la grabación del vídeo.

Tras definir las escenas y seleccionar a los actores, hemos procedido a la búsqueda de un entorno ambiental que encaje con la idea que pretendemos transmitir. A continuación, determinamos los ajustes específicos de cada toma, como son los factores relacionados a la situación de la cámara, el diálogo, la actuación específica de cada personaje y la interrelación de los mismos, se prepara el espacio de trabajo (teniendo en cuenta factores tan importantes como son la luz, el color, la situación espacial), etc.

Es importante el trabajo de la cámara, puesto que la planificación de las tomas nos servirá para intensificar las emociones que van a acontecer en cada situación.

Hemos utilizado mapas conceptuales para organizar el trabajo de la cámara en alguna de las escenas que posteriormente van a ser grabadas.

Escena: Violencia de Género



Todo lo que aparece en la imagen tiene valor y se debe estructurar para que la atención del espectador vaya hacia donde el realizador quiere, y no hacia donde lo dirija el azar.

En cualquier caso, hay que tener en cuenta que todo tiene carácter de provisionalidad: la creatividad es un proceso de mejora en busca de un resultado visualmente potente y original, por lo que los cambios y correcciones no dejarán de sucederse hasta el momento en que demos por finalizada la ejecución del vídeo.

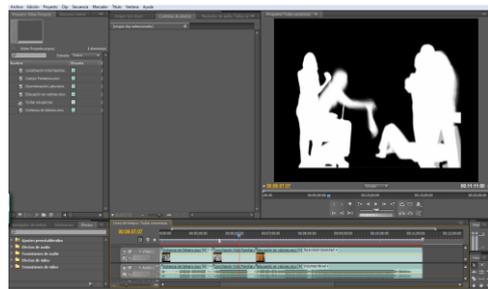
3.1.2 Producción

Se le da inicio en el momento en que el producto comienza a materializarse. Mientras dura este proceso, tiene que verse todo cuando todavía está fragmentado, no debe perderse la visión de conjunto y es preciso comprobar si lo que va produciéndose avanza hacia el mismo objetivo.

3.1.3 Postproducción

La infografía es la aplicación de la informática para el tratamiento de la imagen digital. Proporciona las herramientas para la sintetización de la información y por ello se considera un instrumento imprescindible.

Los programas informáticos más utilizados para ajustar el contenido de la composición del vídeo son: Adobe Premiere Cs4; Adobe After Effects Cs4 y Adobe PhotoShop Cs4.



Durante el proceso de edición de vídeo hemos ajustado las secuencias grabadas: concretamos el recorte, la distribución espacial y temporal de sus elementos, potenciamos los niveles del color, brillo y contraste; realizamos las animaciones, reconstruimos algunos de los movimientos de cámara, regulamos el enfoque; producimos los efectos de vídeo y audio (por ejemplo el croma o las transiciones), etc.

3.2 ANÁLISIS DE LA OBRA ARTÍSTICA

3.2.1 OBRA: *¡NO ME ESTRESES!*

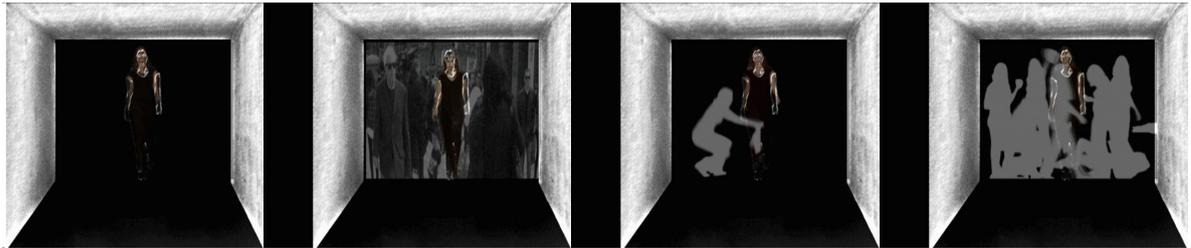
3.2.1.1 VÍDEO-

El propósito que hemos perseguido durante la realización de esta pieza está relacionado con su carácter simbólico y su traducción emocional mediante sensaciones visuales y sonoras. La ambientación que perseguimos es la de una situación estresante que vamos a interpretar mediante efectos que han sido previamente estudiados, como son: los cambios lumínicos, las actuaciones de los personajes, la repetición y suma de las animaciones representadas, la actitud de la protagonista central (quien no para de avanzar, personificando el estereotipo de “mujer ideal” construido por nuestra sociedad, en la cual la velocidad y la agilidad son factores que no pueden faltar), el efecto bucle del vídeo (que unifica el final con el principio de la secuencia para que nunca deje de proyectarse), la música vibrante, etc.

La banda sonora ha sido escogida por su ritmo acelerado y su carácter estridente, que es interpretado por una instrumentación basada en golpes de percusión y fragmentos musicales de guitarra eléctrica, que envuelven aun más al espectador en un ambiente perturbador.

La estructuración de la imagen está diseñada acorde con la pantalla volumétrica, en la que la mujer, como único intérprete, cobra todo el protagonismo. Queríamos que resaltaran además las figuras animadas (que han sido editadas mediante infografía, utilizando Adobe After Effects principalmente), para ello hemos recurrido al croma y retocado el color y los niveles de contraste, utilizando tonalidades opuestas (blanco sobre negro).

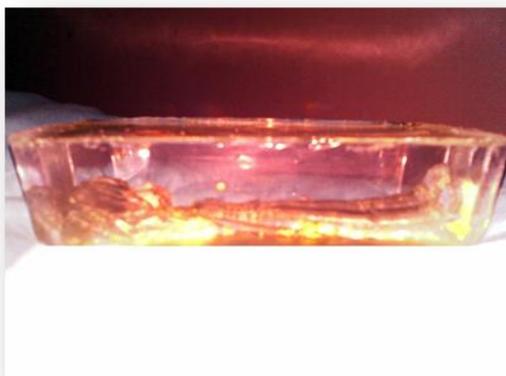
Temporalmente podemos diferenciar dos tramas, la de la figura central (quien no para de caminar rápidamente) y, al margen de ésta, las imágenes animadas, que irán apareciendo primero individualmente (para que se aprecie mejor la acción que están realizando) y luego todas a la vez, recreando la situación de estrés que estamos persiguiendo.



El planteamiento general del vídeo recalca esa necesidad de conexión con el espectador, persiguiendo que éste se interese por el problema que le mostramos mediante una relación empática.

