

Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
Universitat Politècnica de València

METAMORFOSIS

ADAPTACIÓN DE LA MITOLOGÍA GRECOLATINA A
UNA NARRATIVA TRANSMEDIA

Alumna: Marina Box Molina
Tutora: María Salomé Cuesta Valera
Valencia, junio de 2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

~~MÁSTER
ARTES
VISUALES +
MULTIMEDIA~~

RESUMEN	4
PALABRAS CLAVE	5
ABSTRACT	5
KEYWORDS	5
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. JUSTIFICACIÓN	6
1.2. OBJETIVOS	6
1.3. METODOLOGÍA	7
1.4. ESTRUCTURA	7
2. CONTEXTO	8
2.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
2.2. INTRODUCCIÓN A LA MITOLOGÍA DESDE PERSPECTIVA GÉNERO	19
2.2.1 GÉNERO, SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DEL ORDEN SOCIAL	19
2.2.2 ARTE Y GÉNERO	23
2.2.3. CONTEXTO HISTÓRICO DE LA SOCIEDAD GRIEGA	28
2.2.4. LAS DIOSAS AFRODITA, HERA Y ATENEA	36
2.2.5. LAS MUJERES EN LAS METAMORFOSIS DE OVIDIO	38
2.2.5.1. APOLO Y DAFNE - LIBRO I	42
2.2.5.2. JÚPITER Y CALISTO - LIBRO I	43
2.2.5.3. APOLO Y CORONIS - LIBRO II	44
2.2.5.4. EL RAPTO DE EUROPA - LIBRO II	45
2.2.5.5. NARCISO Y ECO - LIBRO III	45
2.2.5.6. MEDUSA - LIBRO IV	46
2.2.5.7. ARACNE - LIBRO VI	47
2.2.5.8. ORFEO Y EURÍDICE - LIBRO X	48
2.2.5.9. MIRRA - LIBRO X	49
3. MEMORIA	50
3.1. UNIVERSO NARRATIVO	50
3.1.1. PARTE I. HUMILLADAS	53
3.1.1.1. CAPÍTULO 1. ECO	53

3.1.1.2. CAPÍTULO 2. DAFNE	56
3.1.1.3. CAPÍTULO 3. ARACNE	59
3.1.2. PARTE II. VIOLADAS	62
3.1.2.1. CAPÍTULO 4. MEDUSA	62
3.1.2.2. CAPÍTULO 5. CALISTO	65
3.1.2.3. CAPÍTULO 6. EUROPA	68
3.1.3. PARTE III. VENCIDAS	71
3.1.3.1. CAPÍTULO 7. MIRRA	71
3.1.3.2. CAPÍTULO 8. CORONIS	74
3.1.3.3. CAPÍTULO 9. EURÍDICE	77
3.2. ESTRUCTURA TRANSMEDIAL	80
4. CONCLUSIONES	86
5. BIBLIOGRAFÍA	88
5.1. LIBROS	88
5.2. REVISTAS	89
5.2. WEBGRAFÍA	90
5.3. TRABAJOS FIN MÁSTER	90
5.4. AUDIOVISUALES	90

RESUMEN

A partir del presente trabajo vamos a llevar a cabo la realización de un proyecto transmedia del que formarán parte varias piezas audiovisuales adaptadas a las características de los medios digitales en los que se expongan. En su contenido participan tres elementos principales: 1) investigación de las narrativas transmedia; 2) referencia temática a varios mitos de las *Metamorfosis* de Ovidio, especialmente pasajes que reflejan violencia o abusos contra la mujer; 3) Psicología del color, utilizando su análisis para transmitir otros sentimientos y generar una experiencia más completa de narración.

El objetivo es construir un relato transmedia adaptando esa serie de mitos mencionados a la época actual. La intención es hacer una reflexión comparativa entre las situaciones que se proponen en estos mitos y las situaciones de machismo a las que las mujeres todavía nos enfrentamos. El usuario, además, será partícipe de la historia que está descubriendo al interactuar con su estructura narrativa.

Se realiza una revisión contextual de los tres puntos señalados tomando como principales puntos de vista los aportados por Henry Jenkins, Christy Dena y Carlos Scolari respecto a las narrativas transmedia; el *Diccionario de la mitología griega* de Pierre Grimal para el segundo punto; y *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* de Eva Heller como base para el tercer punto.

El proyecto parte de una pieza central en formato web para contextualizar la historia, y de la que partirá el resto. Cada subtrama se configura por una serie fotográfica, texto breve y vídeo animado accesibles en otras plataformas. Por último, el conjunto del relato y todo el contenido estará disponible online en formato libro digital. Aunque todas las piezas tengan sentido individualmente, forman parte de una unidad donde reside el sentido completo de la obra.

PALABRAS CLAVE

Psicología del color, transmedia, fotografía, narrativa multiplataforma, interactividad, mitología, audiovisual, percepción, perspectiva de género.

ABSTRACT

From the present work we are going to carry out the realization of a transmedia project that will include audiovisual pieces adapted to the characteristics of the digital media in which they will be shown. Three main elements are involved in its content: 1) research into transmedia narratives; 2) thematic reference to various myths of Ovid's *Metamorphosis*, especially passages reflecting violence or abuse against women; 3) color psychology, using its analysis to convey other feelings and generate a more complete experience of the narrative.

The aim is to build a transmedia story by adapting this series of myths mentioned to the present day. The intention is to make a comparative reflection between the situations proposed in these myths and the sexism situations that women still face. The user will also be a participant in the story, and he is discovering by interacting with its narrative structure.

A contextual review of the three points mentioned is carried out taking as the main points of view those provided by Henry Jenkins, Christy Dena and Carlos Scolari with regard to transmedia narratives; Pierre *Grimal's Dictionary of Greek Mythology* for the second point; and *Color Psychology. How colours act on feelings and reason* by Eva Heller as a basis for the third point.

The project is based on a central piece in web format to contextualize the story, and from which the rest will start. Each subplot is configured by a photographic series, short text and animated video accessible on other platforms. Finally, the whole story and all the content will be available online in digital book format. Although all the pieces make sense individually, they are part of a unit where is the complete meaning of the work.

KEYWORDS

Color psychology, transmedia, photography, multi-platform, storytelling, interactivity, mythology, audiovisual, perception, gender perspective.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. JUSTIFICACIÓN

Se va a realizar un **proyecto transmedia** integrado por piezas audiovisuales individuales adaptadas a diferentes medios con el objetivo de crear una narrativa multiplataforma, poniendo como base estética la psicología del color. La temática para dichas piezas serán algunos mitos presentes en las *Metamorfosis* de Ovidio relacionados con casos de **abuso o violencia contra las mujeres**. Estos serán adaptados a la actualidad con el propósito de crear un **mundo ficticio en el que transcurra la totalidad de la narrativa**. El motivo de la elección de esta temática es para sumar a esta investigación el análisis de las raíces del pensamiento de nuestra sociedad, extrapolables al contexto actual invitando a la reflexión comparativa.

La motivación para desarrollar este proyecto es debida al valor que está adquiriendo la **interactividad** en el mundo tecnológico del que somos partícipes, es una **forma más inmersiva de establecer narrativas y relaciones con el espectador**, en el que se puede aportar además más profundidad narrativa. Por otra parte, para desarrollar este proyecto se va a tener en cuenta la psicología del color para dar la forma estética, ya que es un elemento de importancia en la narrativa de productos audiovisuales. El color tiene mucho poder para transmitir según los significados que las sociedades les han ido adjudicando a lo largo de la historia de la humanidad, por lo que a través de él dotaremos esta obra de más significados a nivel visual, así que vamos a servirnos de él para ambientar la historia y las personalidades de los personajes. Este proyecto se adscribe a la línea de investigación de redes y entornos colaborativos, además de a la de estudios de género.

1.2. OBJETIVOS

Generales:

1. Construir un relato transmedia adaptando una serie de mitos tradicionales en los que hay violencia de género a la época actual.
2. Diseñar una versión de estos en un pueblo donde conviven los personajes y se desarrollan las tramas.

Específicos:

3. Analizar los distintos mitos y su interpretación.
4. Aplicar la psicología del color a nivel estético para llevar a cabo la obra.
5. Elaborar una investigación sobre las narrativas transmedia.

1.3. METODOLOGÍA

Estamos ante un proyecto teórico-práctico, ya que por una parte vamos a realizar una **investigación sobre las narrativas transmedia** como tema principal y por otra parte vamos a embarcarnos en un **proyecto personal** teniendo en cuenta los elementos resultantes de la investigación para **elaborar una narrativa transmedia propia**, que además incluya la temática de la violencia de género por medio del análisis de diferentes mitos griegos y la aplicación a la estética de este proyecto de la psicología del color para enriquecerlo a nivel visual.

Por tanto, es un proyecto aplicado, ya que es una creación artística, que se sirve de una investigación metodológica cualitativa. Es interdisciplinar porque hemos recurrido a diferentes disciplinas artísticas como la fotografía, el vídeo y la literatura. Se compone principalmente de dos bloques: el estudio previo a través del cual profundizaremos en la cuestión de la narrativa y ejemplos aplicados en distintas obras, y, por otra parte, la propuesta artística personal. Por esta razón la estructura de la que va a constar se organizará de la siguiente manera: 1) investigación sobre qué es un proyecto transmedia, de qué partes consta, referentes y casos de aplicación; 2) La propuesta personal, en la que se incluirá una introducción a las *Metamorfosis* de Ovidio desde una perspectiva de género, los mitos escogidos y su interpretación, y por último la exposición del proyecto realizado.

1.4. ESTRUCTURA

El presente trabajo se divide en dos grandes partes. En la primera desarrollaremos teóricamente una contextualización que aborda el desarrollo y las características del transmedia, y atendemos al desarrollo de los contenidos conceptuales desde los que va a ser elaborado el proyecto y que atienden a las teorías de género y a los estudios sobre la violencia de género. En una segunda parte nos adentramos en la realización del proyecto, presentando en primer lugar el universo narrativo, así como los personajes

que forman parte de él. También se explica la adaptación que se ha realizado de los mitos y se exponen las fotografías que son la parte central del proyecto. Por último, se explica la estructura transmedial, desarrollándola por plataformas y exponiendo la conexión entre cada una de ellas.

2. CONTEXTO

2.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El ser humano se ha caracterizado por ser **un contador de historias**, su capacidad de producir ficciones ha sido una característica que lo ha **diferenciado del resto de seres vivos**. Desde el principio de la humanidad se han usado los relatos para explicar los fenómenos que hay en el mundo y socializar. Durante todo este tiempo, siempre han existido dos formas de conocer el mundo en el que vivimos, una **lógico-formal** que se basa en argumentos, y una **narrativa** basada en la transmisión de relatos. Son dos formas de pensar y entender lo que pasa a nuestro alrededor. Estas historias que nacen de la narración de sucesos reales o imaginarios se han transmitido de forma oral o escrita y tienen como **objetivo transmitirse a un oyente, lector o espectador que es el destinatario de ese mensaje**.

El ser humano es un ser social por lo que necesita **compartir historias para comunicarse**, difundir la cultura de la que forma parte, valores y conocimientos, algo que viene ocurriendo desde los inicios de la humanidad. Existen diferentes formas de contar historias, aunque normalmente se usa una estructura lineal con una introducción, un nudo o desarrollo y un final con la resolución de todos los conflictos que han surgido por el camino. Según Ronald Tobias en su libro *Twenty Master Plots* (1993) hay alrededor de 20 tipos de plots, desde los que se puede desarrollar cualquier narrativa, cuya **forma de contarse varía según el medio por el cual es transmitida**. En los últimos años se está tratando de modificar esta forma narrativa para fomentar la interacción del destinatario del mensaje. De esta forma, se fomenta la narración no lineal basada en la participación del público.

La alteración del orden narrativo no es nada nuevo que haya inventado el cine, ni la televisión, ni que mucho menos haya llegado con la invención de las redes sociales. Encontramos ejemplos de narrativa no lineal desde *Sator*

palíndromo-Arepe en el 79 D.C., una obra que permite varias lecturas de una misma frase. En 1897, Stéphane Mallarmé propuso *Un coup de dés*, que fue creado para la lectura abierta, por lo que no tenía orden en las páginas. En 1956 se originó en Brasil la poesía concreta, que sugería diferentes maneras de trabajar visualmente e inspirar lecturas nuevas de un mismo poema. Un ejemplo parecido a esto es *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961) de Raymond Queneau, que proponía la combinación de diez sonetos dando como resultado múltiples interpretaciones diferentes. En 1963 fue escrita *Rayuela* de Julio Cortázar, considerada **la primera novela hipertextual, porque los lectores podían empezar a leer desde varios puntos**, incluso contenía instrucciones para ello, y por tanto es el lector quien elige qué parte de la historia desea descubrir en primer lugar.

Como se explica en el artículo Narrativas Audiovisuales y Tecnologías Interactivas de Cristiana Freitas y Cosette Castro, de esta manera se incentiva la **interacción del receptor y el mensaje**. Así el espectador es más libre de hacer su propia interpretación de la obra, puede manipularla y realizar un montaje personal de la misma. Las formas narrativas evolucionan con los medios de comunicación, así como con las tecnologías y el uso que les damos. Como las narrativas actualmente se reproducen a través de plataformas tecnológicas, términos como género o formato, ya no consiguen abarcar la disparidad discursiva, que se vuelven cada vez más complejas en un contexto de medios digitales interactivos. Para asentar un nuevo medio de comunicación, este se adueña de las convenciones de los preexistentes, como las costumbres, el lenguaje o los recursos tanto estéticos como formales.

El mundo digital permite que los **usuarios establezcan diálogos** de producción y distribución de contenidos propios, además de **posibilitar la interacción con otros usuarios**. Aunque esta realidad no ha sido construida para las audiencias, estas son capaces de aportar contenido para la creación de esta realidad. La capacidad del público para realizar y difundir su propio contenido interactuando con diferentes mensajes e interlocutores en un ambiente de participación para la creación colectiva del conocimiento **rompe con el paradigma de la comunicación tal y como lo conocíamos** del emisor que emite un mensaje y receptor que solo recibe el mensaje. Se

origina una nueva forma de comunicación en la que el receptor se convierte también en emisor.

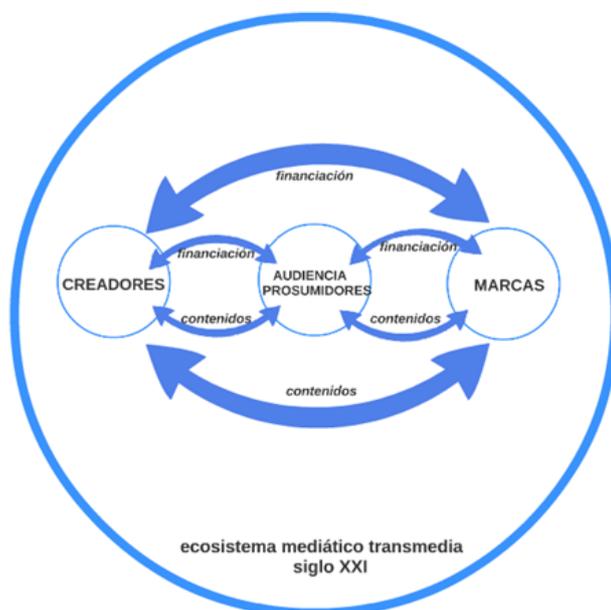


Fig. 1 Sánchez Catillo, S. y Galán, E. (2016): "Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE)". *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, pp. 508 a 526 <http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1107/27es.html> DOI: [10.4185/RLCS-2016-1107](https://doi.org/10.4185/RLCS-2016-1107)

Como vemos, el **receptor** participa también de la comunicación, **adquiriendo la capacidad de expresión en el medio**, además de la posibilidad de percibir el *feedback* por parte de otras partes de la audiencia. Se convierte, por tanto, en un actor más del proceso de comunicación. De esta manera, el **mensaje se nutre de la participación de la audiencia** por lo que permanece en constante construcción, adueñándose los usuarios de las convenciones preexistentes en los medios para crear su propia narrativa.

Aunque en la narrativa lineal la manipulación del espacio y el tiempo se puede dar a través de movimientos de cámaras, sonidos o un determinado montaje, en los medios digitales se **pueden introducir enlaces** que permitan la inmersión de la historia, dando al usuario la posibilidad de elegir cómo consumir la historia de manera que se crea **una interpretación personal de la historia**, ya que es el espectador en este caso quien asume el rol de cámara y editor vinculando la acción a través de enlaces que ofrecen diferentes caminos. La comunicación por tanto pasa a ser bidireccional y dialógica.

Denominaremos en este punto como **interactor**, tal y como define Philippe Gauthier en su artículo *Inmersión, redes sociales y narrativas*

transmedia: la modalidad de recepción inclusiva, a un nuevo tipo de espectador que implica la inmersión de la audiencia. En este concepto se aúna la interacción y el actor en un solo término, que es el más adecuado para referirse a los espectadores transmedia, que dejan de ser simples espectadores. En este contexto los espectadores se han convertido en almacenadores de información que les permite abstraerse a fondo en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlo con otras partes de la historia, además de cooperar activamente en el proceso de expansión de la historia.