3.2.1.2 ESCULTURA-

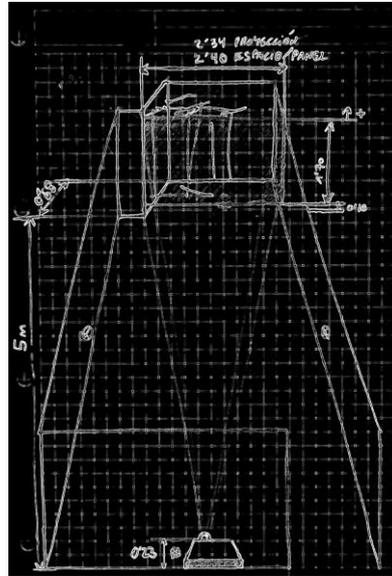
Inicialmente la forma escultórica iba a ser concebida dentro de un cubo transparente, delimitada por un espacio vacío (a modo de molde), de manera que la pantalla resultaría plana a primera vista pero, interiormente contendría la figura representada.



Boceto escultórico, Idaira Santana, 2009

Esta idea va a ser descartada durante el proceso de ejecución de la obra, dado que los bocetos transmitían aparentemente sensaciones propias de un cuerpo inerte, lo que podría desviar su interpretación hacia un camino que no es el que buscamos.

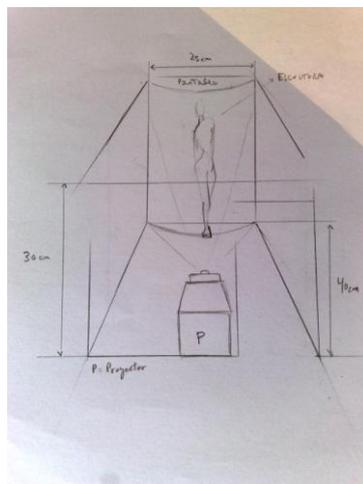
La primera maqueta estructura el espacio de una posible instalación y nos sirve para determinar distancias (a modo de escala).



Estos elementos nos van a servir para sustentar las bases de las futuras pruebas técnicas, siendo de gran ayuda para determinar el material (que en principio sería transparente), como guía para precisar la forma escultórica en relación con la pantalla, y en general para plantearnos el inicio del proceso creativo.

Se ha teniendo en cuenta como figura principal la imagen de la artista, por lo que se toman medidas, determinándose además la distribución espacial y la posición que va a adquirir la escultura según la acción que ésta va a escenificar.

La pantalla se plantea de forma semicilíndrica para exaltar la perspectiva y consolidar la pieza, evitando la competencia visual entre la imagen escultórica (en un primer plano) y el fondo.



A continuación se van a realizar varias maquetas más para estudiar la fluencia de la proyección sobre la pantalla modelada.



Para ello, vamos a reproducir dos bocetos escultóricos, el primero con resina de poliéster transparente y el segundo con epoxi, escogiendo de entre ellos el segundo material por ser más estable (dado que la resina de poliéster podría alterarse con el tiempo en cuanto a tonalidad y transparencia) y porque su nivel de toxicidad menos duradero. Además, una ventaja que aprovecharemos de la resina epoxi es la lentitud con la que realiza el proceso de fraguado (mínimo 24 horas), que nos va a convenir para ajustar el material a la forma en durante la ejecución de la escultura final.



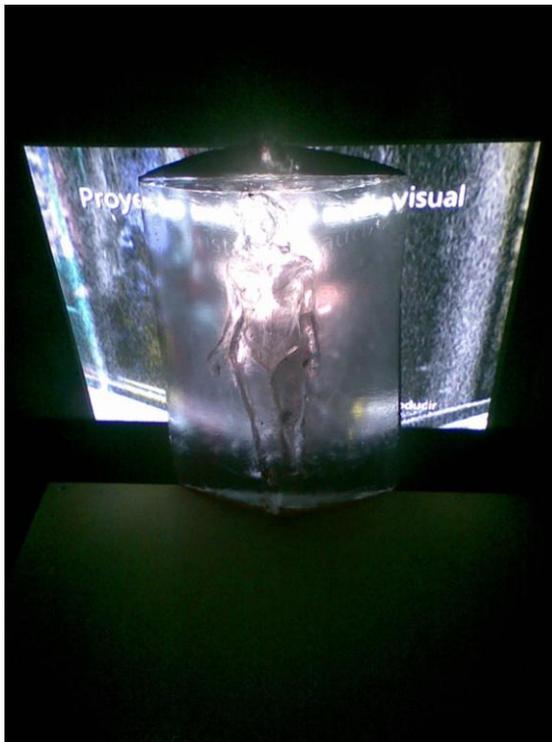
Determinada la base formal y técnica escultórica, estudiaremos la calidad de recepción con que el material traslúcido recibe la información del vídeo y sus posibilidades de expresión visual. Para ello, construiremos una maqueta a modo de “Project Room” (habitación destinada para la proyección de imágenes) y utilizaremos el boceto realizado como pantalla.



Son necesarios diversos aparatos para poner en marcha las pruebas de proyección: proyector, cámara de vídeo, reproductor de DVD, soportes, cableado, etc.



Con la siguiente fotografía podemos comprobar como la imagen en movimiento fluye perfectamente por medio de la pantalla, aunque de un modo difuso que quizá puede entorpecer la transmisión de contenidos en la instalación futura.



Este planteamiento nos hace reflexionar sobre las desventajas del material transparente (así como su baja resistencia frente a grandes dimensiones, no pudiendo superar su espesor a unos pocos milímetros, siendo necesario añadir cargas de materiales de sustentación que le restarán translucidez a la pieza). De esta manera, nos vemos obligados a realizar un reajuste técnico antes de elaborar la escultura final.

Además, la maqueta nos va a revelar algunos errores con respecto a la forma: formato de la pantalla inadecuado y exceso de detalles que impiden la integración del vídeo en la composición volumétrica.



Tras consultar con el profesor Gerardo Sigler Vizcaino, decidimos construir la pantalla final utilizando bloques de poliespan, de densidad fina, que posteriormente nos serviría como soporte formal para reproducir la pieza.

De esta manera fuimos esculpiendo y delimitando la figura central, teniendo en cuenta esta vez el formato de pantalla (3:4).



La forma, a modo de relieve, contempla las características anatómicas de la protagonista y sugiere una visión frontal, cuya posición vertical y su movimiento ascendente pretenden simular la sensación de que la imagen intenta salir del bloque.

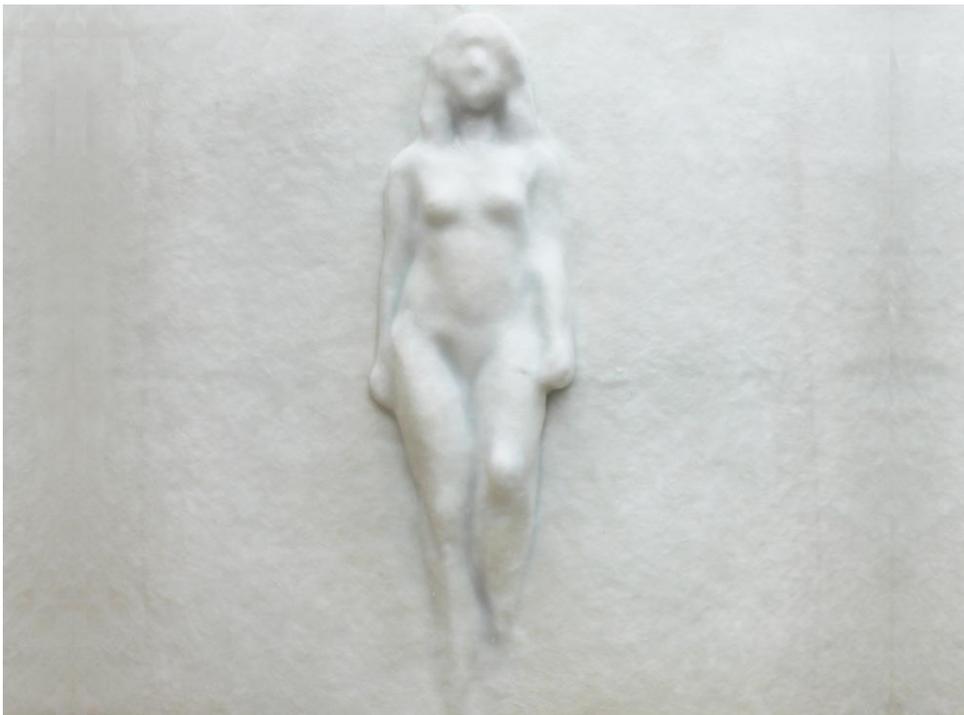
Utilizando diversas técnicas para la delineación de contornos vamos recortando y/o integrando sus partes hasta conseguir una combinación armónica entre el espacio destinado para el fondo y la figura.



El último paso a seguir para construir la pantalla será la reproducción de la misma en resina epoxi (aplicada sobre fibra de vidrio). Modelaremos la forma encima del poliespan, empapando la fibra y estirándola hasta que quede bien ajustada.



Resultado Final:



El resultado de la escultura anterior nos hace replantearnos los materiales que utilizaremos para construir el resto de las pantallas. Teniendo en cuenta que la tonalidad final se acerca al blanco con una calidad más bien opaca, y viendo que el presupuesto para la construcción de la obra ha sido bastante elevado, vamos a contemplar otras posibilidades.

Finalmente, decidimos comenzar a trabajar con escayola, un medio de bajo coste, menos limitado porque no es tóxico y cuya apariencia nos va a permitir integrar las piezas con el espacio donde las instalaremos, permitiendo así utilizar las paredes blancas de la sala como fondo y ajustar el medio arquitectónico a la pantalla.

Además, hemos tenido en cuenta la viabilidad de la proyección sobre el soporte blanco, para lo que realizamos varias pruebas fusionando la primera pantalla modelada con imágenes de los vídeos de los que ya disponíamos:



3.2.2 OBRA: ¡NO ME TOQUES!

3.2.2.1 VÍDEO-

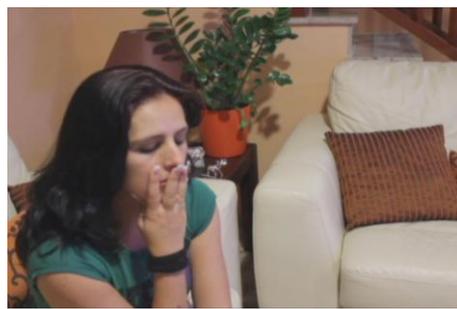
La distribución espacial de los personajes ha sido diseñada teniendo en cuenta su carácter simbólico, (hombre/derecha, espacio reservado para los represores “políticamente hablando”; mujer/izquierda, quien ocupa la posición de los reprimidos).

La representación del relato está metafóricamente suscrita en la imagen audiovisual (utilizando el contenido visual y prescindiendo de la voz como elemento de audio), aunque cabe destacar que la pantalla (la cual estudiaremos más adelante) va a resaltar también su significado conceptual.

El sonido es en esta ocasión más melódico, potente pero menos estridente. Hemos utilizado programas de edición (como Adobe Premiere) para ajustar el ritmo a la imagen, lo que nos va a servir para unificar las escenas y crear unidad en la línea de tiempo en la que transcurre el vídeo.

Con una división temporal algo más compleja, la historia nos muestra dos grandes bloques de contenido:

El primero, en el que tiene lugar un enfrentamiento donde el hombre agrede física y psicológicamente a la mujer; y el segundo, en el que la protagonista queda traumatizada. En esta toma, la temporalidad de imagen atiende a una lectura inestable, dado que el vídeo va a interactuar intermitentemente con imágenes fotográficas (que nos muestran las posibles consecuencias de la violencia de género) en representación de los pensamientos y temores de la actriz.



3.2.2.2 ESCULTURA

Para esta obra, hemos planteado un formato de pantalla más simple. En esta ocasión trabajaremos con el fragmento como forma antropomórfica, realizando moldes a partir de dos manos de varón. No hemos necesitado realizar



bocetos previos, dado que la idea estaba desde un principio bien concebida.

El centro de atención lo encontramos al observar la acción que están llevando a cabo dichos elementos, al retorcer un telar blanco (que compone el espacio que va a recibir la imagen audiovisual) como si se tratara de una prenda a la que pretenden exprimir. La tensión que ejercen viene representar la agresividad masculina y la represión de la mujer, aportando coherencia al discurso del vídeo, que abarca la Violencia de Género, y quedando así integradas todas las partes de la instalación.

3.2.3 OBRA: ¡NO ME DESPRECIÉS!

3.2.3.1 VÍDEO-

La estructuración de la imagen sigue el mismo patrón simbólico que la anterior (hombre/derecha; mujer/izquierda), cobrando en ésta una vital importancia dado que durante todo el vídeo mantenemos ese sistema de situación espacial.

Hemos seleccionado una banda sonora específica (atendiendo a su distribución temporal), sincronizada una vez más melódicamente con la imagen, potenciando así su significado simbólico y generando cierta conexión emocional directamente relacionada con el contenido del video.