De esta manera, **los contenidos audiovisuales se han abierto a la capacidad de una interacción más activa y significativa por parte del público**, por lo que se asume que las audiencias se han apropiado de los nuevos medios digitales que incentivan la interactividad y la participación del público por medio de la creación en común de contenidos, que ya no se subyugan a las decisiones de las empresas.

«Esta circulación de los contenidos mediáticos [...] depende enormemente de la participación activa de los consumidores. [...] Antes bien, la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.» (Jenkins, H. 2006: 15)

Para que este tipo de narrativas exista, y tenga éxito deben darse una serie de características. En primer lugar, como explica Janet H. Murray durante la segunda parte *La estética del medio* de su libro *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio* (1997) existen tres principios estéticos comunes que son **inmersión, actuación y transformación**.

En cuanto a la inmersión es un concepto que hace referencia a cómo gracias a las narrativas, sean en el medio que sean, percibimos una sensación en la que **nos sumimos dentro del universo de esta narración**, trasladándonos de alguna manera allí, como si formáramos parte de ese mundo ficticio.

«Una narrativa sugestiva en cualquier medio se puede experimentar como si fuera realidad virtual, porque nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias, con tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece.» (Murray, J. 1997:109 -111)

En segundo lugar, se aborda el término actuación, del que explica que es la capacidad de **lograr que suceda algo mediante una acción del usuario**. Pero este resultado debe además de aportar algo más. Por último, la transformación hace referencia a la predisposición al cambio en los medios digitales:

«Cualquier cosa en formato digital, ya sean palabras, número, imágenes, vídeos..., parece propicia al cambio. [...] Según el medio vaya madurando, se podría explotar esta fascinación por la variación para lograr efectos más sutiles.» (Murray, J. 1997:167-168)

A lo largo de estos años, se ha pasado de teorizar de multimedia e interactividad, a intentar entender qué es la convergencia y el relato transmedia. Junto a este último término que fue impulsado por Henry Jenkins, aparecieron otros conceptos relacionados como cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada. En 2003 Henry Jenkins escribió en *Technology Review* que estábamos ante una nueva etapa en la que todos los medios confluían entre sí, haciendo que los contenidos fluyeran mediante diferentes canales, en dicho artículo aseguraba «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales».

Así han surgido las narrativas transmedia, que a modo de breve resumen de lo que son, podríamos decir que son **relatos narrados en diferentes medios y formatos, que cada uno desbloquea una parte de la historia que se había quedado fuera del medio anterior, y en las cuales es fundamental la participación de los interactores para expandir el universo**.

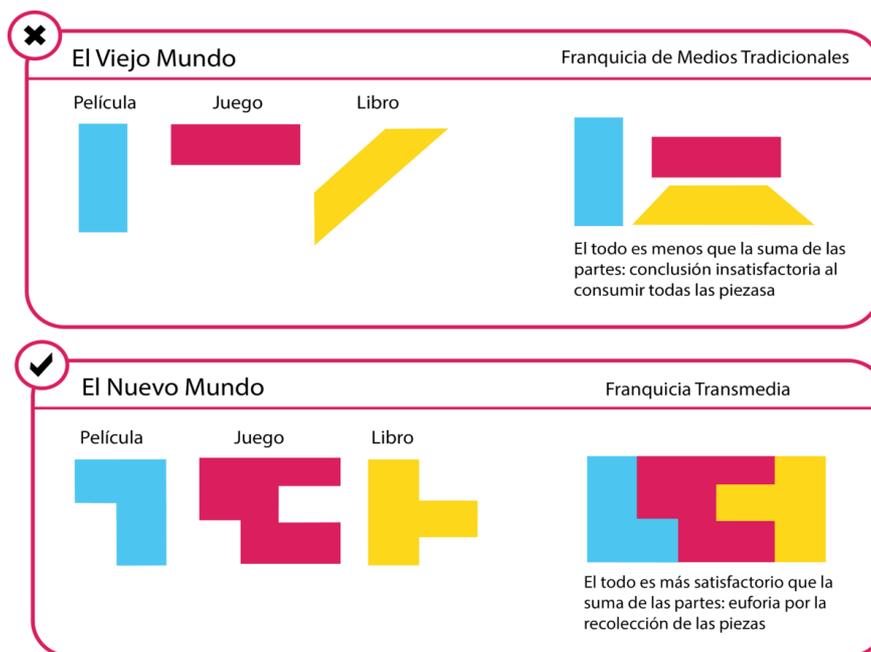
«El término “cultura participativa” contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo.» (Jenkins, H. 2006: 15)

No es de extrañar que en la actualidad todas las historias que quieren tener más repercusión las podemos encontrar en múltiples plataformas mediáticas. Cabe destacar que estas historias **no basan su estrategia en la adaptación del mismo relato a otro formato**, sino que se trata de la construcción de todo un mundo, el cual la audiencia puede conocer a través

de diferentes formatos, medios y lenguajes. El relato crece de forma emergente dando lugar a la introducción de nuevos personajes y tramas que transgreden los límites del universo narrativo. En este tipo de narraciones nos encontramos toda una red de personajes y tramas más complejas que forman parte de un mundo completo, **pero tanto interactores como los creadores comparten una misma visión del mundo y rasgos que determinan el universo.**

Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca en su artículo *Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design* (2004) definen los mundos transmédicos de la siguiente forma:

«Los mundos transmédicos son sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales se puede actualizar o derivar un repertorio de historias y personajes de ficción a través de diversas formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmédico es que el público y los diseñadores



Autoría: Robert Pratten @robpratten
Traducción: Belén Santa-Olalla @belen_santa

comparten una imagen mental de la “worldness” (una serie de rasgos distintivos de su universo). La idea de la *worldness* de un mundo concreto se origina en la mayoría de los casos en la primera versión del mundo presentada, pero puede elaborarse y modificarse con el tiempo. A menudo,

Fig. 2. Infografía realizada por Robert Pratten recogida en: <http://www.maniraaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/>

el mundo cuenta con seguidores de culto (fans) también en los medios de comunicación.»¹ (Klastrup, L. y Pajares Tosca, S. 2004: 1)

A partir de aquí podemos hacer una primera aproximación para definir **las principales características que definen una narrativa transmedia**. En primer lugar, la obra **abarca diversos medios y formatos**. Cada uno de ellos utiliza lo que mejor puede hacer para transmitir una parte de la historia. En segundo lugar, todos los contenidos están **disponibles a través de distintas plataformas mediáticas** y se puede acceder a ellas a través de múltiples dispositivos digitales, esto se denomina red hipertextual. En tercer lugar, el **uso de los medios debe estar justificado y debe ajustarse a las necesidades de la narración**. Debe existir una **continuidad** entre los diferentes medios en los que se expande la historia y el **contenido** que aparece en un medio no se debe reutilizar en otro, debe ser **único**.

En cuarto lugar, es importante la **participación de las audiencias** para la expansión del universo narrativo, de manera que se fomentan la viralidad en redes sociales para sumar capital simbólico y económico a las historias. De esta forma se va creando una **comunidad de seguidores** que extenderán el relato con sus propias creaciones convirtiéndose en prosumidores. Se caracterizan además por ser experiencias inmersivas aunque en ocasiones se crea merchandising para que los usuarios puedan extraer elementos del relato.

Existe controversia con las adaptaciones, algunos autores las incluyen como un elemento del transmedia, porque en su opinión aportan nuevos puntos de vista, pero otros no creen que deba ser incluida porque se está reutilizando el mismo material, no aparecen nuevos personajes y tramas, por lo que no aporta nada nuevo al mundo narrativo. En este punto, la postura de Christy Dena en su tesis *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments* (2009) es la siguiente:

¹ Traducción de la autora del original al inglés: "Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well."

«La premisa de este argumento de que las adaptaciones son redundantes es que cualquier repetición de una historia no añade ningún valor a la experiencia o al proceso de creación de significado. [...] Pero cuando los adaptadores toman decisiones sobre la elección del medio, restan o contraen, y también añaden elementos. [...] Una adaptación rara vez, o nunca, implica una correspondencia uno a uno con el original.»² (Dena, C. 2009:148-152)

El mundo narrativo debe tener **una estructura lo suficientemente compleja y grande para que el interactor pueda explorarlo**. Para ello es necesario que se tome en consideración el lugar en el que se desarrollan los hechos, el tiempo en el que ocurren, y cómo va a ocurrir, si de forma lineal, o con elipsis, además de los personajes y las relaciones que hay entre ellos. Aun así, **debe haber espacios vacíos** que los interactores puedan rellenar.

Para que tenga lugar esta conexión entre distintos medios es importante el **término convergencia** que hace referencia al punto de encuentro entre los medios más recientes y los más antiguos con los que convivimos. El resultado de esto supone también el cruce entre los medios populares y los corporativos, lo que supone que tanto **el poder del productor como el del consumidor entra en interacción**. En palabras de Henry Jenkins:

«Con “convergencia” me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.» (Jenkins, H. 2006: 14)

Por tanto, este término está relacionado con las nuevas narrativas, ya que las hace posibles, puesto que nos encontramos ante un proceso **tecnológico caracterizado por reunir diferentes funciones mediáticas en un mismo aparato** lo que facilita acceder a nuevas informaciones y relaciones entre contenidos mediáticos dispersos. Cada individuo es capaz de establecer sus propias interpretaciones a partir de todo el contenido

² Traducción de la autora del original al inglés: “The premise of this adaptations-are-redundant argument is that any repeating of a story adds no value to the experience or meaning-making process. [...] It is important to recognise that adaptation can describe a structural relationship between content in different media platforms. [...] It is also important to note that adaptation is a process. An adapter (whether a different person than the original creator or the same person) makes semiotically meaningful decisions. [...] Indeed, due to the vagaries of media specificity and the creative decisions one makes during the process of adaptation, an adaptation rarely, if ever, involves a one-to-one correspondence with the original.”

consumido construyendo con ellas unos recursos que forman parte de su vida diaria, pues para Jenkins la llamada convergencia se produce en la mente de cada espectador a través de la información recibida de todos los medios, y no en los propios medios.

«La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana.» (Jenkins, H. 2006: 15)

En cuanto al cine, la interactividad es algo que se ha tratado de implementar a través de diversos proyectos, incluso se ha comercializado con este tipo de películas y podemos acceder a algunas de ellas en la plataforma Netflix, que hace unos años apostó por este tipo de contenido, como veremos a continuación. Aun así, se ha experimentado con la interactividad en el cine desde hace tiempo, aunque en este caso **deberíamos referirnos a reactividad**, ya que la interacción se basa simplemente en dar al espectador la facultad de decidir sobre determinados eventos de la trama como el desenlace de alguna escena o características del personaje. Los libros para niños de *Elige tu propia aventura* han condicionado la manera en la que se entiende la interactividad en este medio.

Las películas interactivas **permiten alargar la vida de la obra** porque se puede pasar más tiempo visualizándola ya que es posible descubrir nuevos contenidos, además se abre la posibilidad de verla de nuevo por primera vez si se toman caminos distintos. Se crea más expectación en el usuario que querrá seguir conociendo la historia de este universo, con lo cual, en lugar de ser dos horas de experiencia, se puede alargar a cuatro, dependiendo de la duración del contenido. Se convierte el espectador en interactor, como ya hemos mencionado, por lo que se crea un producto que fomenta la colaboración entre espectadores y productores. Además, gracias a la aparición de las redes sociales y los móviles se puede crear más contenido sobre estas películas haciéndolas parte de un proyecto transmedial.

Kinoautomat (1967), que se considera el primer largometraje interactivo, es tan solo uno de los primeros intentos de llevar la interactividad a la gran pantalla. La interacción en dicha película consistía en que un presentador aparecía en el escenario para pedirle a los espectadores que

eligieran entre dos opciones, después de la votación se reproducía la escena con más votos. *I'm your man* (1992) dirigida por Bob Bejan elimina la figura del presentador y da a los espectadores un mando con tres colores a través de los cuales se permitía tomar decisiones en la historia en determinados momentos. Se hacía uso del diálogo de los actores a los espectadores que pedían lo opinión de estos.

Mr. Payback: An interactive movie (1995) de Bob Gale, a través de la misma compañía y usando el mismo formato que *I'm your man*, permite a los espectadores elegir qué castigos puede imponer *Mr. Payback*. Un año después Nitin Sawhney, David Valcom e Ian Smith crean un café virtual en el que mezclan vídeo digital e hipertexto. El espectador tiene que eligiendo una mesa y escuchar las voces, sino se elige la historia sigue su curso. También en 1996 Greg Roach creó *The Wrong Side of Town*, en la que se narra el encuentro entre una mujer y un vagabundo, en este caso el espectador puede interactuar con el vagabundo a partir del punto de vista de cualquier persona.

Destacamos otros títulos como *Policenauts* (1996), *Tender Loving Care* (1998), *Switching* (2003), hasta las más recientes como *Late Shift* (2016), o las producciones de Netflix *Buddy Thunderstruck: la lista de quizá* (2017) y *Black Mirror: Bandersnatch* (2018). Todas ellas tienen en común que el usuario puede interactuar de alguna forma produciendo cambios en la trama controlando las elecciones de los personajes mediante varias decisiones dadas entre las que se tiene que escoger.

Otro tipo de narración interactiva de relevancia es *Soft Cinema: ambient* narrativo, que consiste en un proyecto multimedia que aúna exposiciones, películas, DVD y libros. A través de este proyecto se exploran nuevas formas de software que se puedan aplicar al cine. Uno de estos nuevos métodos es la edición de películas a tiempo real, como se hizo con *Texas* (2002) de Andrea Kratky.

En 2002 Héctor Mora desarrolla una película exclusivamente para internet llamada *Fruck Zhiten*, cuya trama gira alrededor de una maleta. Está compuesta de vídeos, animaciones, fotografías y audios. En 2003 Ian Flitman desarrolla también una película para internet llamada *Hackney Girl* y se conoce por qué cada vez es una película diferente. En este mismo año se creó *Switching: An interactive movie* de Morten Schjodt, estructurada de forma circular por lo que se dice que es una película que nunca termina. Más tarde,

en 2006 aparece una película que además de interactiva es transmedia y utiliza de realidad alternativa, se llama *Head Trauma* y es de Lance Weiler. Se trata de un thriller psicológico que antes, durante y después de ver la película, los teléfonos sonaban y se escuchaban las voces de los personajes de la película, además de recibir mensajes de ellos.

Hasta el mismísimo Francis Ford Coppola anunció que su nueva película *Twixt* sería también interactiva, y lo que se pretendía hacer era que el mismo director editara la película en directo según las reacciones de los espectadores, pero finalmente no se llevó a cabo. En 2010 de la mano de Grady Weatherford se estrenó la película *Last Call*, cuya interacción consistía en la conversación por teléfono entre uno de los personajes y un espectador elegido al azar en tiempo real. *Panzer Chocolate* (2013) de Robert Figuera fue una película distribuida en diversos festivales de cine en España. Era interactiva porque se usaba una app para el móvil que contenía un juego de realidad alternativa, un cómic, una experiencia de realidad aumentada y un videojuego. En este largometraje de nuevo se aúna la interactividad y los contenidos transmedia.

En la actualidad, gracias a la convergencia entre los medios que nos permiten los dispositivos tecnológicos de los que hacemos uso diariamente, la interactividad se puede ampliar y llegar a generar una conexión entre varias plataformas. Se han creado algunas series de televisión, documentales y programas bajo este pretexto como por ejemplo Glorianna Davenport realizó en los años 80 un documental interactivo titulado *New Orleans in Transition: 1983-1986* o un documental crossmedia que realizó RTVE llamado *Las Sinsombrero* (2015). En la serie el *Ministerio del Tiempo* (2015) también se implementó la narrativa transmedia, como en *Si fueras tú* (2017), *Élite* (2018) o *19 reinos* (2014). **Cada uno de estos productos audiovisuales enfocan de una manera diferente el concepto de transmedia e interacción**, por lo que toman distintas plataformas y las utilizan para ampliar el horizonte de su documental o serie según sea lo más adecuado en cada historia.

Como ejemplo destacamos a Christy Dena quien creó un estudio llamado *Universe Creation 101* para la realización de este tipo de proyectos interactivos. A través de este estudio se ha trabajado en más de 33 proyectos desde 2009 hasta 2021. Entre estos se encuentran proyectos artísticos de diferentes categorías, tanto cinematográficos como de teatro o televisión.