Mediante la representación estética interpretaremos una escenografía recreada en un ambiente laboral. Una oficina estandarizada será el espacio seleccionado para desarrollar la escena, siendo los personajes principales dos aspirantes que se presentan para cubrir una oferta de empleo. Quien resulte elegido podrá disponer de ella.

La historia relata un sistema injusto de selección empresarial, donde la cualidad más importante con la que te puedes respaldar es tu identidad de género (siempre que ésta sea masculina). Así, mientras el hombre accede fácilmente a cualquier puesto de trabajo, la mujer debe conformarse con permanecer siempre al servicio del mismo, sin posibilidades de ascender de nivel o de que se valoren sus aptitudes y además teniendo que acceder a que sus decisiones sean constantemente cuestionadas.

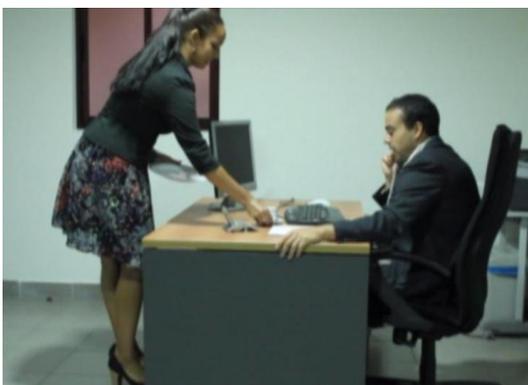
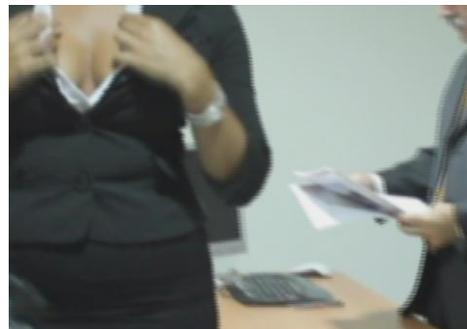
La estructura temporal de los personajes en escena está organizada en varios periodos, según los acontecimientos que transcurren:

1. Entrevista: Vemos a los dos protagonistas defendiendo su candidatura.



2. Selección: Aparece el empresario en ambas fracciones, rechazando a la mujer (lado izquierdo) y seleccionando al hombre (lado derecho).

3. Seducción: La mujer, no conforme con la disposición, decide emplear tácticas reprobables como son la seducción o la autocompasión para conseguir que la contrate, puesto que necesita el empleo y sus aptitudes profesionales no han sido apreciadas.



4. Conformismo: El entrevistador accede a ofrecerle un puesto, pero muy por debajo de su nivel de preparación, al servicio de su oponente. Sin respaldo y sin opciones, la protagonista decide aceptar su puesto y conformarse.

5. Rol Tradicional: La imagen final desvela un contenido simbólico muy potente. El torso femenino nos muestra los dos elementos que engloban el estereotipo con el que ha estado clasificado su género a lo largo de la historia: su relación sexual con el hombre (representado por el escote) y el compromiso de deber relacionado con las labores del hogar (relación simbolizada metafóricamente por la imagen del plato que sostiene).



3.2.3.2 ESCULTURA-

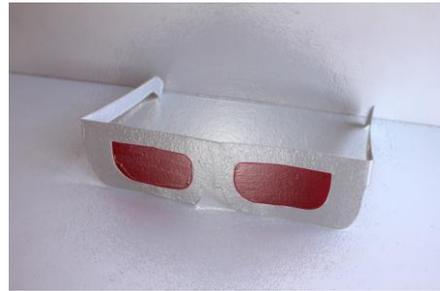
La pantalla generada para proyectar la obra “Discriminación Laboral” va a diferir bastante de las que hemos analizado anteriormente. En primer lugar hemos de subrayar la localización del espacio que hemos diseñado para este fin, ubicado (a modo de cartel informativo) colgando sobre el cuello de la escultura.

El segundo factor a destacar es la colocación de objetos exentos sobre el lugar de proyección, lo que va a influir no sólo en la imagen audiovisual, sino en el significado que cobrará la misma.

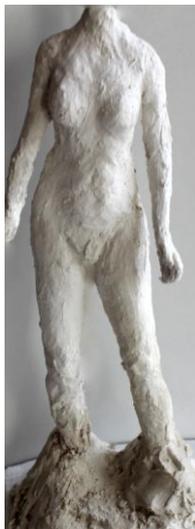
<p>CURRICULUM VITAE</p> <p><u>TÍTULOS ACADÉMICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Doctora en Psicología por la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid. - Master de Intervención en la Ansiedad y el Estrés de la Facultad de Psicología de la Univ. Complutense de Madrid. - Master en Desarrollo Personal y Liderazgo, Univ. Barcelona. - Postgrado en Dirección de Comunicación por la UOC. - Licenciada en Psicología por la Univ. Complutense de Madrid. <p><u>CAPACIDADES</u></p> <p>Consultoría: Captación de Personal Ejecutivo, Fijo y Temporal con base al Modelo de Competencias / Comercialización de Productos y Servicios / Negociación con Clientes / Coordinación de procesos operativos / Asesoría Ocupacional / Base de Datos Curriculares / Evaluaciones Psicológicas / Programa de Calidad Total.</p> <p>Procesos Técnicos de RRHH: Reclutamiento, Selección, Inducción, Adiestramiento, Desarrollo y Evaluación de Personal.</p>	<p>CURRICULUM VITAE</p> <p><u>TÍTULOS ACADÉMICOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Licenciatura en Psicología por la Univ. Complutense de Madrid. <p><u>SIN EXPERIENCIA</u></p>
---	---

Los objetos que situaremos sobre la superficie de proyección van a ser unas gafas específicas y dos curriculums impresos en papel, para los que hemos tenido en cuenta el simbolismo del color (el azul para el hombre y el rojo para la mujer) y el de la distribución espacial (izquierda: la mujer / derecha: hombres).

A primera vista, el espectador podrá contemplar el contenido de ambos documentos pero, posteriormente (dado que va a utilizar unas gafas que le proporcionaremos), la fuente de color rojo desaparecerá (al integrarse el texto de la



mujer a la tonalidad del material con el que hemos dispuesto espacio del cristal de la gafa) quedando sólo visible la candidatura del candidato varón. La metáfora es clara, representa la valoración del empresario machista, para quien la contratación de la mujer en altos cargos profesionales no es una opción y por ello la trata como si fuera un ser invisible.



Hemos partido de un boceto para aproximarnos a nuestra idea principal. Para ello, modelamos a pequeña escala un cuerpo femenino, cuya posición parece estar simulando que se encuentra a la espera de ser atendida.

Con una pierna en contraposto y los brazos sujetando un panel informativo colocamos al personaje de frente al espectador. Representamos así, con esta especie de maniquí, a la

mujer discriminada, quien se exhibe públicamente en manifestación para defender sus derechos como ciudadana profesional altamente cualificada.



3.2.4 OBRA: ¡NO ME SOMETAS!

3.2.4.1 VÍDEO-

En esta obra el sistema comunicativo se percibe también a través de signos visuales (personajes danzando) y auditivos (fondo musical), dado que prescindimos de la narración como elemento literario. El significado se encuentra implícito metafóricamente en la interrelación de los protagonistas, quienes escenifican un relato relacionado con el sometimiento de la mujer al hombre y con el sentimiento de represión que vive la misma.

La organización de los colores y las imágenes en la superficie de la pantalla esconden una estética muy sutil, similar quizá a las interpretaciones de ballet. Pero es sin duda la contemplación de las formas en movimiento el elemento esencial dentro de esta obra, cuya experiencia estética tiene una capacidad de penetración emocional y seducción verdaderamente notable.

El espacio que contiene la obra audiovisual resulta ambiguo, dado que el vestuario de la actriz principal comparte tonalidad con el fondo escénico y se confunde constantemente, otorgándole a la imagen ciertas calidades de transparencia visual, cuyo significado envuelve un contenido simbólico muy importante: la falta de peso de la imagen femenina en escena se traduce en una minoritaria de valoración de su persona, resultando ésta casi invisible.

Todo lo contrario sucede con el otro protagonista, cuya figura ha sido contrastada con un tono opuesto al del espacio por el que éste transita, destacando rotundamente sobre el cuerpo de su compañera, a quien domina visual y simbólicamente.

Con respecto al tiempo en el que se distribuye la escena, podemos diferenciar tres períodos concretos: una introducción, en la que la actriz sobresale de la escultura sedente, situada a la derecha de la pantalla, atendiendo a una llamada del actor; a continuación vemos la trama, en la que se desenvuelven ambos protagonistas interpretando una danza metafórica; y el desenlace, que representa la represión de la mujer, quien vuelve a encogerse sobre sí misma concibiendo su imagen, una vez más, la forma escultórica.

3.2.4.2 ESCULTURA-.

Al igual que en la pantalla anterior, la última escultura que realizamos se encuentra exenta al plano del fondo, constituyendo una pieza en bulto redondo. La imagen audiovisual va a recaer sobre la misma dada a su situación, colocada a la derecha del espacio de proyección, pero lo hará sólo en momentos puntuales del vídeo. Su posición está relacionada con el contenido simbólico de la obra: El sometimiento de la mujer bajo la voluntad del hombre. Este boceto, realizado en escayola, nos va a servir como referencia para generar la escultura final.





Cabe destacar la presencia de algunos detalles importantes que nos ayudarán a exaltar aun más las claves conceptuales que intentamos transmitir por medio de la obra. Un claro ejemplo lo podemos contemplar al observar la camisa con la que vestiremos la escultura, la cual refleja una imagen impresa en la cara frontal de la misma: el retrato de una mujer que esconde su rostro.

Este objeto además conectará la imagen inmóvil (escultórica) con la móvil (vídeo), al coincidir esta prenda con el ropaje que llevará puesto la protagonista del relato.

El diseño aproximado del espacio de la pantalla (a pequeña escala) sería el siguiente:



Conclusiones

CONCLUSIONES-

Al iniciar este proyecto planteamos una serie de objetivos. Todos ellos se han ido desarrollando a lo largo de nuestro trabajo de experimentación y han sido documentados en el espacio de argumentación textual que acabamos de examinar.

De nuestra investigación han surgido cuatro obras artísticas. Como pretendíamos, todas ellas han sido generadas por medio de la fusión entre dos disciplinas artísticas (escultura y videoarte). De esta manera, hemos conseguido ofrecer sensaciones de vida dentro de la materia escultórica o, lo que es lo mismo, complementar la imagen audiovisual con un volumen real, físico, que aportará calidades innovadoras a nuestra obra.

Lo más destacado de este proyecto es la espectacularidad de las obras de arte, que envuelven multitud de sensaciones ópticas, sonoras y que además ejercen cierta interrelación con el espectador.

En lo que se refiere al discurso representado, hemos abarcado la discriminación de género desde multitud de factores, analizando el estado actual de la mujer, así como agentes condicionantes de esta problemática. No descartamos seguir denunciando e indagando sobre esta causa en nuestro futuro trabajo, dado que la relevancia que tiene para la sociedad actual es muy importante.

En general, estamos contentos con los resultados obtenidos y hemos alcanzado nuestro mayor propósito, generar una línea de trabajo personal e inédita, que además nos permitirá establecer las claves de un discurso artístico interesante e ineludible para la evolución equitativa del ser humano.

Bibliografía

5.1 CONTEXTO HISTÓRICO:

- MARTÍNEZ MUÑOZ, Amalia, *De la Pincelada de Monet al Gesto de Pollock, Arte del s.XXI*, Universidad Politécnica de Valencia, 2006, ISBN: 84-7721-883-8.
- VINARDI, Mónica, *Boccioni, Los Grandes Genios del Arte Contemporáneo*, Madrid, Ed. Biblioteca El Mundo, 2006, ISBN:84-89192-57-X.
- FLYNN, Tom, *El Cuerpo en la Escultura*, Madrid, Ed. Akal, 2002, ISBN: 84-460-1154-9
- DE BERTOLA, Elena, *El Arte Cinético; El movimiento y la transformación: análisis perceptivo y funcional*, Buenos Aires, Ed. Nueva Visión, 1973, ISBN: 8843540947.
- JULIÁN, Inmaculada, *El Arte Cinético en España*, Volumen 21 de Cuadernos Arte Cátedra, Madrid, Ed. Cátedra, 1986, ISBN: 8437606004.
- PÉREZ SÁNCHEZ, Manuel, DURANTE ASENSIO, Isabel, UCLES ROMÁN, M^a del Carmen, “et al.”, *Dibujo, Temario Volumen IV - Historia del Arte*, (Cuerpo de profesores de Enseñanza Secundaria), Sevilla, Editorial MAD, 2007, ISBN: 84-665-7890-0.
- TRIBE, Mark y JANA, Reena, *Arte y Nuevas Tecnologías*, Barcelona, Editorial Taschen, 2006, ISBN: 978-3-8365-1411-8.
- ¿Qué es la Escultura Hoy?, 1er Congreso internacional, Ed. Grupo de Investigación Nuevos Procedimientos escultóricos, Valencia, 2002
- MATÍA, Paris, BLANCH, Elena, DE LA CUADRA, Consuelo, “et al.”, *Conceptos Fundamentales del Lenguaje Escultórico*, Madrid, Ed. AKAL, 2006. ISBN: 84-460-1804-7.