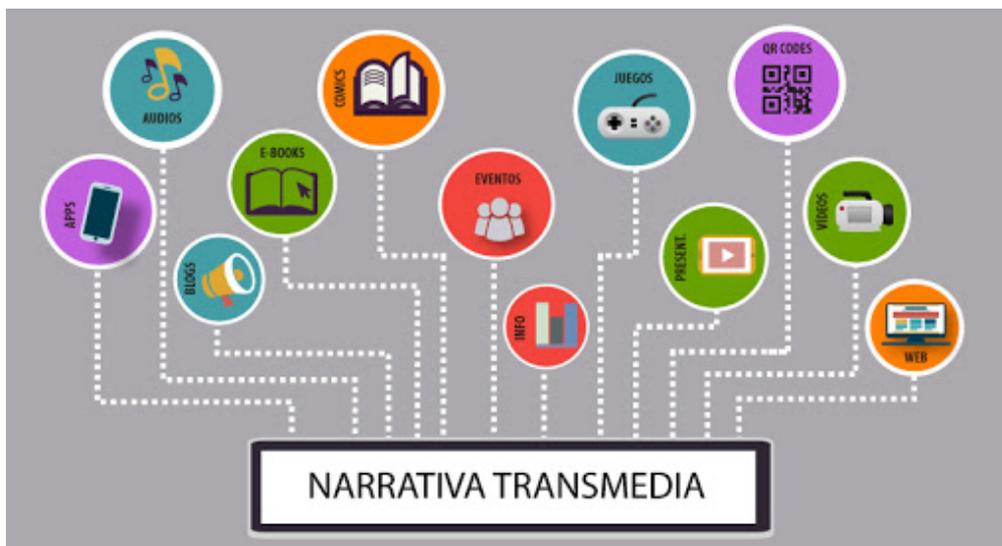


Fig. 3. Fuente desconocida recogida en: <http://www.manairaaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/>

2.2. INTRODUCCIÓN A LA MITOLOGÍA DESDE PERSPECTIVA GÉNERO

2.2.1 GÉNERO, SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DEL ORDEN SOCIAL

Los seres humanos durante toda la historia de la humanidad se han dedicado a componer un **orden social para orientarse y ordenar el mundo**, en el cual el **cuerpo humano se ha convertido en uno de los principales medios de clasificación**. A partir de este se establecen reglas y límites, se muestran conductas sociales y se manifiesta la identidad individual. Por esta razón se usan dispositivos de poder a través de los que se forman figuras obedientes capaces de adaptarse a la cultura. **La cultura establece unas reglas sociales para reprimir impulsos**, y así establecer una división entre lo humano y lo animal. En esta separación encontramos un enfrentamiento entre sexualidad y civilización, pero no se establece el mismo tratamiento para todas las sexualidades. En la introducción del libro *Cuerpo e Identidad: Estudios de género y sexualidad 1* (2007) de Mery Torras se trata este tema basándose en los argumentos de Mary Douglas:

«Según Douglas, la clasificación sistemática es la respuesta humana al desorden; ante el riesgo, la incertidumbre y la contradicción, los humanos tratan de componer un orden social que les oriente y regule. El cuerpo se convierte en el principal medio clasificatorio, en una metáfora para el orden social y político.» (Torras, M. 2007: 251)

En un orden social patriarcal, a partir de la **sexualidad masculina se generan reacciones positivas** ya que es representación de poder, una manera de valorizarse e incrementar su autoestima y un medio para obtener bienes, entre ellos mujeres. Frente a esto, la sexualidad **femenina es reprimida y negada**, quedan marcadas meramente como un objeto para el placer de los hombres, ya que a menudo son representadas por su sexualidad quedando reducidas a ella. Esto es abordado ampliamente por Marcela Lagarde en su libro *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*. (1996):

«La sexualidad es un terreno en el que se recrea y ejerce la opresión genérica. [...] La sexualidad es una de las experiencias a través de las cuales los hombres se apropian de manera personal y directa de las mujeres y en que genéricamente se constituyen en propietarios de la sexualidad de las mujeres y de las mujeres mismas; es un espacio de relación íntima y directa que instala la dependencia y la dominación. [...] La sexualidad masculina permite además a cada hombre valorizarse a través de sus experiencias sexuales, no importa que éstas sean dañinas para las mujeres.» (Lagarde, M. 1996: 59)

Mediante la observación del cuerpo de otro individuo, se puede intuir si es un hombre o una mujer, pero es **a través de las acciones y experiencias en sus vidas cuando los individuos asumen el proceso sociocultural e histórico que los hace ser un hombre o una mujer**, que además también depende de su cultura y su percepción de su realidad. De esta manera se imponen unas limitaciones a su ser en el mundo por esa construcción que es el género. En el momento en el que se denomina un cuerpo como el de una mujer o el de un hombre, adquiere una significación sexual que apoya la construcción en cada individuo de su masculinidad o de su feminidad.

Según Lagarde, al contrario que el sexo, que es un elemento biológico dado al nacer, el **género no es un hecho natural, sino una construcción simbólica producto de convenciones sociales** a través de una evolución histórica y social, que contiene el conjunto de atributos asignados a las personas a partir del sexo. Su proceso de elaboración tiene lugar debido a la repetición de una serie de acciones que configura a los individuos tanto de forma física como psicológicamente conforme a estas reglas y límites establecidos por la sociedad. Aunque el género está configurado sobre la base de la sexualidad, en sí misma es también construida culturalmente.

«A partir del momento de ser nombrado, el cuerpo recibe una significación sexual que lo define como referencia normativa inmediata para la construcción en cada sujeto de su masculinidad o de su feminidad, y perdura como norma permanente en el desarrollo de su historia personal, que es siempre historia social. El género es una construcción simbólica y contiene el conjunto de atributos asignados a las personas a partir del sexo. Se trata de características biológicas, físicas, económicas, sociales, psicológicas, eróticas, jurídicas, políticas y culturales.» (Lagarde, M. 1996: 27)

Como explica Lagarde, por una parte, a través de la perspectiva de género se puede analizar y comprender tanto la condición femenina y la situación de las mujeres, como la de los hombres, es decir, se **puede entender a los individuos en su contexto social teniendo en cuenta su sexualidad**. De modo que se establece el **género como una forma de clasificación social** que depende de la forma en la que el cuerpo se representa en el espacio social. Por tanto, la constitución de cuerpos, sexualidades e identidades sexuales se forman a raíz de la interacción social, y el hombre se ha conformado como el elemento central de la sociedad, a través del cual se trazan los rasgos universales de la Humanidad, aunque en cada sociedad se concibe el mundo de una manera distinta. Lo mismo ocurre con el género. Ser de un cierto género no implica actuar de ciertas formas, esto son estereotipos de género, y aunque los individuos se hayan construido a partir de una serie de normas, también se pretende ser capaces de romper con estas y adoptar una postura crítica hacia ellas. Es decir, **ser un hombre o una mujer es algo móvil y no esencialista**, que se establece en base a las situaciones de cada individuo y conforme a un concepto interseccional de identidad.

«El género permite comprender a cualquier sujeto social cuya construcción se apoye en la significación social de su cuerpo sexuado con la carga de deberes y prohibiciones asignadas para vivir, y en la especialización vital a través de la sexualidad. Las mujeres y los hombres no conforman clases sociales o castas; por sus características pertenecen a la categoría social de género, son sujetos de género.» (Lagarde, M. 1996: 29)

Según Judith Butler en la introducción de su libro *Deshacer el género* (2004) **el género no lo puede hacer uno mismo de forma aislada** de la sociedad, porque es algo que siempre se está construyendo para los demás, y las normas sociales que nos acompañan y dictan nuestra forma de ser, conllevan unos deseos que no nacen de nuestra individualidad, sino de la

sociedad de la que somos parte, ya que necesitamos reconocimiento y con este fin actuamos. Además, la autora alude a la tradición hegeliana para expresar que a través del género también se pretende obtener reconocimiento, convirtiéndose por tanto en una forma de poder de la cual se obtiene quién se reconoce como humano o quién no.

«Además, el género propio no se “hace” en soledad. Siempre se está “haciendo” con o para otro, aunque el otro sea sólo imaginario. Lo que se llama mí “propio” género quizá aparece en ocasiones como algo que uno mismo crea o que, efectivamente, le pertenece. Pero los términos que configuran el propio género se hallan, desde el inicio, fuera de uno mismo, más allá de uno mismo, en una socialidad que no tiene un solo autor (y que impugna radicalmente la propia noción de autoría).» (Butler, J. 2006: 29)

Según Lagarde la perspectiva de género concede una percepción feminista del mundo y de la vida, configurada a partir de la ética y que dirige hacia la filosofía posthumanista que juzga el androcentrismo de las sociedades. Aporta una visión que **posibilita el análisis y la comprensión de las características que definen a los hombres y a las mujeres**, poniendo atención en sus similitudes y diferencias, lo que facilita crear paralelismos entre las vidas de estos en diferentes sociedades, ya que introduce una visión de las relaciones tanto **intergenéricas como intragenéricas**. Gracias al análisis desde diferentes puntos de vista se puede conocer cómo actitudes como el machismo han pasado a formar parte de nuestra sociedad.

Esta perspectiva se opone al orden patriarcal al igual que a cualquier tipo de desigualdad basada en el género. Según Lagarde en el capítulo *La organización del orden patriarcal del mundo*, **el sexo se ha convertido en un distintivo para señalar quién debe realizar determinadas actividades o funciones en una sociedad**, por lo que es una organización social basada en marcas corporales, concretamente en el sexo. De esta manera se ha perpetuado una sociedad patriarcal que se fundamenta en la dominación masculina y el sometimiento de las mujeres. En este orden social genérico de poder que es el patriarcado, se fomenta la superioridad del hombre y lo masculino sobre la inferioridad de las mujeres y lo femenino, que además es despreciado.

Por este motivo, siguiendo las afirmaciones de Lagarde, los hombres son concebidos en este orden social, como seres completos que poseen en

sí mismos el bien y la razón, retratando a las mujeres como seres incompletos, inferiores y dependientes de ellos. Por tanto, **este sistema se basa en el convencionalismo de la inferioridad del sexo femenino**, fomentando unas relaciones sociales desiguales y de subordinación de las mujeres a los hombres. Para perpetuar esta estructura comunitaria se usa la violencia como método de control contra las mujeres por parte de los hombres. De esta manera el patriarcado se fue convirtiendo en el sistema impuesto, con el sexismo como principal ideología y la violencia como instrumento para la subordinación y opresión de las mujeres en la sociedad.

Como menciona Maria Dolors Molas Fonts, aludiendo a Pierre Bourdieu en el capítulo *II. Las violencias contra las mujeres en la poesía griega de Homero hasta Eurípides* en el libro *La violencia de género en la antigüedad* (2006), se utiliza contra las mujeres **la violencia simbólica**, transformando en una costumbre natural una táctica ideada por aquellos que detentan el poder para dominar a un grupo social, en este caso las mujeres, naturalizando la desigualdad social de este grupo. La autora explica que aunque la violencia física es un componente principal de este tipo de violencia, y la guerra como su mayor forma de manifestación, no siempre es mostrada de forma física, ya que también se realiza de manera psicológica, menospreciando y desvalorizando lo femenino, incluso se fomenta su invisibilidad omitiendo sus nombres en la historia, para lograr la pérdida de la dignidad y el amor propio de las mujeres, y que de esta forma asuman su lugar de inferioridad, así como la autoridad de los hombres como un suceso inherente para construir sujetos subordinados y dóciles para este sistema.

2.2.2 ARTE Y GÉNERO

Entre los campos epistemológicos aquejados de una visión patriarcal se encuentra el arte, a raíz del cual nace el interés por este trabajo surge al ser consciente de que nuestros museos están llenos de obras en los que la mujer es maltratada o víctima de distintos tipos de abusos por parte de los hombres, que son los que han manejado el mundo durante toda la historia de la humanidad. De esta manera, han contribuido de alguna forma a normalizar estos maltratos y se han perpetuado en esta sociedad. A través del análisis de distintos mitos vamos a poner de manifiesto las maneras en las que se ha tratado de controlar el pensamiento de la sociedad y dar una imagen de la

mujer que la relega segundo plano, silenciándolas y concibiéndolas como un ser inferior subyugado al hombre en todos los sentidos.

En este tema no podemos evitar mencionar a la artista Artemisia Gentileschi, cuya obra *Susana y los viejos* encontramos en la siguiente página (Figura 4). Esta artista corresponde a la corriente barroca, sufrió una violación lo que condicionó su forma de ver el mundo y de representarlo. Por ejemplo, al contrario que otros pintores hombres que pintaban **la escena mencionada de Susana y los viejos**, representando a la mujer como tentadora de los hombres, ella representa a una joven asustada porque unos viejos verdes la están mirando con lascivia, además de hacerle comentarios obscenos. De esta forma Gentileschi pone de manifiesto este acoso sufrido también por ella misma, y representa a las mujeres desde el punto de vista de una mujer, acercándose a una mirada más real de los hechos.

Por otra parte, entre sus obras también encontramos otros mitos en los que **presenta a la mujer con una actitud decidida al enfrentarse al hombre, estando segura y afrontando sus actos con valentía y frialdad**. Este es el caso de su pintura *Judit decapitando a Holofernes* (Figura 6), en el que la mujer adquiere un papel activo en esta escena violenta, y en lugar de ser la víctima es el verdugo. Caravaggio también pintó esta escena (Figura 7), la cual ha sido criticada en comparación con la de Gentileschi, porque en la del pintor aparece una Judit **asustada por tomar el rol que normalmente está destinado a los hombres**.



Fig. 4. Susana y los viejos de Artemisia Gentileschi (1610) recogida en: <https://historia-arte.com/obras/susana-y-los-viejos-de-artemisia-gentileschi>



Fig. 5. Susana y los viejos de Paolo El Veronés (1580) recogida en <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/susana-y-los-viejos/6141c4ee-0ea1-424c-a94e-c40a00381c5b>



Fig. 6. Judit decapitando a Holofernes de Artemisia Gentileschi (1614-1620) recogida en [https://es.wikipedia.org/wiki/Judit_decapitando_a_Holofernes_\(Gentileschi,_Florenca\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Judit_decapitando_a_Holofernes_(Gentileschi,_Florenca))



Fig. 7. Judith y Holofernes (1599) Caravaggio recogida en https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Judit_h_Beheading_Holofernes_-_Caravaggio.jpg

Pero las mujeres no han sido maltratadas dentro de los museos exclusivamente en las pinturas. A lo largo de la historia del arte hay innumerables artistas hombres. Pero ¿qué pasa con las mujeres? ¿Acaso no ha habido mujeres artistas hasta el siglo XX? Lo cierto es que sí las ha habido, pero sus obras han sido silenciadas por un mundo construido por y para los hombres. De esta manera, al igual que se han favorecido a lo largo de la

historia a determinados grupos sociales, también se han impulsado a artistas varones.

Como introduce Whitney Chadwick en su libro *Mujer, Arte y sociedad* (1992) la construcción de la historia del arte **establece una división entre el artista como individuo y el contexto social e histórico en el que está envuelto**. En esta clasificación y construcción se ha excluido frecuentemente a las mujeres, aunque por supuesto hay mujeres en todas las corrientes artísticas que ha habido, pero su inclusión en esta historia ha sido silenciada porque como venimos diciendo el mundo como lo conocemos ha sido construido por y para los hombres, por lo tanto, se busca principalmente satisfacer sus intereses, tendiendo a la exclusión de los de ellas.

La inclusión de las mujeres en el arte es bastante reciente, distanciadas de la pintura, que siempre ha sido asociada a los hombres, han buscado otros métodos para su expresión artística, y esta nueva presencia va de la mano con el feminismo contemporáneo. Aunque surgen nuevos espacios donde dar cabida a las manifestaciones artísticas llevadas a cabo por mujeres, también es importante darles un espacio en los grandes museos.

Esta era la idea de la exposición del el Museo del Prado con el nombre *Invitadas: Fragmentos sobre mujeres, ideología y artes plásticas en España (1883-1931)*, aunque se ha tratado una vez más desde un punto de vista androcéntrico lo cual es erróneo. En primer lugar, con el título *Invitadas* ya se nos da una pista que la situación de las mujeres en el arte sigue siendo la misma porque no se las está incluyendo en el conjunto del museo. Por otra parte, en la organización no hay variedad de puntos de vista, y el comisario una vez más es un hombre. Además, si echamos un vistazo a las obras incluidas son todas pintadas por artistas hombres. De forma que una exposición que pretende “ofrecer una reflexión sobre el modo en el que los poderes establecidos defendieron y propagaron el papel de la mujer en la sociedad a través de las artes visuales” (Museo del Prado, Madrid en *Invitadas. Fragmentos sobre mujeres, ideología y artes plásticas en España*), no incluye ninguna obra hecha por una mujer. Por esta razón sigue siendo de vital importancia luchar por la visualización de las mujeres en diferentes ámbitos, ya que la violencia contra las mujeres y las diferentes formas de invisibilización y exclusión son aún un tema de actualidad.

También se ha intentado realizar *damnatio memoriae* a las mujeres en el cine. Ejemplo de ello es la directora de cine Alice Guy, quien fue pionera en los efectos especiales, pero sus compañeros trataron de borrar su nombre de la historia. A continuación, vamos a introducirnos en la sociedad griega para contextualizar el análisis de los mitos que forman parte del proyecto transmedia llevado a cabo.



Fig. 8. Rapto de las hijas de Leucipo de Jan Wildens y Peter Paul Rubens (1616) recogida en: https://es.wikipedia.org/wiki/Rapto_de_las_hijas_de_Leucipo

2.2.3. CONTEXTO HISTÓRICO DE LA SOCIEDAD GRIEGA

Nuestra cultura se asentó sobre las **bases patriarcales de la sociedad grecolatina** que construyó su cultura sobre los **valores de la victoria y el imperialismo**, una cultura en la que la mujer se convierte meramente en una moneda de cambio. A través del artículo de Borja Antela Bernárdez: *Vencidas, Violadas y Vendidas: Mujeres griegas y violencia sexual en asedios romanos* (2008) nos asomamos a esta sociedad, en la que tenían cabida las ideas que se van a exponer a continuación. Por ejemplo, en las guerras ellas eran finalmente las víctimas, aunque esto ha sido normalizado llegando a pasar desapercibido. Muchas veces la guerra no ha tenido como objetivo único la conquista de territorios, sino la obtención de nuevas mujeres. Como explica el autor, **la victoria en esta cultura estaba ligada a ellas ya que quedaban cautivas y en propiedad de los hombres pasando a formar parte del botín**, lo que suponía para ellas violaciones y esclavitud. El género es un elemento que marca, pues el destino de las mujeres: vencidas y apresadas, y de los hombres: héroes muertos por su patria.