- KUSPIT, Donald, *Arte Digital y Videoarte: Transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Ed. Círculo de Bellas Artes, 2006, ISBN:84-86418-60-7.
- VIRILIO, Paul, *Esthetique de la Disparition*, París, Ed. André Balland, 1980. (Traducción al español Noni Benegas, *Estética de la Desaparición*, Barcelona, Ed. Anagrama, 1988, ISBN: 84-334-0092-7).
- VIRILIO, Paul, *La Machine de Vision*, París, Ed. Galilée. 1988. (Traducción al español Mariano Antolín Rato, *La Máquina de Visión*, Madrid, Ed. Cátedra, 1989, ISBN: 84-376-0884-8).

Enlaces:

- FUTURISMO [en línea]. <http://www.arteespana.com/futurismo.htm>
- OP ART [en línea]. <http://es.wikipedia.org/wiki/Op-art>

5.2 REFERENTES:

- OLIVARES, Rosa, *100 Videoartistas*, Madrid, Ed. EXIT, 2000, ISBN: 978-84-937347-0-1.
- RUSH, Michael, *Nuevas Expresiones Artísticas a Finales del siglo XX*, Barcelona, Ed. Destino, 2002, ISBN: 84-233-3388-4.
- MARTIN, Sylvia, *Videoarte*, Köln, Ed. Taschen, 2006, ISBN: 978-3-8228-2948-6.
- OURSLER, Tony, *Tony Oursler* (Exposición), Ed. IVAM, Generalitat Valenciana, Diputación Foral Gipuzkoa, Traducción: Gloria Bohigas, 2001

- OURSLER, Tony, *Tony Oursler*, Catálogo de exposición: Dispositivos, Tony Oursler, Ed. Jeu de Paume (París), DA2 Domus Artium (Salamanca) y Helsinki City Art Museum (Helsinki), 2005
- GROSENICK, Uta, *Mujeres Artistas de los s. XX Y XXI*, Köln, Ed. Taschen, 2005, ISBN: 978-3-8228-4120-4.

Revistas:

- EXIT Express, Videoarte, Nº 52, Ed. Olivares & Asociados, Madrid, Mayo 2010, ISSN:1697540-5

Enlaces:

- ROBERT WHITMAN [en línea]. http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/12758/Robert_Whitman_Imágenes_liquidadas
- TONY OURSLER [en línea]. <http://www.tonyoursler.com/>
- TONY OURSLER [en línea]. http://www.elmundo.es/especiales/2008/02/cultura/tony_oursler/
- AMY JENKINS [en línea]. <http://www.amyjenkins.net/>
- La nueva compañía de los prohombres de la patria [en línea]. http://www.semana.com/wf_InfoArticulo.aspx?idArt=103914
- <http://www.m3lab.info/portal/?q=node/2750>
- MARTHA ROSLER [en línea]. <http://estudiosdesemiotica.blogspot.com/2009/02/semiotics-of-kitchen-martha-rosler-1975.html>

5.3 ESTUDIOS DE GÉNERO:

- CUBELLS CASARES, Empar: *Identidad Femenina, sexualidad y Violencia en el Videoarte de Mujeres*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2006.
- AMADOR MUÑOZ, Luis V. y MONREAL, GIMENO M^a del Carmen, *Mujeres; Intervención Social y Género*, Madrid, Ed. Narcea, 2010, ISBN 978-84-277-1687-2.
- Asociación de Empresarias y Profesionales de Las Palmas de G.C., “La Igualdad de las Mujeres en Puestos de Decisión”, Cabildo de G.C., Las Palmas, 2010.

Revistas:

JONES, Amelia, DE DIEGO Estrella, DE LA VILLA Rocío, “et al.”, “Feminismo y Arte de Género”, EXIT BOOK, *Ed. Olivares & Asociados*, nº 9, Madrid, 2008, ISSN: 1696-215-X

5.4 PROCESO TÉCNICO:

- ORTIZ SAUSOR, Vicente: *Una propuesta escultórica: videoinstalación y videoescultura*, Valencia, Universidad Politécnica de Valencia, 2001.
- RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, *El Diseño Audiovisual*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 2003, ISBN: 978-84-252-1538-4.
- FREDMAN, Simón, *La Composición de la Imagen en Movimiento*, Barcelona, Ed. Gedisa, 2001, ISBN: 84-7432-579-X.

Agradecimientos

6 AGRADECIMIENTOS:

- Al **Tribunal**, por dedicarnos tiempo y atención valorando nuestro trabajo.
- A **Vicente Ortiz Sausor** (director de este Proyecto Final de Máster) por su paciencia y comprensión, por enseñarme a plasmar mis ideas y sobre todo por creer en mí y ofrecerme la confianza que necesitaba para sentirme segura de mis aptitudes.
- A mis **profesores**, que me han transmitido su sabiduría y sus ganas de enseñar, ayudándome "*a ser la persona que soy y a saber hacer lo que me apasiona*". Especialmente agradecer a los profesores **Gerardo Sigler**, **Vicente Orti** y **Empar Cubells**, profesores de la UPV, por colaborar solidariamente con este proyecto; y a mis grandes maestros en la Universidad de Sevilla: **Juan Manuel Miñarro**, por concederme la oportunidad de aprender tantísimo en su taller personal, y a don **Francisco Borrás**, por transmitirme su pasión por el movimiento.
- A mis **compañeros del Master**, por colaborar constantemente cuando les he necesitado y por regalarme la maravillosa experiencia que ha sido disfrutar de todo un curso junto a ellos.
- A mis **amigos**, porque nunca me fallan: Siempre saben como consolarme en los malos momentos y como divertirme en los buenos.
- A mi **familia**, porque sin su apoyo y ánimo no estaría aquí ahora mismo. En particular a mi madre, a Estrella, Arcadio y a mi hermana Karen, que a pesar de ser más joven que yo es mi modelo a seguir como persona.
- Y el agradecimiento más especial se lo quiero dedicar a mis dos amores, **mi hijo Jose Ángel**, que es mi razón de vivir, y a mi compañero de vida **Daniel**, quien ha sufrido durante estos años mis cambios de humor: desánimo, euforia, impaciencia, agotamiento, alegría, tristeza,... y aun así siempre sabe como hacerme sentir la mujer más afortunada del mundo por tenerle a mi lado.

Anexo

Propuesta de Ampliación del Proyecto

Introducción-

Los seres humanos tienden a agruparse y a formar organizaciones sociales complejas con creencias propias que condicionan sus relaciones personales con otros grupos. Estos modos de pensar forman patrones que se suelen utilizar para clasificar a los demás, criterio que deberá compartirse para no arriesgarse a perder la pertenencia al grupo. Esta manera de valorar las diferencias, subestimando y no respetando las costumbres de otras culturas, se aprende a través de generaciones que han repetido los mismos patrones de conducta y no resiste ninguna crítica ya que cualquier divergencia individual puede significar ser apartado del propio grupo. Es entonces cuando nos encontramos ante el fenómeno de la discriminación.

Discriminar significa diferenciar, distinguir, separar una cosa de otra. La discriminación es una situación en la que una persona o grupo es tratada de forma desfavorable a causa de prejuicios, generalmente por pertenecer a una categoría social distinta.

Discriminación de Género-

Con el movimiento feminista se inició un proceso de reconocimiento de las aportaciones de las mujeres, dando valor a su modo de ser y de estar en el mundo. Debemos reconocer que se han alcanzado logros muy importantes a favor de la equidad (por ejemplo el derecho al voto femenino), no obstante, el reconocimiento de derechos no ha ido necesariamente acompañado de una mejora de la situación de las mujeres hacia la igualdad.

La aceptación de la igualdad entre los seres humanos está vinculada a la formación en valores, pero los valores culturales en muchas ocasiones desestiman a la mujer. Si rastreamos en la historia podremos comprobar que la mujer ha sido considerada inferior al hombre y, por ello, sin capacidades para ascender a la esfera intelectual. De ahí que su lugar en la sociedad estuviera muy bien delimitado al servicio del varón.

Con respecto a las diferencias, hemos de tener presente que la igualdad de derechos no implica uniformidad, la diversidad individual es una riqueza de la especie humana que no podemos perder.

En la actualidad estos avances no están consolidados e incluso, en ocasiones, van acompañados de retrocesos, de tal modo que la presencia de las mujeres en los diversos escenarios públicos es aún débil. En muchas sociedades y contextos la igualdad real y efectiva está todavía muy lejana.

Descripción de la realidad social-

El paradigma sexo / género mantiene la controversia sobre el papel que ejercen los factores biológicos y sociales en el desarrollo de nuestra identidad de género y, por consiguiente, los roles sociales asociados a hombre y mujeres.

Se asume que el sexo hace referencia a las características físicas que definen a las personas como hombres o mujeres, mientras que el género se refiere a las conductas asociadas a los roles. El género se construye a través de la interacción con los demás y dentro de diversos contextos socioculturales, guardando relación con el desarrollo de unas expectativas diferentes para cada uno de los sexos.

De esta manera, tendremos que plantearnos de qué forma la biología (naturaleza) y el ambiente (educación) contribuyen en el desarrollo de la identidad de género.

Dentro de la clasificación femenina o masculina se establecen diferencias psicológicas y sociales entre ambos, que influirán en sus relaciones y en la forma en que se ven a sí mismos. Sin embargo, en la actualidad, nos encontramos en un proceso de (re)construcción de identidades y de los roles de género desempeñados por uno u otro sexo.

Uno de los cambios sociales más destacados durante el pasado siglo XX fue la incorporación masiva de las mujeres tanto al mundo del trabajo como al de la educación, aunque esto sólo ocurre en los países occidentales. Pese a este gran avance, todavía existen grandes desigualdades entre hombres y mujeres que obedecen a una discriminación social. La supervivencia de estereotipos tradicionales no responde a la situación real de la mujer hoy en día.

Procesos de Socialización de Género-

La socialización permite explicar de qué manera se adquieren y desarrollan algunos factores socioculturales en la construcción de la identidad y en las representaciones sociales sobre la masculinidad y la feminidad. Gracias al proceso de socialización los individuos consiguen desarrollar los elementos normativos implícitos en las prácticas sociales de género. Ser hombre o mujer implica haber interiorizado una realidad que ya está dada en el entorno cultural. Todo ello lleva a desarrollar una serie de actitudes frente a lo exigido.

“Más que seres biológicos somos seres culturales; no es el instinto el que nos marca los caminos a seguir, sino la educación”. **Ovejero (2003)**

El instrumento para insertar al individuo en la cultura es la educación, dado que ésta es necesaria para mantener el orden establecido y asegurarse su supervivencia. Pero para una correcta socialización también se debe desarrollar un espíritu crítico con las normas y valores impuestos, tratando de transformar los que no sean válidos.

Una educación crítica estructurará la socialización de género establecida sobre la identidad masculina y sobre la posición de poder creada a costa del sometimiento de la mujer, a través de la discriminación. La educación ha de dirigirse, por tanto, a los elementos sociales y a los valores individuales que configuran la personalidad de los futuros hombres y mujeres, y en los que ya no deberá estar presente la desigualdad.

Del mismo modo es necesario considerar los procesos biológicos y las características físicas en el desarrollo de género, sobre todo porque marcan el inicio de la socialización, en un sentido u otro.

El período comprendido entre los 2 y 6 años representa una etapa de desarrollo fundamental para el aprendizaje de los esquemas de género. Es, precisamente, en este período cuando la influencia de los agentes de socialización es mayor. A la edad de dos años, niños y niñas utilizan etiquetas de género en sus interacciones verbales. Aún así, no es hasta los 3 años cuando demuestran conocimiento de su propio género y se perciben como pertenecientes a uno u otro sexo. Es entonces cuando los niños son capaces de diferenciar el sexo de quienes les rodean, incluso las cosas que hacen unos y las que hacen otras, estableciendo las primeras identificaciones con las personas del mismo género.

El vehículo fundamental de aprendizaje a esta edad es el juego. A través de él las personas desarrollan capacidades, actitudes, comportamientos y preferencias. Si se observa a qué juegan los niños y a qué las niñas se ven claras diferencias. La gran mayoría de las veces se relaciona a los niños con juguetes que incitan a la acción, desarrollan habilidades espaciales, agresividad y autonomía. A las niñas se les regalan muñecas, cocinitas o sets de maquillaje, juguetes vinculados al cuidado, labores del hogar o para el desarrollo de lo estético, siempre más pasivos y menos estimulantes.