Además, según Antela esto supone para el **vencedor una doble victoria y para el vencido una doble humillación**, ya que la unión sexual con las mujeres del enemigo también era para ellos una conquista. Esto es reflejado en el ámbito lingüístico ya que usaban la expresión *peiran* para referirse tanto a la conquista de una ciudad, como al asalto sexual a una mujer y por tanto la “conquista” de ellas. Siguiendo las argumentaciones de Antela basadas en S. G. Cole, *Greek Sanctions Against Sexual Assault* (1984), entre otros autores, aunque no hay ningún término para referirse a la violación sexual, *hybris* que se entiende como un ataque sexual cometido, no contra la mujer, sino contra el hombre al cual pertenece y quien recibe la compensación económica establecida por ley, lo que supone un incentivo más para violarlas, ya que así ultrajan su identidad.

«El verbo *peiran* hace referencia tanto a la acción de tentar a una mujer como a la de intentar tomar una ciudad, [...] Fuera del contexto bélico, la violencia contra una mujer aparece mencionada en los códigos legales del mundo griego mediante el término *hybris*, que ha sido habitualmente traducido en el sentido de tratar a alguien de un modo vergonzoso, que pueda generar deshonor de la víctima. [...] Se entiende que ha sido cometido no ya

contra su víctima física, sino contra el hombre bajo cuya autoridad se encuentra la mujer, contra su *kyrios*.» (Antela Bernárdez, B. 2008: 310-311)

Por otra parte, siguiendo las afirmaciones de este artículo, supone una humillación porque **la mujer es para ellos la que porta la buena reputación de una familia**, el *axioma*. Como decíamos, la mujer en la cultura griega no es concebida como persona jurídica con derechos, es una propiedad del hombre, por lo que es el deber de los hombres de la familia protegerla para que tanto ella, como el *axioma* no pueda verse corrompido.

«Es entendida en la comunidad como portadora de *axioma*, de reputación, y es por esta razón, no solo debe ser protegida para que la reputación de la familia pueda mantenerse incólume, sino que también la mujer atrae sobre ella el deseo del enemigo, que pretende obtener de su unión con ella una parte de las cualidades de su marido o de los hombres de su familia.» (Antela Bernárdez, B. 2008: 309)

Es asociada a **ella la virginidad, destinada a ser su virtud fundamental y condición de la identidad femenina**, la cual no es más que otra construcción simbólica creada por los hombres para organizar la forma de repartir a las mujeres. De esta forma la monogamia de las mujeres asegura el privilegio sexual y progenitor de los hombres.

«La dominación masculina se encarga de construir la virginidad en base a unas normas reguladoras que respondan a los comportamientos que rigen las relaciones de género y en concreto la feminidad. Entendemos que, de este modo, la virginidad se construye como una norma regidora de la monogamia, ya que las mujeres poligámicas o infieles atentan socialmente contra el hombre y las bases de la masculinidad al poner en peligro la certeza de la paternidad. La monogamia de las mujeres asegura la exclusividad erótica, y por tanto la procreadora, ya que cerciora la progenitura masculina. (Figes, 1972) y (Lagarde, 1990).» (Alzard Cerezo, D. 2013: 24-25)

Por lo tanto, como podemos observar, **la idea de deshonor está arraigado a la violencia sexual**. En algunas ciudades para evitar este tipo de deshonor incluso quemaban a las mujeres antes de que el enemigo las tomara cautivas, por lo que además de sufrir los fatales acontecimientos de las guerras, padecían agresiones sexuales por parte de los hombres por haber nacido en un cuerpo sexuado en femenino, además de la privación de sus libertades, que incluso les suponía la muerte.

Este tipo de violencia contra las mujeres encuentra su justificación, según Antela en que los hombres experimentan los deseos sexuales de una

manera más intensa que las mujeres, y por consiguiente les es muy difícil contenerse, razón por la que deben estar protegidas. En la sociedad griega se intentó enlazar la violación a la barbarie y a la tiranía, por lo que en la literatura del momento se representaban los hombres de bien que mantenían el control de sus deseos.

«En virtud de esta ausencia de autocontrol, el asalto sexual estaría vinculado a la idea de barbarie y a la figura del tirano. [...] Este arquetipo del general victorioso que prescinde de los placeres personales mientras se encuentra en campaña fue un tópico recurrente en la Antigüedad. Este autocontrol o *sophrosyne* de los grandes generales, que se opone claramente al descontrol propio de la tiranía y la barbarie.» (Antela Bernárdez, B. 2008: 312)

Además, se puede llegar a clasificar **el matrimonio como una manera de legalizar la prostitución que se materializa en un contrato.**

«Es interesante tener en cuenta las aportaciones recogidas por autoras feministas como Eva Figes (1972) o Marcela Lagarde (1990), quienes analizan la cuestión del matrimonio como una forma de prostitución legalizada por medio de un contrato, en el que se compra a la esposa mediante una dote económica, o en su defecto como ocurre en el caso de Hera, mediante algún tipo de chantaje ligado a la honra, en este caso a la virginidad. La esposa tradicionalmente se compraba como símbolo de estatus y de propiedad capitalista, y a su vez, era elegida por su rango simbólico, ya que adquirir una esposa, significaba asegurarse un mundo privado propio, un imperativo categórico y un espacio en el que ejercer el dominio, el control y la superioridad de la masculinidad.» (Alzard Cerezo, D. 2013: 34)

En esta relación, la **mujer debía ser fiel y sus deberes eran el cuidado tanto del marido como de sus hijos.** Mientras que la fidelidad del hombre era un hecho que no se tenía en cuenta, porque de ellos lo que se valora es su potencia sexual, por la que como ya se ha comentado, se valoriza su masculinidad.

«De este modo, la fidelidad del hombre se convierte en una actitud abstracta, mientras que la de la mujer se reafirma como un cumplimiento concreto y exigencia por parte del esposo.» (Goñi Zubieta, 2006: 144-150).

Según Alzard es la maternidad también una construcción social que se sustenta en el hecho biológico de que las mujeres son las que dan a luz, por esta razón se convierte en una característica de una mujer el hecho de ser madre y tener instinto maternal.

Si por el contrario no tiene hijos o no posee el instinto maternal se considera una mala mujer, puesto que no puede estar sola, ya que entonces no tiene ninguna función en la sociedad, porque no posee nada de lo que se atribuye a su identidad, y por tanto no puede integrarse en ella, porque la mujer, como argumenta Lagarde, es solo un individuo que vive para los otros, pero que no puede tener un vida propia, ya que como la propia autora define la existencia de las mujeres carece de “sentido” hasta que establece relaciones con los demás, y hace su cada acción de su vida en base al resto.

«En el sentido patriarcal de la vida las mujeres deben vivir de espaldas a ellas mismas, como seres-para-los-otros. La perspectiva de género expresa las aspiraciones de las mujeres y sus acciones para salir de la enajenación para actuar cada una como un ser-para-sí y, al hacerlo, enfrentar la opresión, mejorar sus condiciones de vida, ocuparse de sí misma y convertirse por esa vía en protagonista de su vida.» (Lagarde, M. 1996: 18)

Como venimos explicando a lo largo del presente trabajo, durante toda la historia de la humanidad se han usado los relatos como forma de intentar explicar el mundo y los fenómenos que en él acontecen. La mitología griega y romana ha usado sus relatos de esta forma como manera de adoctrinamiento del pensamiento en sus comunidades, y sobre este pensamiento se han ido construyendo y evolucionando las sociedades de las que hoy formamos parte, por lo que nuestra cultura hereda esos pensamientos a través de los cuales podemos dar una explicación a los comportamientos de nuestra sociedad.

«Aquellas historias mitológicas que fueron invención de los varones sirvieron de base, entonces, para instaurar el orden patriarcal en una sociedad en la que la mujer asumió un papel pasivo, bajo la forma de personaje raptado y sujeto a la voluntad y el deseo masculinos. La mujer seductora quedó unida, por su parte, a una serie de ideas negativas.» (Molas Font, M. 2006: 76)

Así que en definitiva para entender el mundo tal y como lo conocemos debemos mirar al origen y hacer un análisis de esos relatos transmitidos durante generaciones para entender y así encontrar una solución a algunos de los problemas a los que nos enfrentamos hoy.

Siguiendo las explicaciones de Joana Zaragoza Gras en el capítulo 1 *La mujer como sujeto pasivo de la literatura griega* en el libro *La violencia de género en la antigüedad* (2006), la mujer siempre ha estado presente como temática en la literatura, ya sea como inspiración, como objeto de deseo o como una figura reprobable, y aunque como se ha indicado también ha sido creadora pero muy pocas veces ha sido reconocida. Concretamente en la mitología griega, que como se ha mencionado es el origen tanto de nuestra cultura, como del patriarcado que la marca, la mujer ha sido representada de diferentes formas para asentar en la sociedad determinados pensamientos hacia ellas.

Como bien expone la autora, la **mitología griega no deja de ser una religión, que en sí misma es un culto masculino**, y como tal promueve relatos que incentivan las relaciones desiguales entre hombres y mujeres, con el motivo de llevarlas a cabo. Es una religión además politeísta que por medio de la personificación de las divinidades en conceptos de la naturaleza y abstractos tratan de explicar el mundo además de implantar unos roles de género que se reproducen en la sociedad en forma de desigualdad.

En Grecia se valoraban una serie de cualidades sobre las que se cimentaba la sociedad, ya que se estimaban imprescindibles para respaldar una buena convivencia. Dichas cualidades se consideraban exclusivas para los hombres, de este modo **los hombres son los responsables de luchar y defender tanto a la familia como al estado, representando en él aptitudes como la valentía o la honradez**. Las mujeres por el contrario son las encargadas de dar a luz y criar a los futuros guerreros, atribuyéndole aptitudes engañosas y depravadas, representadas a menudo como personajes raptados y sujetos a la voluntad y el deseo masculino.

Según Zaragoza la mujer **es una necesidad para satisfacer los deseos sexuales del hombre**, pero a su vez no implica nada bueno, porque es un género desconocido por lo que se pretende que cause desconfianza, por ello se le confiere a ella la culpabilidad de los males que ocurren en el mundo. Y por otra parte se vincula con la fecundidad y la vida, ya que a partir de ella se crean nuevos individuos que pasan a formar parte de la sociedad, por lo que a menudo se tiende a ver el papel de la mujer como un mero contenedor donde se incuba la vida. Aunque la asociación a la vida y a la

fecundidad podría ser considerado como positivo, también se le asocia la parte negativa, que es la muerte.

Molas Font argumenta en el capítulo 2 *Las violencias contra las mujeres en la poesía griega: de Homero a Eurípides* que el miedo a la muerte y la imposibilidad de evitarla y comprenderla generó la necesidad de encontrar un responsable que mitigase este hecho, razón por la que apareció en la sociedad griega, Pandora, la primera mujer, que además es causante de todos los males que sufren los humanos.

«El miedo a la muerte, fruto de la impotencia humana para evitarla y comprenderla, generó entre los antiguos griegos la necesidad imperiosa de buscar un culpable que atenuara la irracionalidad de perecer. Así diseñó el imaginario griego la figura de Pandora y la hizo responsable de todas las calamidades que aquejan a los seres humanos.» (Molas Font, M. 2006: 38)

Según Zaragoza, la mitología griega es creada por los hombres asentado las raíces del sistema patriarcal, demostrando a través de sus relatos que todo mal está vinculado al género femenino. Como antecedente de lo que será la mujer en la sociedad, se narra que es Zeus quien envía a Pandora como un castigo para los hombres. Se la representa como una mujer hermosa, concebida exclusivamente para tentar, pero, además, los dioses decidieron dotarla de un carácter inestable y engañoso. Uno de los males causados por Pandora fue precisamente la mortalidad, del que también se deriva la necesidad de reproducirse a través de la unión de los dos sexos.

A partir de Pandora surgen otras figuras femeninas que ponen en práctica su sexualidad, y son representadas también como seres que usan su belleza con el fin de seducir y engañar a los hombres. Mediante estas figuras, que a menudo son encarnadas en seres monstruosos o inmortales, se pretende inculcar miedo en los hombres de tener una relación con una mujer que expresa y disfruta de su sexualidad, ya que puede llevarlos a cometer actos indeseados bajo la voluntad de estas, además de padecer sufrimientos, por lo que se les **asocia a ellas el deseo y el peligro**, ya que además de los males que pueda suponer el propio sometimiento de los hombres a las mujeres, se cambian los roles, pasando la mujer a una actitud activa y el hombre a una actitud pasiva, transgrediendo las normas sociales.

Cuando **la seducción la realiza un sujeto femenino, adquiere una connotación negativa e incluso se comprende como un quebrantamiento del orden social**, que necesita de artimañas para alcanzar

lo ansiado. Sin embargo, cuando **la seducción la materializa un sujeto masculino es símbolo de valentía, sabiduría y fuerza**. En este caso los dioses siempre triunfan porque cueste lo que cueste siempre complacen sus deseos, lo cual no adquiere una connotación negativa, es incluso un privilegio para el objeto del deseo, aunque a menudo se entiende el enamoramiento como un sufrimiento, incluso como una enfermedad si este queda insatisfecho. El dios por excelencia que más complace sus deseos carnales sin importarle el precio es Zeus, por ello en los mitos en los que aparece podemos encontrar raptos y violaciones, que frecuentemente conllevan una metamorfosis para atraer al objeto deseado. (Zaragoza Gras, J. 2006: 63-74) Más adelante observaremos también el papel de las divinidades femeninas en este tema.

Como ya se ha mencionado, el patriarcado concede un valor a las mujeres, como si de un bien material se tratara, atribuyéndole el rol de reproductora, que además infunde miedo en los hombres porque en ellas está la capacidad de perpetuación de la especie humana, por lo que se instauró la idea de que era el hombre quien ostentaba en sí el principio capaz de crear vida y que la mujer era simplemente un contenedor donde gestarla. De esta manera se inculca a las mujeres gestar vida como una función social impuesta que es para los hombres una forma de ostentación viril asociada a los héroes por lo que se convierte en una forma de poder relacionada con la potencia sexual y reproductiva. Zeus llega incluso a alumbrar a sus propios hijos, despojando a la mujer de algo innato. Por medio de esto se representa el recelo de los hombres al poder femenino que comporta facultad para albergar vida, y por esta razón se trata de controlar la sexualidad y el cuerpo femenino, además de mostrar el deseo de ser el propio hombre el que engendre sin necesidad de la unión con una mujer.

La violencia sexual contra las mujeres también se ejerce con fines reproductivos, fruto de esta violación nacerá un héroe hijo de un dios, lo que además debe suponer un honor para la mujer que ha sido agredida sexualmente. Se niega la voluntad y el deseo femenino, asentándose el pensamiento de que el cuerpo de la mujer es elemento dado para ser agredido y apropiado y obtener de éste otros bienes: los hijos. **El apetito sexual y la sexualidad es exclusivamente disfrutable por el sexo masculino.** A

menudo este tipo de violencia se encubre en el hecho de que dar la vida a un héroe es un honor frente a la insignificancia de verse agredida sexualmente.

«El mensaje que éstos y otros muchos episodios míticos transmiten es que el apetito sexual y la sexualidad son patrimonio exclusivo del sexo masculino. El quebrantamiento de los principios fijados por la Ley del Padre tiene consecuencias graves para las mujeres y es su fuente más peligrosa de perversión.» (Molas Font, M. 2006: 53)

La agresión sexual a las mujeres llega a convertirse incluso en una fantasía sexual para las divinidades que habitaban el Olimpo, tratado como un juego. Cuando en realidad una violación es una de las agresiones más violentas que sufren las mujeres, que como ya hemos dicho cosifica a las mujeres reduciéndolas a un objeto para el placer de los hombres que posee su cuerpo y su ser, dominándolas y subordinándolas a su poder.

Las mujeres de origen social más humilde son aquellas contra las que se ejerce maltrato físico, de hecho, la única aparición de violencia hacia las esposas es la que ejerce Zeus contra Hera, de esta forma se fomentaban las agresiones físicas con el fin de asentar las bases patriarcales en el que nada podía escapar al control de los hombres. **Por otra parte, los raptos y violaciones han sido una herramienta de sistematización patriarcal aportando una explicación a las diferentes genealogías divinas y humanas**, así como los cambios de familia en el gobierno de un pueblo, justificando de esta manera el poder social y económico por derecho de consanguinidad. El rapto es, además, una forma de violencia simbólica que se sustenta en el deseo y que lleva implícito una posterior violación. Dependiendo de si el individuo que va a realizar el rapto es un hombre o una mujer, se concibe este hecho de una manera distinta.