De los tres a los seis años el concepto propio de género y el de los otros se vuelve más estable, respondiendo a estereotipos que marcan la apariencia y la actividad de cada sexo. Es a partir de los seis años cuando comienzan a desarrollar y encasillar cualidades y comportamientos de naturaleza más abstracta, como pueden ser los roles sociales.

Hacia los diez años ambos sexos ya son capaces de manifestar conocimiento de discriminación de género. En la adolescencia se adquieren las pautas de comportamiento y los valores de género. Salirse de los condicionantes sociales de género puede ocasionar serias dificultades en las relaciones sociales y en la construcción de la identidad, originando aislamiento y falta de adaptación.

La finalidad sería trabajar su autonomía, su racionalidad y el uso de la razón dialógica con el fin de construir principios y normas, tanto cognitivos como conductuales, que afecten por igual a la forma de pensar y actuar. Con el término *autonomía del sujeto* se subraya que es la propia persona quien formula la ley por la cual gobierna su propia conducta, la elabora y la acepta.

Dentro del ámbito educativo, trabajar la autonomía del educando significa facilitarle los recursos y los instrumentos que le permitan oponerse a la presión colectiva y a la alineación de conciencia libre de cada uno. Los alumnos deben entender que el diálogo, sobre todo cuando no existe acuerdo, es una dimensión básica sobre la que hemos de construir los principios y normas tanto individuales como colectivas. Cabe destacar que esta tarea no puede desarrollarse en un momento puntual del ciclo, sino que deben llevarse a cabo de manera gradual y evolutivamente.

Los principios racionales que elaboran los/las jóvenes y que guían su conducta deberían ser duraderos y promover el cambio social. Para ello, es importante utilizar de forma sistemática su capacidad de argumentación y diálogo, dedicando una gran atención a la construcción de un espíritu crítico y creativo.

A raíz de estos datos, resulta evidente pensar en la necesidad de que se produzca un cambio psico-social, pero puede que el camino a seguir esté más cercano a la educación que a las medidas que se puedan tomar para erradicar la discriminación. Si enseñamos a nuevas generaciones que todos merecemos las mismas oportunidades y les ayudamos a concebir una actitud crítica para enfrentarse ante ésta, conseguiremos promover una conciencia social más justa para todos.

REFERENTES-

Nuestro referente artístico principal dentro de este discurso es Empar Cubells, quien ha trabajado denunciando la clasificación de los estereotipos de género y su relación con una educación basada en valores incorrectos, que siguen las pautas tradicionales de jerarquización de poder (el hombre sobre la mujer).

Empar Cubells. El sistema educativo acéntua la “división de roles”.



Infantile Eden.1999. Empar Cubells. Instalación Multimedia. Banff Center for the Arts. Alberta, Canadá.1998-9.

Infantile Eden es una obra de esta artista en la que se establece una reflexión sobre los roles masculino y femenino en nuestra sociedad. En ella contemplamos la manera en que, desde edades muy tempranas, somos conducidos mediante órganos de poder al rol social que nos va a clasificar de por vida según nuestro sexo.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOCIAL-

Éste precisamente es el objetivo de nuestra propuesta de intervención sociocultural, utilizar la educación como medio para transmitir a las nuevas generaciones valores de igualdad.

Para llevarlo a la práctica vamos a centrarnos en el punto de partida del proceso de socialización humana, la edad primaria o infantil (de los 6 a los 10 años), momento idóneo para trabajar con el pensamiento crítico y transmitir valores de igualdad con el fin de fomentar la integración social.

Se propone impartir un curso educativo, en el que ahondaremos en los estereotipos tradicionales arraigados a la mujer a lo largo de la historia, valorando las consecuencias que han condicionado dentro del panorama actual y ofreceremos las claves psicológicas para combatir, por medio del pensamiento crítico, las desigualdades de género.

La metodología estará adaptada a la edad infantil, recurriendo a imágenes, explicaciones claras y sencillas y sobre todo utilizando el debate como medio para alcanzar un consenso de opiniones, pero siempre respetando los valores individuales.

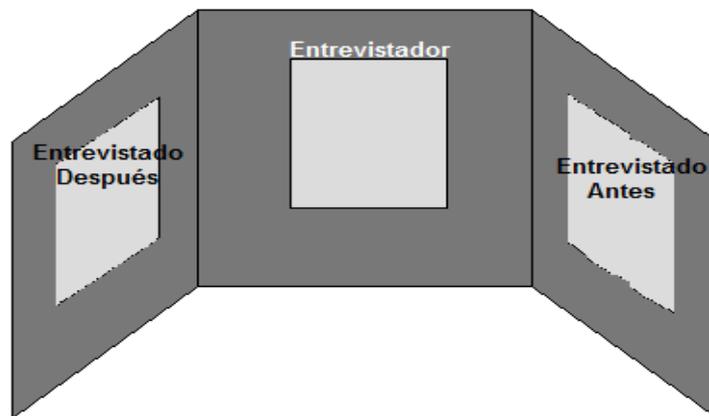
La aplicación artística estará directamente relacionada con una breve entrevista que realizaremos de manera individual, siendo ésta grabada en vídeo anterior y posteriormente al desarrollo del curso. Se tratará de una encuesta con preguntas abiertas que se relacionarán con una valoración personal de las desigualdades de género. Utilizaremos este recurso como medio para evaluar el aprendizaje significativo que ha desencadenado nuestra iniciativa y obtener resultados concluyentes sobre la viabilidad de la propuesta.

El contenido audiovisual será expuesto en la obra: "*Educando en Valores de Igualdad*", que se planteará como solución al problema que hemos abarcado dentro de nuestro discurso artístico.

Se trata de un tríptico con tres monólogos distribuidos estratégicamente en el espacio:

Frontalmente veremos a la realizadora, quien va narrando una serie de preguntas que irán sincronizadas con las otras dos imágenes audiovisuales.

Lateralmente podremos ver a un grupo de niños, cuya imagen irá apareciendo individualmente en ambas pantallas, que responderán a las cuestiones que les planteamos por medio de la entrevista. Esta distribución esconde una metáfora simbólica, dado que las respuestas del personaje de la derecha (espacio históricamente ocupado por los grupos represores) habrán sido grabadas anteriormente a la citada intervención educativa, mientras que la en imagen de la izquierda (área clasificada por los grupos liberalistas) aparecerá el mismo personaje que volverá a responder una vez finalizada la fase del aprendizaje significativo.



Con esta propuesta pretendemos buscar posibles soluciones con las que combatir la discriminación de género, que precisamente es la problemática que va a intervenir conceptualmente en todas las obras realizadas para el presente proyecto: "*Materia Viva*".