Los actos cometidos por los hombres no son objeto de reproche, ya que no se pone en práctica la seducción, sino que se utiliza la valentía para atraer al sujeto deseado, aunque para obtenerlo deba tener lugar un rapto sin aprobación. Por el contrario, como ya se ha comentado, las mujeres usan su belleza y los dones que los dioses les han concedido de forma natural, lo que será entendido como un acto de vulneración del orden social del cual solo pueden obtener como resultado desastres. Esto es justificado por una parte por medio de la idea de que la mujer es un sujeto desconocido para el hombre, por lo que ha de inspirar terror, por lo que se vincula la figura de la mujer, la seducción y del rapto al concepto de muerte, y por esta razón cuando una mujer use su belleza para seducir y raptar lo que precederá será un

acontecimiento desastroso. Por otra parte, si la seductora es una mujer mortal se justifican las desgracias en que ella no se puede comparar a los dioses, por lo tanto, sus actos tampoco.

2.2.4. LAS DIOSAS AFRODITA, HERA Y ATENEA

Los casos de las diosas Afrodita, Hera y Atenea invitan a una reflexión sobre el papel de estas mujeres que de alguna forma rompen con el orden patriarcal. En primer lugar, **Afrodita es conocida por ser la diosa del amor, a la que se vinculó con la prostitución para mancillar su imagen y culpabilizarla por decidir cómo y con quién mantener relaciones sexuales.** Según la versión más antigua de su nacimiento, surge de la castración de Urano, lo que encarna el fin del sometimiento masculino. Zeus haciendo uso de ella como un bien, la desposó con Hefesto, negándole la capacidad de elección sobre su vida y sexualidad, por lo que ella quebranta la subordinación a partir del adulterio.

Así se la **relaciona con la prostitución, como excusa para encubrir su libertad sexual**, pero en realidad esto es una forma de negación de la sexualidad femenina, y la diosa hace todo lo contrario, porque no está negando su sexualidad ni vende su cuerpo a un hombre, sino que está siendo dueña de sus deseos, desmontando el concepto de amor romántico y monogamia, a partir de relaciones centradas en la capacidad de decidir. Afrodita es la única diosa que tiene esta facultad, y que además no sufre ninguna violación.

«El sistema hegemónico niega el erotismo independiente de las mujeres que no se someten a la subordinación y prácticas sexuales de los hombres patriarcales, y la mejor manera de castigar e inhabilitar socialmente a las mujeres que, reivindican su libertad, es vincularlas a la prostitución. (Alzard Cerezo, D. 2013: 27)

En segundo lugar, Hera es la **diosa del matrimonio, lo que simboliza una institución sagrada que perpetúa las relaciones de poder entre hombres y mujeres.** Como ya se ha mencionado, el hecho de ser esposa supone que se es propiedad de un hombre, al que se le debe sumisión, generando así una relación de dependencia. Se ha intentado desprestigiar la reputación de esta diosa mediante la representación de reacciones infantiles basadas en los celos y en la venganza por las infidelidades de Zeus, su marido, con el fin de hacerle la vida imposible.

La realidad es que Hera tuvo que casarse con Zeus para restablecer su virginidad que el dios le arrebató. **Con sus actos solo trata de reivindicar un trato igualitario en el matrimonio que se ha establecido como monógamo y el dios no respeta.** La diosa se rebela, no se doblega bajo el mandato de su marido y no se dedica tampoco a la crianza de los hijos, por lo que actúa contra lo establecido con lo que obtiene la desaprobación masculina, y la pérdida de las atenciones de Zeus.

«Ante estas actitudes de Zeus, declara su inconformidad con el pacto que ambos cónyuges habían establecido a la hora de desposarse por medio de un matrimonio monógamo y reivindica y denuncia su situación por medio del enfado, la ira y la cólera. Ganándose la desaprobación masculina. (Alzard Cerezo, D. 2013: 30-41)

En tercer lugar, Atenea, **la diosa de la sabiduría, se le atribuye esta cualidad no por otro motivo que por haber nacido de la cabeza de su padre Zeus,** con lo cual de nuevo se impone la idea de que todo el conocimiento proviene del hombre, aunque de esto también se deriva el miedo a que **la heredera de la inteligencia sea una mujer, y que sea ella la destinada a destronar a su padre.** Con motivo de este nacimiento también se le atribuyen otras cualidades que acercan su identidad a la masculinidad, aunque para acercarla a la feminidad se le asignan atributos propios de estas, como las labores del hogar, para reforzar los roles de género. Además, al estar relacionada con hombres no se le permite ejercer su sexualidad, porque supondría para ellos una tentación, por lo que Atenea guarda voto de castidad.

«Ejemplo de mujer que alcanza el poder porque le viene dado por herencia del padre, y porque construye su identidad en base a la masculinidad. [...] Confinar la feminidad de Atenea al hogar, supondrá toda una estrategia de invisibilización que reafirme las características de una diosa con poder, pero al mismo tiempo sin salirse de los cánones pactados para la construcción de la identidad de las mujeres.» (Alzard Cerezo, D. 2013: 45-52)

A través de estas tres figuras femeninas, que cada una representa en sí unas características que conforman la mujer ideal, se puede entrever que se trata de culpabilizar a las mujeres cuando ejercen el poder, **se las hace responsables de las confrontaciones entre hombres,** debido a que este poder solo puede ser detentado por aquellos que tienen capacidad de

decisión, que son únicamente los hombres. Ejemplo de ello, es el juicio de Paris, en el que aparecen las tres diosas. Por ser Afrodita la que se transforma en una mujer con libertad para decidir se la culpa a ella de la guerra que aconteció seguidamente, aunque esta fuera impulsada por intereses territoriales, económicos y políticos de los hombres.

2.2.5. LAS MUJERES EN LAS METAMORFOSIS DE OVIDIO

Como argumenta Sonia Guerra López en el capítulo siete *Mito y violencia sexual en las Metamorfosis de Ovidio* en el libro *La violencia de género en la antigüedad* (2006), Ovidio se sitúa como un personaje muy controvertido en su época, se apunta a que esto podría ser debido a que en lugar de representar en sus mitos las relaciones entre hombres y mujeres como una relación consentida, se narran como violaciones y relaciones no consentidas. De esta manera, el poeta al contrario de lo que hicieron sus coetáneos no usa el amor para encubrir estas relaciones de sometimiento basadas en la violencia.

A pesar de esto en sus Metamorfosis se narran multitud de relatos en los que las mujeres se retratan como seres vulnerables que necesitan la figura de un hombre las proteja, porque no son capaces de valerse por sí mismas, de esta forma se transmitió el mensaje a el conjunto de la sociedad grecolatina de la época, potenciando así el poder de los hombres sobre las mujeres y dando fuerza a través de estos relatos, a la sociedad patriarcal. De modo que, aunque ya no haya encubrimiento de la violencia tal y como es, se justifica y se pone a merced de los ciudadanos este instrumento de represión contra las mujeres para someterlas y anularlas como personas.

A partir de un rápido análisis a algunos de sus mitos podemos hacernos una idea de lo que vamos a encontrar a través de los diferentes relatos, por lo tanto, esta explicación nos sirve como antecedente y contexto del libro.

En primer lugar, **el rapto de las sabinas** es un mito en el que se narra como Rómulo que acababa de crear una ciudad de la que exclusivamente formaban parte hombres, decide proponerles a los hombres de otras poblaciones cercanas que les dejen desposarse con sus mujeres. Ante la negativa de estos, deciden engañarlos para poder violar y raptar a esas

mujeres. Por un lado, se expone a los hombres como seres que tienen el poder sobre todo su mundo, y que lo que no puedan hacer mediante un acuerdo, pueden hacerlo por la fuerza. Mientras que las mujeres son retratadas con una moneda de cambio para satisfacer a los hombres, y ni siquiera tienen voz ni voto en un asunto que les concierne directamente como es casarse con un hombre que no conocen, y que además no pertenece al mismo pueblo que ellas, lo que además les supone la separación obligada tanto de su lugar de origen como de la gente de su entorno.

Ovidio se pone en la piel de las mujeres transmitiendo el terror y el dolor que les puede producir esta situación, pero aun así en la cita final se refiere a Rómulo como hombre que sabe cómo complacer a sus hombres, añadiendo que él estaría dispuesto a ser uno de sus hombres si ese placer también se le fuera dar a él. Por lo que finalmente intuimos que el autor no muestra empatía alguna con esas mujeres y en realidad no ve como algo malo la violencia ejercida contra las mujeres.

Como podemos ver en las siguientes figuras, este mito ha sido representado por muchos pintores. Esta violencia ha estado presente en nuestra sociedad a lo largo de los siglos, pero se ha tenido como normalizada porque la mujer ha sido durante mucho tiempo, y desgraciadamente aún lo es, en muchos países del mundo, **un mero objeto a merced de los hombres.**



Fig. 9. El rapto de las sabinas de Sebastiano Ricci (1700) recogida en: <https://www.capitaldelarte.com/arte-academico-principales-caracteristicas/ricci-el-rapto-de-las-sabinas-pintores-y-pinturas-juan-carlos-boveri>



Fig. 10. El rapto de las sabinas de Francisco Pradilla (1874) recogida en: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/19/Francisco_Pradilla_-_Rapto_de_las_sabinas.jpg/1200px-Francisco_Pradilla_-_Rapto_de_las_sabinas.jpg

En segundo lugar, sobre el **mito de Pigmalión**, que era el rey de Chipre consideraba que todas las mujeres mortales eran imperfectas por lo que nunca se había enamorado. Por esta razón estaba tallando la escultura de una mujer por la que llegó a tener sentimientos apasionados, de esta forma rogó a la diosa del amor Afrodita que le concediera una mujer que fuera igual que la que había creado él. La estatua cobró vida, concediéndole así su deseo. En este mito se pone de manifiesto el concepto de imperfección de la mujer, estando estas dominadas por connotaciones negativas. De aquí extraemos varios conceptos más: lo que está creado por el hombre siempre estará bien y será bueno, por eso la **única mujer válida para un hombre es aquella que ha sido fabricada por y para él, sin ningún fin más**. La autora realiza estas interpretaciones a partir del mito narrado por Ovidio.

Además, se entiende a la mujer solo como un cuerpo capaz de dar placer a los hombres, sin que sea capaz de tener alguna aspiración en la vida alternativa a complacer a estos. De modo que para ellas no hay mundo más allá del hombre para y por el que viven. En este mito hay un claro mensaje de **misoginia y discriminación, ya que se repudia a las mujeres además de**

imponerles una serie de cualidades negativas por el hecho de ser mujeres. No se concibe a la mujer como una persona, sino como un objeto, se la cosifica reduciéndolas a ser solo un cuerpo.

En tercer lugar, **encontramos los mitos de Biblis y Mirra** dos mitos con dos conceptos relacionados con la expresión de la sexualidad de las mujeres en la mitología. La sexualidad que principalmente se representa en los mitos es por parte de los hombres, que pueden manifestar sus deseos además de satisfacerlos sin consentimiento. Por el contrario, son escasos los mitos en los que se refleja el deseo sexual de las mujeres, este trata de mantenerse silenciado como forma de adoctrinamiento, ya que lo único que se pretende es que **las mujeres satisfagan los deseos de los hombres que son los seres a los que se deben, y tienen que olvidarse de sí mismas.** Así que se representa la sexualidad de las mujeres como algo negativo y que no debe ser puesto de manifiesto. Por esta razón los mitos que tratan esta temática van a estar relacionados con el incesto.

En primer lugar, tenemos el caso de Biblis, una joven que se enamora de su hermano. Este huye de ella, pero Biblis que es incapaz de controlar sus deseos por su hermano lo persigue y acaba perdida sin rumbo, por lo que unas ninfas deciden convertirla en arroyo, **quitándole de esta manera su condición de humana, es decir, despersonificándola.** En segundo lugar, el caso de Mirra es que se enamoró de su padre y consiguió mediante un engaño casarse con él. Después de haber consumado el matrimonio el padre descubre el engaño y quiere matarla. La joven huye y se metamorfosea en un árbol de Mirra, del que después Afrodita extrae al hijo que habían concebido. Además del **deseo femenino también se manifiesta en este mito el temor inculcado en la sociedad patriarcal que las alianzas entre mujeres puedan desafiar el poder masculino,** por esta razón se trata de crear rivalidad y enfrentamientos entre las mujeres. Este mito lo volveremos a retomar más adelante.

Por último, se concibe **la belleza femenina como un castigo** para los hombres que al contemplar dicha belleza no pueden contenerse. Las mujeres son representadas como un ser vulnerable, que no puede valerse ni defenderse por sí misma, como ya hemos comentado anteriormente, por lo que siempre necesita de la figura de un hombre que la proteja. De esta manera se justifica la violación de estas, ya que al presentarse tan indefensas

y débiles se convierten en un objeto para satisfacer los deseos de los hombres, que siempre las fuerzan sin importar los deseos de ellas. Por esta razón podemos encontrar un gran número de relatos que retratan violaciones a las que se refieren como enamoramientos. Ejemplo de ello es el mito de Medusa, al que recurriremos más adelante, de la que se cuenta que mantuvo una relación amorosa con Poseidón o que fue seducida por el dios, aunque en realidad fuera una relación sin consentimiento, es decir, una violación. Así que las violaciones de las mujeres se justifican con la incapacidad de defenderse de estas.

Por otra parte, como las **mujeres se representan como seres vulnerables**, se hace ver que tienen que estar bajo la protección de un hombre, que al mismo tiempo se convierten en los únicos capaces de salvarlas de cualquier mal, de manera que primero es el padre quien las protege, y luego su marido con el que se casará por conveniencia sin capacidad de decidir sobre su vida. Relacionado con los deseos de los hombres tenemos la famosa figura de Zeus, que nunca deja sus deseos carnales sin satisfacer, y detrás de él está la figura de Hera, su esposa que en todos los mitos se la representa poseída por los celos debidos a las infidelidades del dios, que trata de vengarse de las mujeres que yacen con Zeus. Aquí se pone a las mujeres de nuevo en contra de las mujeres creando una dinámica de enfrentamientos y rivalidades. Además, en lugar de culpabilizar de las infidelidades al hombre que es el que tiene pareja, se la culpa a ella, que además ha sido víctima de una violación. (Guerra López, S. 2006: 171)

Después de esta breve introducción al contexto histórico y cultural de la sociedad griega, nos disponemos a realizar el análisis de los mitos que se han escogido para formar parte de la práctica de este trabajo.

2.2.5.1. APOLO Y DAFNE - LIBRO I

Dafne era una ninfa hija del río Peneo que dedicaba su vida al cuidado de la naturaleza. Un día estando en el bosque, Apolo se encontró con Eros, del que se burló por estar practicando con el arco. Eros enfurecido le lanzó una flecha que lo hizo prendarse de Dafne que estaba allí presente, y a ella le lanzó una flecha que causó la reacción contraria. Desde aquel momento, Apolo no dejó de perseguirla pretendiendo su amor. Dafne, desesperada pidió

ayuda a su padre que la convirtió en un laurel, que a partir de ese momento siempre acompañó a Apolo.

De este mito podemos extraer varias ideas. En primer lugar, Apolo se siente atraído por la belleza de la ninfa, por la que enloquece, representando de nuevo **la belleza de la mujer y el enamoramiento como un castigo y un sufrimiento**, ya que este queda insatisfecho. Por otra parte, Dafne es **despojada de su humanidad** para poder escapar de una relación no consentida, lo que supone la única solución posible. En lugar de que el dios entienda que su amor no es correspondido y ella pueda continuar con su vida, la actitud de este es tan insistente que se propone el transformarse en una planta como única vía de escape. Además, en el mito se relata como su padre, la intenta persuadir de que se tiene que casar y debe tener hijos, por lo que también se impone la **presión social de ocupar los roles de género** destinados a la mujer, aunque suponga aceptar tener una relación con un hombre que no ha sido elegido por ella, y un estilo de vida que no es el que desea.

Podríamos extrapolar esta situación a la actualidad entendiéndola como **acoso, en que la mujer tiene que cambiar su vida para evitar estas persecuciones y hostigamientos** que pueden causarse en cualquier ámbito de la vida cotidiana, ya que muchos hombres toman un rechazo como una ofensa a su masculinidad, por lo que sus reacciones pueden llegar a generar violencia verbal o física.

2.2.5.2. JÚPITER Y CALISTO - LIBRO I

Calisto era una ninfa que guardaba voto de castidad y se había retirado para vivir en el monte cazando con otro grupo de mujeres que rendían el culto a Artemisa. Zeus se encaprichó de ella y la violó transformándose en Artemisa para engañarla. De esta forma Calisto quedó embarazada, y cuando sus compañeras se enteraron la expulsaron del grupo. Hera al enterarse de la nueva infidelidad de Zeus la convirtió en una osa, lo que supuso para la joven que no podía ni estar en el pueblo con los humanos porque estos la temían, y ella temía ir al bosque con los animales. El fruto de esta violación, Arcade, encuentra a Calisto convertida en osa y la va a matar, pero entonces Zeus la convierte en la constelación de la Osa Mayor.

A través de este relato se representa uno de los encuentros sexuales de Zeus engañando a su esposa Hera, **rompiendo así el contrato matrimonial** por parte del hombre. Se representa la **violación por medio de un engaño** realizado por el hombre, que se metarfosea para llevarlo a cabo. A pesar de haber mantenido relaciones sexuales engañada y contra su voluntad, es la ninfa quien es castigada por haber perdido su don máspreciado dentro de la sociedad: la virginidad. Por esta razón es expulsada del grupo del que forma parte y al cual consagra su vida, y además es víctima de los celos de Hera que no se subordina al dominio del hombre. De nuevo se la **despoja de su identidad como humana culpabilizándola** por algo que ella no ha elegido hacer.

También se la **priva de su capacidad de decisión** sobre si quiere ejercer su sexualidad, y con quién quiere hacerlo, ya que es forzada a mantener estas relaciones. No puede tomar decisiones sobre su propio cuerpo, ya que además se queda embarazada a raíz de la relación no consentida, cosa que ella no desea porque dedica su vida a otras funciones. Por otra parte, vemos en este embarazo **reflejada la idea de que los dioses violan a mortales con el objetivo de procrear y crear nuevos héroes**.

2.2.5.3. APOLO Y CORONIS - LIBRO II

Apolo y Coronis se enamoran y mantienen una relación, pero la joven un día le es infiel. Por medio de un cuervo, Apolo descubre el engaño, y al saberlo la mata. Ella en su lecho de muerte le anunció que esperaba un hijo suyo por lo que extrajo al niño de su vientre, quien sería Asclepio, el dios de la medicina.

A través de este relato nos acercamos a la temática de la sexualidad de las mujeres por medio de una infidelidad. Como podemos ver, los hombres son en diferentes relatos **infieles a sus parejas**, como es el ejemplo de Zeus. En este caso es una actitud aprobada por la sociedad, y la reacción de Hera a los engaños de su marido, se considera exagerada e infantil, porque los hombres tienen derecho a ejercer su sexualidad en el momento que quieran sin importar si tienen compromisos. Sin embargo, la de las mujeres siempre se asocia algún hecho negativo, en este caso a la muerte, para evitar que cometan adulterio, puesto que esto supondrá para ellas la muerte. Dentro de

la sociedad griega las mujeres infieles eran repudiadas y retiradas de la vida pública, incluso el marido podía matarla.

Encontramos aquí una de las raíces de la violencia de género que atormenta la sociedad actual, en el primer episodio de nuestro análisis en el que se comete una agresión física que va más allá de la violación de un hombre hacia una mujer, que además se encontraba amparado por las leyes griegas.

2.2.5.4. EL RAPTO DE EUROPA - LIBRO II

Zeus se encontró con Europa y decidió convertirse en un toro para secuestrarla. De este modo se la llevó mar adentro hasta llegar a una isla donde la violó. De esta relación no consentida violación nacieron tres hijos: Radamantis, Sarpedón y Minos. La dejó allí para casarla con el rey de aquella isla, donde viviría para siempre alejada de su familia y de su vida.

En este relato Zeus vuelve a **metarfosarse para llevar a cabo una violación, pero en este caso procede a raptar a la mujer** y apartarla así de la protección de su familia. De nuevo, las relaciones sexuales sirven para dar hijos al hombre, usando el cuerpo de la mujer como **objeto de placer sexual**, y posteriormente como contenedor donde desarrollar nuevos humanos y cuidarlos.

Por otra parte, además de privarla de todas sus libertades debido a que esta historia trata un secuestro, Zeus se toma la libertad de elegir con quién se va a casar Europa. Así que la joven **es obligada a vivir una vida impuesta**: cuidar de unos hijos nacidos de una violación, con un hombre que ni siquiera conoce, en una isla alejada de todo lo que forma parte de su vida.

2.2.5.5. NARCISO Y ECO - LIBRO III

Eco era una ninfa a la que Hera castigó a solo poder repetir la última palabra que alguien dijera, porque la había estado entreteniéndola mientras Zeus le era infiel. Un día, Eco se encontró con Narciso, al que no le interesaban los amores porque solo le importaba él mismo, y se enamoró a primera vista de él. Cuando Eco trató de hablarle, solo podía repetir la última palabra que Narciso decía. Así que se burló de ella, por lo que humillada y avergonzada se retiró a una cueva donde murió de pena. El resto de las ninfas querían que Narciso sintiera lo mismo que ellas sentían con su rechazo, así

que hicieron que se enamorase de su reflejo. Se quedó hipnotizado mirándolo y así murió, surgiendo entonces una flor llamada Narciso.

A través de este relato accedemos al término del amor a primera vista. Este concepto es fruto de la vinculación de **la atracción sexual al amor**, una de las construcciones del amor romántico. Mediante estos mitos estamos encontrando muchos ejemplos en los que se utiliza el término de enamoramiento para referirse en realidad a la atracción sexual. En este caso la que siente esta atracción es una mujer, por lo tanto, las mecánicas establecidas por el orden social fallan, por lo que para evitar que ella sienta que puede tener iniciativa y ejercer su sexualidad se le da una respuesta negativa, la cual es el rechazo por parte del hombre. Este rechazo la lleva a sentir una gran humillación y pena. **Como no ha obtenido el amor del hombre no tiene más motivación en la vida**, y con motivo de esta pesadumbre va perdiendo su identidad hasta el hecho de desaparecer, lo que comporta la muerte.

Por tanto, de nuevo se **asocia la sexualidad femenina al concepto de muerte**. Pero en este mito se vincula dos veces con la muerte, pues las ninfas quieren vengarse de Narciso por no ser correspondidas, así que se asocian para que él sienta el rechazo, lo que acaba suponiendo su muerte. Se extrae de esto, la idea que la asociación entre mujeres para conseguir algo no tiene un buen resultado para los hombres, y que la sexualidad femenina supone la muerte de Narciso, porque si Eco ni ninguna ninfa se hubiera sentido atraída por él, nada le hubiera sucedido.

Por otra parte, también tenemos de nuevo la figura castigadora de Hera que, aunque en este mito es menos relevante es la causante de que Eco no pueda mantener una conversación con alguien, imponiéndole un castigo por algo que ella no puede evitar: las infidelidades de Zeus. Pero Hera, como no puede pagar su ira con el hombre, lo hace con la ninfa.

2.2.5.6. MEDUSA - LIBRO IV

El mito de Medusa relata como el dios del mar Poseidón, viola a Medusa, una mujer bellísima, en el templo de Atenea, del cual era sacerdotisa. Atenea, rival de Poseidón, al descubrir tal sacrilegio desató su ira contra la joven, convirtiendo su pelo, el cual era envidiado por otras diosas como Afrodita, en una cabellera de serpientes. También cambió su piel,

incluso sus ojos, que nadie más podría mirar sin quedarse petrificado. Medusa era una Gorgona, al igual que sus hermanas Esteno y Euríale, por lo que tuvo que retirarse a vivir a tierras lejanas. Atenea se enteró del embarazo de esta, por lo que mandó a Perseo, que la decapitó mientras dormía, naciendo de su vientre y fruto de la violación de Poseidón dos hijos: Pegaso y Crisaor.

En primer lugar, se expone esta **violación como una relación consentida** en la que Poseidón es atraído por la belleza de Medusa hasta tal punto que no puede resistir sus impulsos sexuales, encubriendo así una violación. Se expone también que, si un hombre se encuentra con la belleza de una mujer, puede poseerla sin importar la decisión de ella. Además, es ella la que es castigada por mantener estas relaciones en el templo de la diosa Atenea, y sobre Medusa recae su furia, quedando Poseidón, causante de esta situación, libre de castigo. A Medusa se la priva de su ser, porque la convierten en un monstruo, que además no se puede relacionar con nadie. Por ser un monstruo es temida, y por ello la asesinan, convirtiéndose por este crimen Perseo en un héroe.

De nuevo aquí encontramos el ejemplo de que **las mujeres son el origen de todos los males**, su belleza es un castigo para los hombres que son incapaces de contenerse, y por tentar a los hombres deben ser castigadas. Una idea que sigue presente en la actualidad cuando ocurre una violación y se cuestiona a la víctima por dónde estaba, a qué horas o cómo vestía, aunque el único culpable sea el hombre que comete esa agresión.

2.2.5.7. ARACNE - LIBRO VI

Aracne era una doncella que había adquirido una gran fama debido a que tenía un don para tejer y bordar, lo cual causaba una gran admiración. Se decía incluso que había aprendido de Atenea, diosa a la que se atribuyen estas cualidades. Pero Aracne pensaba que su talento era debido a su trabajo. Atenea se sintió ofendida, por lo que fue a verla disfrazada de anciana para convencerla de que se retractase y de que fuera más humilde. Aracne no hizo caso de sus advertencias y retó a la diosa a una competición para ver quién era la mejor, así que Atenea descubrió su disfraz y comenzaron a tejer. Atenea tejió a los dioses del Olimpo y sus victorias, mientras que Aracne representó las relaciones extramatrimoniales del dios primordial, Zeus, padre de Atenea. Aunque Atenea reconoció la victoria de Aracne, se enfureció al ver

el tapiz de su rival, tomándolo como una ofensa. Así que golpeó a Aracne que huyó y se colgó de un árbol con la intención de suicidarse. Atenea impidió la muerte de la joven y la convirtió en una araña condenándola a tejer por siempre.

Este mito es un ejemplo **de violencia entre mujeres**, que en lugar de unir fuerzas y admirarse mutuamente, caen en un enfrentamiento fruto de la rivalidad de a ver quién es mejor.

2.2.5.8. ORFEO Y EURÍDICE - LIBRO X

Eurídice está casada con Orfeo, pero un día en su ausencia es perseguida por Aristeo, rival de Orfeo que quiere violarla. En la huida Eurídice es mordida por una serpiente, lo que supone su muerte. Orfeo que no es capaz de asimilar la muerte de esta, va hasta el Inframundo a rescatarla. Le permiten devolverla al mundo de los mortales si salen de allí sin mirarse, pero él no se puede resistir, se gira para mirarla y Eurídice se desvanece.

Por una parte, encontramos que la muerte de Eurídice es producto de una huida **evitando una agresión sexual**, del rival de Orfeo, con lo que nos remitimos al término *hybris*, explicado anteriormente, el cual hace referencia a la **violación del hombre que posee a la mujer, por medio del cuerpo de esta**. Aristeo aprovecha una situación en la que Eurídice está desprotegida sin su marido, ya que **las mujeres no son consideradas como seres que puedan valerse por sí mismas**. De esta manera Eurídice adquiere un rol de **damisela en apuros** a la que hay que salvar, y Orfeo está decidido a hacerlo bajando incluso hasta el Inframundo. Esto se ha considerado durante siglos como un verdadero acto de amor, pero en realidad refleja algo distinto.

Como hemos explicado, las mujeres en la sociedad griega son un bien que se puede explotar, instrumentalizándolo como objeto de placer y para procrear, que es una de las cosas más importantes de la sociedad griega. Además, debe cuidar tanto del marido como de los hijos. De manera que Orfeo va hasta el Inframundo a **reclamar estos derechos que le han sido arrebatados de manera ilegítima**. Pero al no cumplir su promesa, vuelve a perderla.

2.2.5.9. MIRRA - LIBRO X

La madre de la joven Mirra presumía todo el tiempo de la belleza de esta, por lo que la diosa Afrodita se sintió profundamente ofendida e hizo que se enamorase de su propio padre. Con la ayuda de una criada, se disfrazó y consiguió engañar a su padre. De esta manera mantuvieron relaciones sexuales incestuosas durante varias noches, pero se descubrió el engaño por lo que la persiguió dispuesto a matarla. Afrodita se apiadó de la joven y la convirtió en un árbol, del que después le extrajo a Adonis. Este hijo se lo dio en secreto a Proserpina, quien raptada por Hades con la complicidad de su padre Zeus, es obligada a pasar la mitad del año en el Inframundo y la otra mitad en el Olimpo. Proserpina se enamora de Adonis, por lo que no quiere devolverse a Afrodita, y Zeus les impone una custodia.

Nos encontramos de nuevo con una **rivalidad entre mujeres** por ver quién es la más bella, algo que carece de sentido, ya que la belleza es algo subjetivo. Esto supone un castigo para la mortal que osa desafiar de alguna manera a los dioses, dejando de esta forma claro que ellos son los que tienen el poder. Este castigo consiste en el deseo sexual basado en una relación incestuosa, lo cual es algo negativo, que se **asocia a la sexualidad femenina para disuadirla**.

Para poder tener estas relaciones, Mirra cuenta con la ayuda de otra mujer, lo que pretende introducir la idea de que **las asociaciones de mujeres con un objetivo común solo traerán desgracias**, por lo que se fomentan los enfrentamientos entre ellas. El hombre al enterarse de que la mujer con la que está manteniendo relaciones es su hija, sabe que está mal y decide matarla porque ha faltado a la honra de la familia, pero se la despoja de su identidad humana al convertirse en un árbol.

Por último, aunque pertenece a otro mito, encontramos la figura de Proserpina, que **es víctima de un rapto** que la mantiene presa en un lugar donde no quiere estar, ya que han sido los hombres los que han tomado esta decisión por ella. También es Zeus quien toma la decisión sobre quién se quedará con Adonis, ya que las mujeres no son seres capaces de tomar decisiones por sí mismas y necesitan la figura de un hombre que lo haga por ellas.

3. MEMORIA

3.1. UNIVERSO NARRATIVO

Para este proyecto se va a crear un universo ficticio en el que transcurren todas las historias anteriormente mencionadas. Este mundo está compuesto por un único pueblo en el que coexisten todos los personajes de los distintos relatos que se adaptarán a la época actual, para poner de manifiesto las situaciones de desigualdad y violencia que son sufridas aún en el siglo XXI por muchas mujeres y que se han normalizado durante toda la historia de la humanidad. Aunque en los mitos se tiende a la exageración de estas situaciones, con la adaptación a la actualidad se pretende ser aún fiel a la historia real. Además, por la normalización de la violencia hacia las mujeres en estos relatos, que también ha estado presente en el arte pictórico, se pretenden coger referencias pictóricas para las fotografías que forman parte del proyecto.

El pueblo donde transcurre la acción se ha denominado *Monteolimpo*, cuyo mapa podemos observar en la siguiente figura. Es un pueblo pequeño que cruza el río Estigio y divide el bosque y la población. Al sur del pueblo hay una pequeña plaza donde se encuentran los templos de las diferentes religiones que existen en el pueblo. Existen diferentes cultos que están presentes en la vida cotidiana de los habitantes del pueblo. Cada uno de estos templos dedica su culto a los diferentes elementos: tierra, agua, fuego y aire, además de haber un templo general. Los religiosos son muy respetados, pero si cometen cualquier falta son repudiados de la sociedad, como les pasa a algunas de las protagonistas de la historia. Era frecuente que los habitantes del pueblo participasen de actividades religiosas de varios cultos, aunque con el tiempo estas costumbres fueron desapareciendo, quedando relegadas a ser únicamente practicadas por las más ancianas.

El emplazamiento de este pueblo es desconocido, está situado en algún remoto lugar de nuestro planeta. Nadie puede entrar, pero tampoco nadie puede salir. Todos los habitantes están recluidos en él. Y pese a que haya gente que nazca o muera, el tiempo se encuentra detenido y los personajes no envejecen, lo cual hace posible que todos coexistan en un mismo tiempo. El sistema político que hay establecido es un consejo

constituido por los doce principales dioses del panteón griego, hechos humanos en este relato. En los capítulos escogidos encontraremos a algunos de ellos como Poseidón, Atenea o Afrodita. El más importante que cumplirá la función de líder es Zeus, que infunde el terror sobre todo entre las mujeres del pueblo. Su palabra es la ley y ni siquiera los miembros del consejo osan llevarle la contraria. Para él no existe nada imposible de realizar, hace con todos los habitantes del pueblo lo que le place, los manipula a su antojo con métodos intimidatorios y hasta agresivos, consiguiendo mediante el miedo la sumisión de toda la sociedad.

Es conocido por sus infidelidades a Hera y por sus numerosos episodios de violaciones a mujeres del pueblo, por lo que es temido. Pero asumen que no pueden hacer nada porque el tiene todo el poder, y en el momento que ocurre algo se culpabiliza a las jóvenes que han sufrido estas agresiones, como hemos podido observar en el análisis de los capítulos.

Con estas premisas como base de una sociedad fundamentada en el miedo y en la que tienen cabida todo tipo de situaciones machistas, se han creado los relatos y las personalidades de los personajes femeninos protagonistas, así como de aquellos que conforman su entorno.

Para elaborar las fotografías que forman parte del proyecto, se ha tenido en cuenta el estilo artístico del artista Philip Ćustić que realiza composiciones oníricas, como podemos observar en las siguientes figuras. Aunque el artista sirvió de inspiración para este trabajo, finalmente las fotografías han tenido un corte más realista, al descubrir la obra de la fotógrafa Clara Lozano, cuyo estilo ha marcado la creación artística de este trabajo.



Fig. 11. Portada de *El mal querer*, por Philip Čustić recogida en: <https://vein.es/wp-content/uploads/2018/11/el-mal-querer-portada.jpg>



Fig. 12. Arte de *El mal querer*, por Philip Čustić recogida en: https://filipcustic.com/wp-content/uploads/2020/09/rosalia_3_music_filip_custic-1.jpg



Fig. 13. Fotografía de Clara Lozano recogida en: https://www.instagram.com/claralozano__/



Fig. 14. Fotografía de Clara Lozano recogida en: https://www.instagram.com/claralozano__/

Por otra parte, para la elaboración de los trípticos, se han utilizado como referencias pinturas o esculturas que tienen que ver con la temática escogida. Ya que la idea para este trabajo surgió de la problemática de la normalización de la violencia contra las mujeres en el arte clásico, era importante que esto también estuviera presente en la parte práctica y visual.

A continuación, vamos a conocer la historia de los personajes principales que conforman el proyecto, además del proyecto fotográfico vinculado.

3.1.1. PARTE I. HUMILLADAS

3.1.1.1. CAPÍTULO 1. ECO

Eco era una joven de 18 años tímida que no se relacionaba con nadie, por lo que no tenía ningún amigo. Era estudiante de historia, y su vida se basaba en pasar el día entre libros en la biblioteca. Pero, aunque no hablara con nadie el resto de sus compañeras sentían aprecio por ella, ya que era amable y buena.

Hera, la mujer de Zeus, era con la única persona con la que alguna vez tuvo una relación de amistad, aunque esta se rompió al enterarse Hera que Eco le había ocultado una de las infidelidades de su marido. Como consecuencia de esto, Eco se volvió más taciturna.

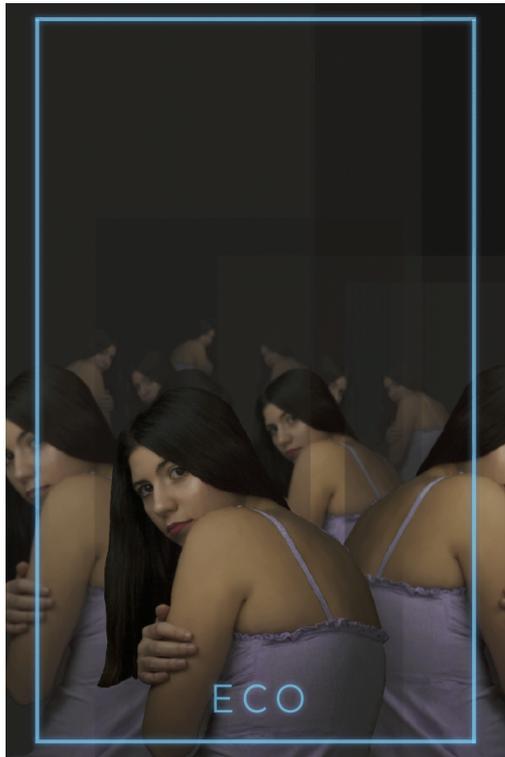


Fig. 15. Elaboración propia

Un buen día, se encontró con Narciso, un joven vanidoso y egoísta siempre rodeado de gente que lo halagaba sin cesar, ya que lo único que lo importaba al joven era él mismo. Eco tuvo la mala fortuna de fijarse en él. Y desde ese día todo cambió para ella, pues sintió la misma cautivación que los demás sentían por Narciso y se quedaba horas mirándolo, incluso ajustó su horario de estudio para coincidir con él en la biblioteca. Pero él ni siquiera percibió su presencia.

Todo acabó cuando Eco se chocó con Narciso en un pasillo. Cayó al suelo del impacto. Llevaba tanto tiempo esperando un momento como aquel que las palabras se quedaron atragantadas en su garganta. Avergonzada por su torpeza no supo que hacer cuando Narciso y sus amigos comenzaron a burlarse de ella. Así que corrió a esconderse en su casa. Y fue como si jamás hubiera existido, pues nunca más quiso volver a salir de allí. Incluso decían que había muerto de pena. Pronto el resto de las chicas que rodeaban a Narciso se dieron cuenta de cómo era él, y comprendieron a la pobre Eco. Al pasar semanas sin verla, algunas de ellas acudieron a su casa para saber si le había ocurrido algo. Pero parecía que no vivía nadie allí, y aunque tocaron al timbre varias veces nadie contestó y nadie salió a abrir. La casa comenzó a tener un aspecto fantasmal, y ya nadie quería acercarse.

Cansadas de los desplantes de Narciso hacia todas las mujeres, decidieron vengarse en la fiesta de fin de exámenes, que se celebró en una discoteca de las afueras del pueblo. Las jóvenes se agruparon para gastarle una broma pesada a Narciso en la que el joven acabó ahogado en la piscina.

Aplicando la teoría del color explicada por Eva Heller, explicada en su libro *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006), vamos a exponer cuáles son los colores escogidos para este personaje. Es una joven solitaria y taciturna, por lo que podríamos identificarla con el color gris, que evoca la soledad. Por otra parte, por su inocencia también se la puede representar con el blanco. Es una persona sensible por lo que su personalidad se representa con el acorde de la delicadeza: blanco, rojo, rosa, azul y lila. Sin embargo, este acorde ha sido modificado, omitiendo colores, además de incluir el amarillo para representar la traición.

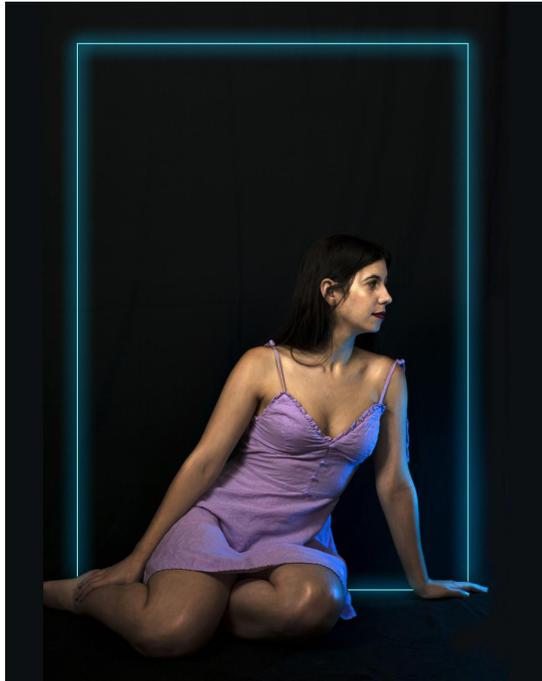


Fig. 16. Elaboración propia



Fig. 17. Elaboración propia



Fig. 18. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Eco y Narciso* (1903) John William Waterhouse, *Ninfas y sátiro* (1873) William-Adolphe Bouguereau, *Narciso* (1597-1599) Caravaggio

3.1.1.2. CAPÍTULO 2. DAFNE

Dafne desde siempre había vivido apartada de la sociedad, ya que su padre, Peneo, era guardabosques. En muy pocas ocasiones iban al pueblo. Ahora ella vivía en una pequeña cabañita, dedicándose también a los cuidados del entorno, aunque también practicaba la caza de algunos animales para venderlos en el mercado. Una mañana, Eros, un adolescente de doce años, que nació absolutamente ciego, había acudido allí a practicar tiro con arco. Era una actividad bastante popular en el pueblo. Mientras tanto Dafne podaba las ramas de un árbol de laurel bastante cerca. Por allí pasó Apolo que se burló del adolescente. Ofendido le lanzó una flecha. Dafne al ver aquello se acercó para asegurarse de que Apolo estaba bien, pero él malinterpretó su amabilidad y comenzó a acosarla persiguiéndola por todo el bosque con la intención de que saliese con él.



Fig. 19. Elaboración propia

Dafne cansada de aquella situación acudió a hablar con su padre que se alegró de que el mismísimo hijo de Zeus se hubiera interesado por su hija y la animó a salir con él, aunque ella le explicó que no le interesaba mantener una relación nadie en aquel momento, ya que aún era joven. Apolo no cesó en su empeño, hasta tal punto que incluso Zeus acudió a casa de Dafne y la amenazó para que saliera con él. Dafne no quería someterse a la voluntad de aquellos hombres, por lo que de nuevo acudió a pedirle consejo a su padre, que la única solución que le dio era mudarse del pueblo y dejar todo aquello por lo que vivía. Dafne decidida a irse, volvió a casa, pero por el camino Apolo volvió a encontrarla y en otra persecución, Dafne tropezó cayendo por un terraplén provocando que los golpes acabaran con su vida.

Según Eva Heller en la *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006), el color que la caracteriza es el verde que simboliza la naturaleza, la inmadurez, la juventud y la libertad. Todo esto es lo que representa Dafne. Por otra parte, se ha escogido el color azul para representarla por ser el color de la razón, opuesto al rojo que simboliza todas las pasiones, que sería el que representaría a Apolo. Su acorde de color representa la juventud: blanco, amarillo, rosa y verde, pero finalmente se han escogido para su paleta de color el rosa, el verde y el azul simbolizando la juventud, la naturaleza, y la razón.



Fig. 20. Elaboración propia



Fig. 21. Elaboración propia

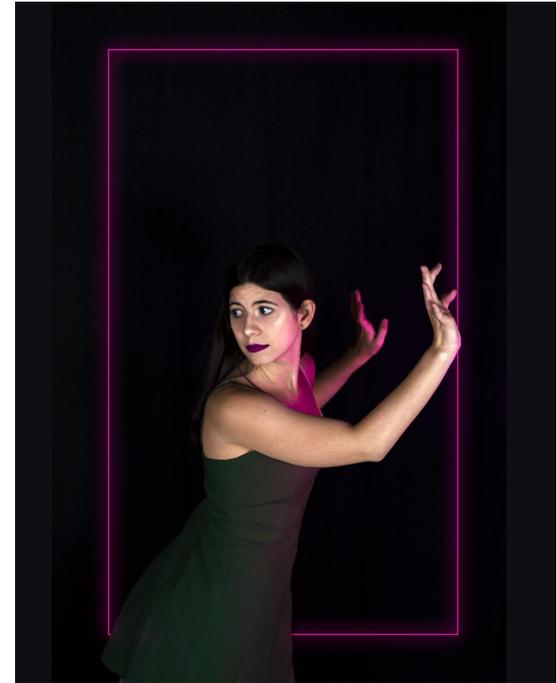


Fig. 22. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Apolo persiguiendo a Dafne* (1636 - 1638) Theodoor van Thulden, *Apolo y Dafne* (1622-1625) Gian Lorenzo Bernini, *Apolo persiguiendo a Dafne* (1636 - 1638) Theodoor van Thulden.

3.1.1.3. CAPÍTULO 3. ARACNE

Aracne se quedó con el taller de costura del pueblo. Fue fundado por Atenea, pero a ella no le importaba eso. Era adulada por los habitantes del pueblo por su gran talento para la costura, ella sabía que poseía un don y no dudaba en proclamarlo. Aunque la advirtieron de que aquello podía ofender a la susceptible Atenea, a ella no le importó e incluso la retó a realizar un vestido mejor que el que ella estaba tejiendo y consideraba su obra maestra. Atenea acudió al taller aceptando su reto y se enfrascaron en una competición, que Aracne ganó. Atenea enloquecida se abalanzó sobre ella para golpearla, pero salió corriendo a tiempo, aunque Atenea la persiguió hasta llegar al bosque. Allí Aracne comprendió que Atenea no la iba a dejar vivir en paz por lo ocurrido, por lo que fue a ahorcarse en un árbol, pero justo cuando lo iba a hacer Atenea llegó para impedirselo. Se la llevó y la encerró en un sótano húmedo y oscuro lleno de arañas, donde lo único que pudo hacer durante años fue tejer.

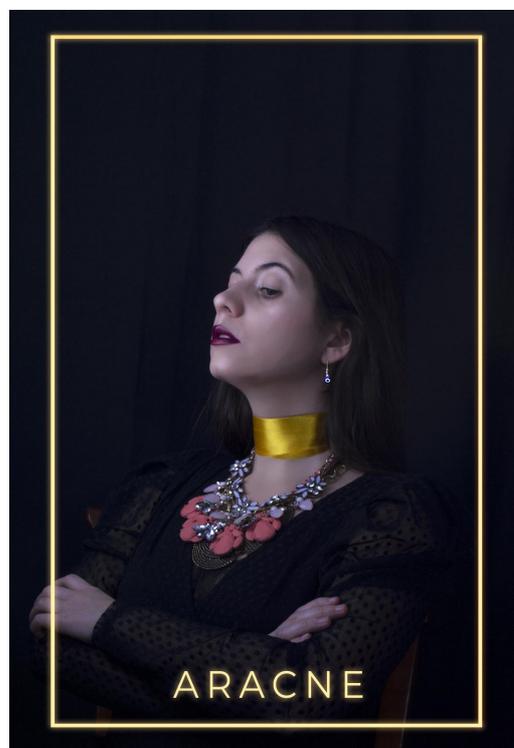


Fig. 23. Elaboración propia

Los colores escogidos para representar a Aracne según lo expuesto por Eva Heller en *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006) son los de la vanidad y la envidia. El acorde de la vanidad está compuesto por lila, rosa, naranja y amarillo. Y la envidia se representa con el amarillo.

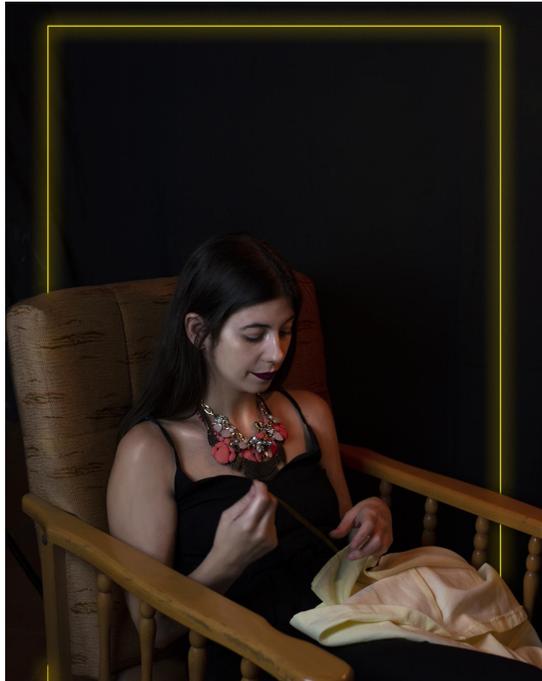


Fig. 24. Elaboración propia



Fig. 25. Elaboración propia

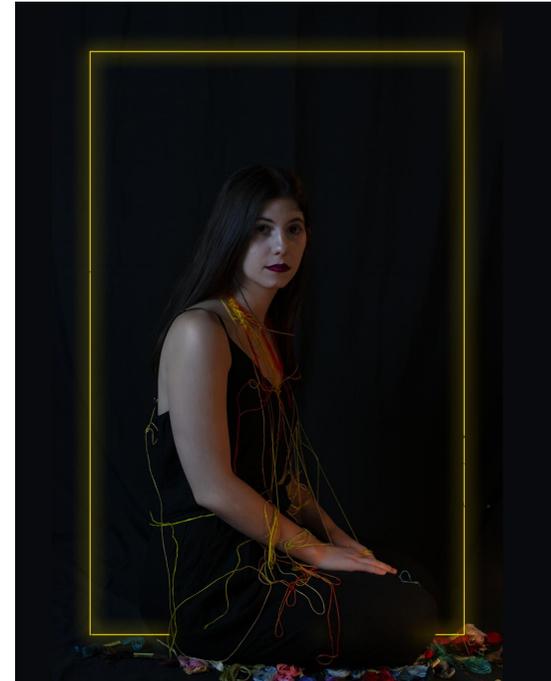


Fig. 26. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *A Lady Sewing in an Interior* (fecha desconocida) Delphin Enjolras, *Las hilanderas* (1657) Diego Velázquez, *San Pablo en la cárcel* (1627) Rembrandt Harmenszoon van Rijn.

3.1.2. PARTE II. VIOLADAS

3.1.2.1. CAPÍTULO 4. MEDUSA

Medusa acudía cada fin de semana a ayudar en el templo que dirigía Atenea. Ese día tuvo la mala suerte de encontrarse a solas con Poseidón, que después de tratar de entablar conversación con ella, sin obtener respuesta alguna, se enfadó y la violó allí mismo. Sus gritos provocaron que apareciera Atenea escandalizada por lo sucedido. Echó al hombre de allí y culpó a la joven, a la que además amenazó con que debía desaparecer del pueblo o convertiría su vida en un infierno. Y cumplió su palabra. El rumor se extendió por el pueblo y todo el mundo repudiaba a Medusa que se había atrevido a provocar al pobre Poseidón en uno de los templos.



Fig. 27. Elaboración propia

Aunque sus hermanas le aconsejaron que no saliera y que no se enfrentara a ellos, Medusa salió para defenderse de todo aquello. Pero nada sirvió. La acosaron durante semanas para que se fuera del pueblo. Aunque perdió su trabajo y todo el mundo la odiaba ella estaba decidida a quedarse, porque sabía que ella no era culpable de nada de lo que había pasado, pero ni siquiera la dejaron denunciarlo. Pero de repente, su mirada se llenó de tanta rabia, odio y dolor que comenzaron a temerla, ni se atrevían a mirarla a la cara y por fin la dejaron en paz. Pero finalmente tuvo que marcharse de su casa al conocer que estaba embarazada. Así que una noche desapareció entre las sombras. Comenzó a vivir en unos almacenes abandonados a la entrada del pueblo, donde vivían aquellos que eran repudiados y no podían marcharse.

Sus hermanas acudían todas las semanas a verla, lo que facilitó al asesino que contrató Atenea conocer donde se escondía. Y una noche se acercó en silencio y acabó con su vida.

El ambiente de Medusa está lleno de odio. Por ello el acorde de color que la representaría es el del odio, según Eva Heller en su libro *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006): rojo, amarillo y negro. Pero en unos colores más apagados a lo que podría sugerir este sentimiento.

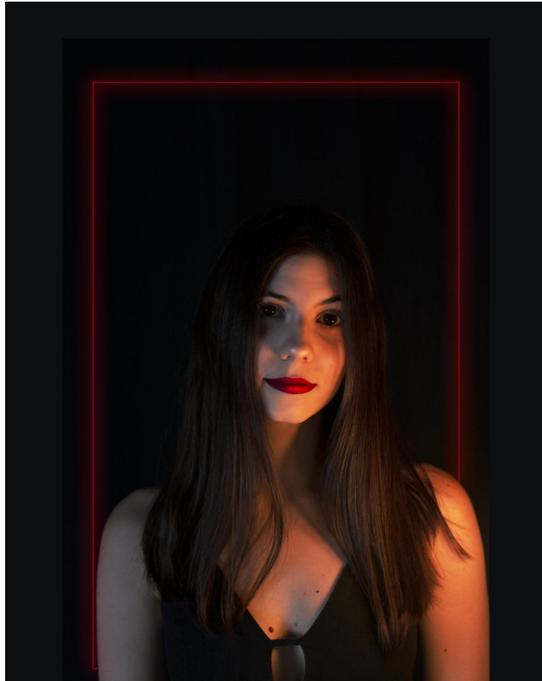


Fig. 28. Elaboración propia

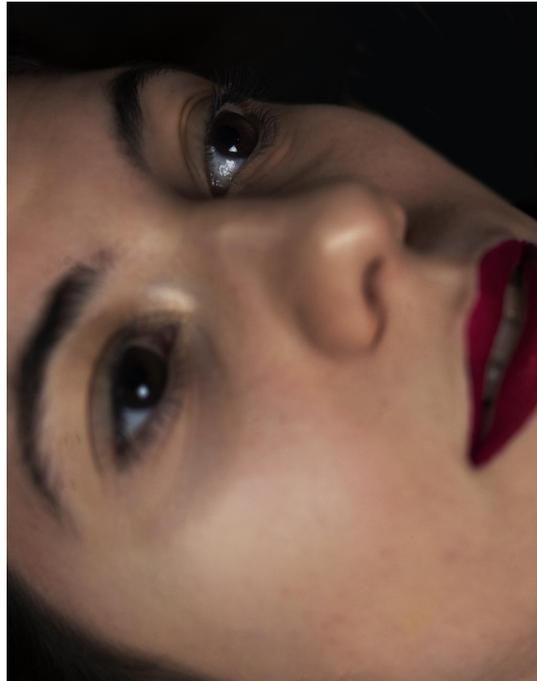


Fig. 29. Elaboración propia



Fig. 30. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *La bella Bety* (fecha desconocida) Albert Lynch, *La cabeza de Medusa* (1617-1618) Peter Paul Rubens, *Sol de la mañana* (1952) Edward Hopper.

3.1.2.2. CAPÍTULO 5. CALISTO

La orden de Artemisa era un pequeño convento para mujeres que profesaban su fe a la madre naturaleza y vivían para ella. De esta orden formaba parte un reducido grupo de mujeres cuya líder era Artemisa. Entre todas ellas se encontraba Calisto, una joven cuyo amor por la naturaleza le hizo querer dedicar su vida a ello. Además de cuidar el entorno natural también realizaban otras labores sociales en el pueblo, por lo que eran muy estimadas. Un día, Artemisa le encargó a Calisto que fuera al pueblo para hacer unos encargos.



Fig. 31. Elaboración propia

Allí se encontró con Zeus, que se ofreció a acercarla al convento en coche ya que iba cargada. Zeus distrajo a una confiada Calisto con una conversación entretenida, y así llegaron a un lugar más alejado, en medio de un descampado. Calisto se extrañó aún más cuando Zeus detuvo el coche en mitad de la nada donde Zeus la violó sin que ella pudiera hacer más que resistirse, llorar y gritar.

Después de aquello, Calisto se retiró totalmente de la vida social. Violada y humillada, pasó a ser fría y silenciosa. Pasó semanas encerrada en su habitación lamentándose y sin hablar con nadie. Un día Artemisa entró en la habitación, ya

cansada de la situación y descubrió que Calisto ocultaba un embarazo motivo por el que la echó.

Calisto no sabía donde acudir, y antes de que pudiera encontrar un lugar para pasar la noche el rumor ya se había extendido por todo el pueblo, por lo que nadie quería ofrecerle su ayuda, es más, le negaban la entrada a cualquier establecimiento. Así que, repudiada por todos los humanos, pensó que podría acudir al bosque, aunque en absoluto le agradaba la idea. Vagó durante horas por el bosque para intentar encontrar un lugar donde guarecerse del frío invernal. Cuando el cansancio pudo con ella se acurrucó en el tronco de un árbol y ahí murió congelada.

Las situaciones vividas por Calisto son muy violentas, por lo que la paleta de color que la representa es la del acorde de la agresividad según Eva Heller en *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006): naranja, rojo y negro.

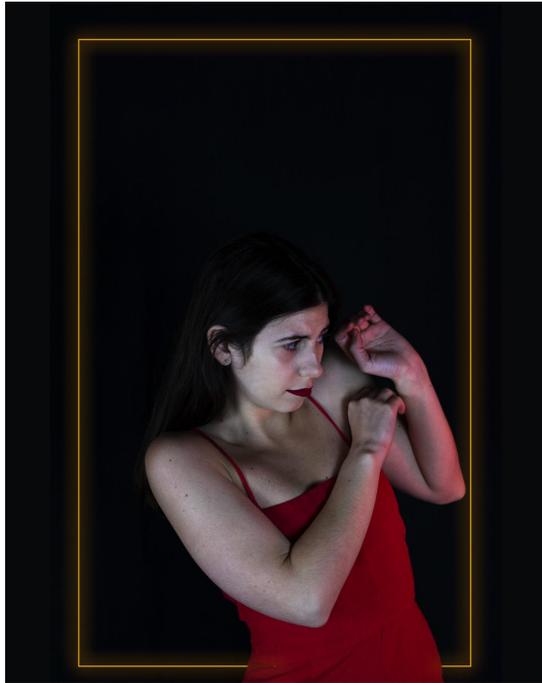


Fig. 32. Elaboración propia

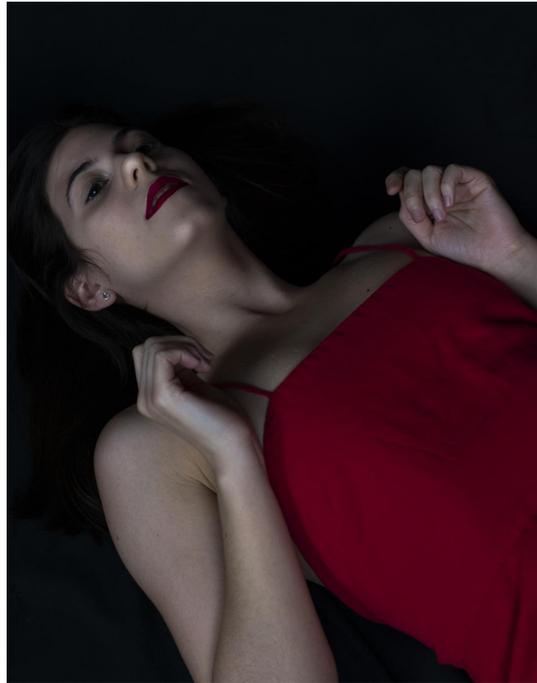


Fig. 33. Elaboración propia

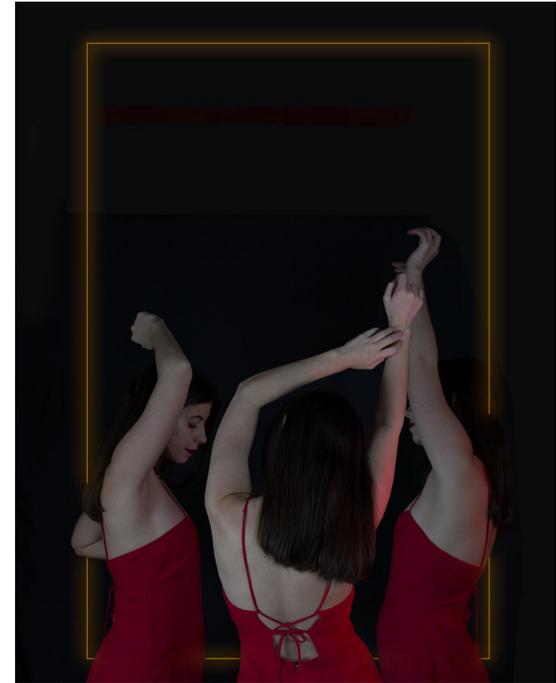


Fig. 34. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Susana y los viejos* (1610) Artemisia Gentileschi, *Ofelia* (1852) John Everett Millais, *Las tres gracias* (1630 - 1635) Peter Paul Rubens.

3.1.2.3. CAPÍTULO 6. EUROPA

Europa tenía dieciséis años cuando fue a pasar el domingo con sus amigos al río y no volvió. Zeus se la encontró en un momento que se quedó sola y se la llevó. Sus familiares y amigos la buscaron durante semanas, pero no apareció. Sus hermanos no dejaron de buscarla. Al principio todo el pueblo estaba volcado en su búsqueda, pero Zeus hizo que las voces se acallaran. Lo que hizo con ella fue violarla y ocultarla durante meses en un cobertizo hasta que supo que hacer con ella. Podría haberla matado, pero eso no le hubiera dado ningún beneficio. Después de unos meses se la vendió a un hombre rico de la ciudad para que le diera hijos. Se mudó a una casa gigantesca a las afueras del pueblo, que se convirtió en su prisión. A los meses de estar viviendo en aquella casa, tuvo un hijo que no quería. Pero se aferró a su cuidado como lo único que le importaba en aquella nueva vida, pues con él era con el único que podía compartir tiempo y se convirtió en su única familia. En aquella prisión, pasó el resto de su vida, mientras ni ella ni su familia dejaron de intentar encontrarse.

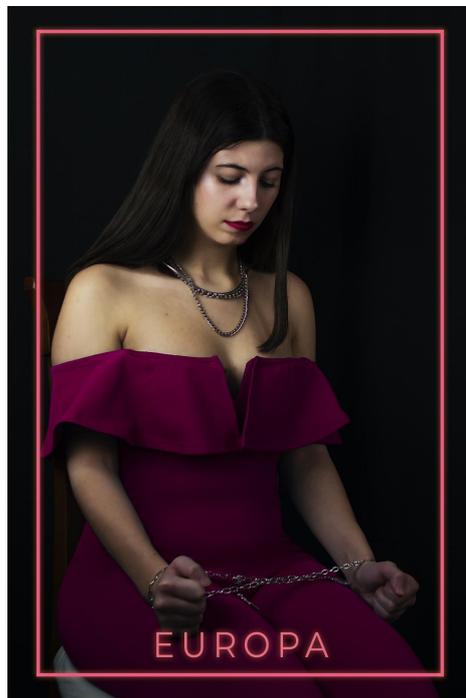


Fig. 35. Elaboración propia

Sus colores corresponden al acorde del lujo, según Eva Heller *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006):

amarillo, rojo, lila, negro y gris, además del acorde de la sensibilidad: blanco, rosa, lila y amarillo. Esto se debe a la atmósfera en la que se encuentra. Resultado de la mezcla de estos dos acordes surge la paleta de color compuesta por rosa-lila, rojo y amarillo.

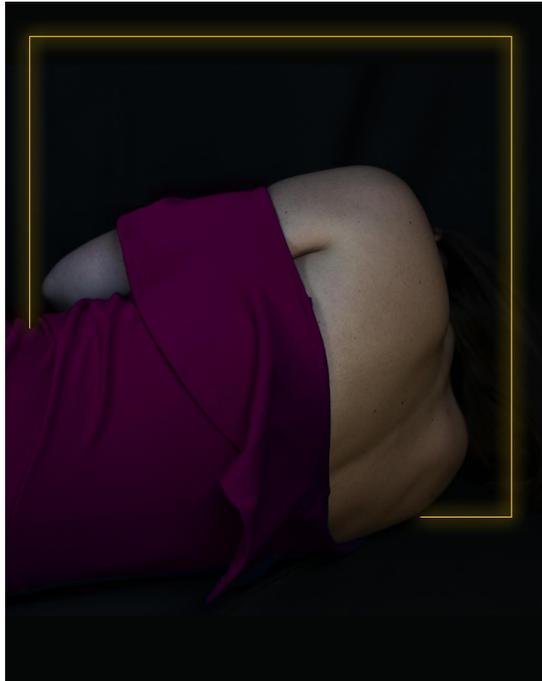


Fig. 36. *Elaboración propia*



Fig. 37. *Elaboración propia*

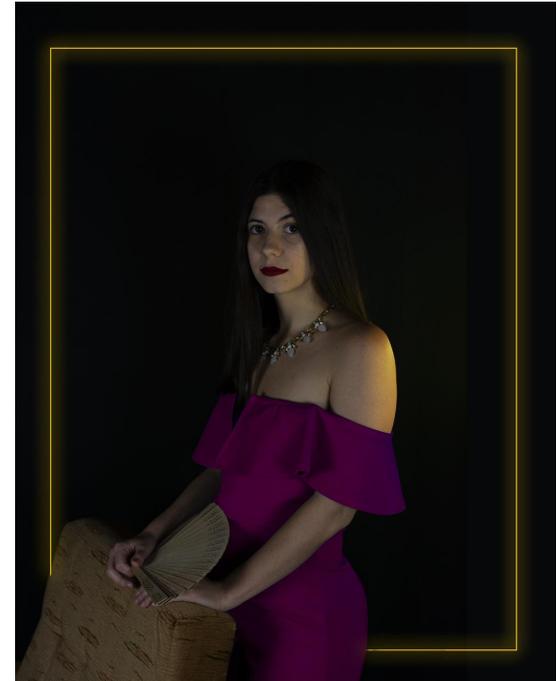


Fig. 38. *Elaboración propia*

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *El rapto de Europa* (1560) Tiziano, *La virgen con el niño dormido* (XVII) Sassoferrato, *Eugenia de Montijo* (1853) Franz Wintelhalter.

3.1.3. PARTE III. VENCIDAS

3.1.3.1. CAPÍTULO 7. MIRRA

Mirra, era una joven muy bella de la que su madre no podía dejar de presumir. Afrodita, que no podía soportar tanta vanidad, decidió hacer algo al respecto. Se hizo amiga de Mirra e hizo una competición con ella para que se acerca a un hombre mayor, para ver quién de las dos podía enamorallo. Afrodita trató de mermar su ego diciéndole que siendo ella misma no lo lograría. Así que Mirra se hizo pasar por otra persona para enamorar a ese hombre. Después de varias noches, se enteró del engaño y la echó de su casa después de darle una paliza. Mirra malherida acabó en coma en el hospital donde descubrieron su embarazo después de unas semanas. Mirra jamás despertó, así que Afrodita se hizo cargo del niño que dio en adopción a Perséfone.



Fig. 39. Elaboración propia

Siguiendo lo expuesto por Eva Heller en *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006), por ser una persona impulsada por las pasiones su paleta de color está marcada por los tonos rojizos. Además, para simbolizar lo prohibido, estos tonos rojos también se acercan a negro. También se intenta relacionar con la mentira, cuyo acorde de color está compuesto por amarillo, lila, verde, marrón y negro. En esta ocasión en la paleta de color se ha optado por llevar los colores un poco hacia el marrón.



Fig. 40. *Elaboración propia*



Fig. 41. *Elaboración propia*



Fig. 42. *Elaboración propia*

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Venus del espejo* (1613-14) Peter Paul Rubens, *El nacimiento de Venus* (1485–1486) Sandro Botticelli, *Judit y Holofernes* (1599) Caravaggio.

3.1.3.2. CAPÍTULO 8. CORONIS

A pesar de la reputación amorosa de Apolo, Coronis decidió comenzar una relación con él. Poco dejaron de verse incluso de hablar porque Coronis se enteró de que él tenía relaciones con otras mujeres. Desilusionada Coronis decidió comenzar a vivir su vida sin contar con Apolo, aunque nunca hablaron para cortar su relación. Al tiempo ella conoció a otro hombre llamado Isquis, con el que decidió iniciar otra relación. Al principio lo mantenían en secreto porque estaban conociéndose. A Coronis ya no le importaba Apolo, aunque en ocasiones le mandaba mensajes. Al poco tiempo estuvieron seguros de que aquello podría funcionar, por lo que hicieron pública su relación. Cuando Apolo se enteró no dudó en ir a casa de Coronis a pedirle explicaciones, aunque llevaran meses sin verse. Ninguna de sus explicaciones le valieron y comenzó a golpearla hasta matarla acusándola de haberle sido infiel.

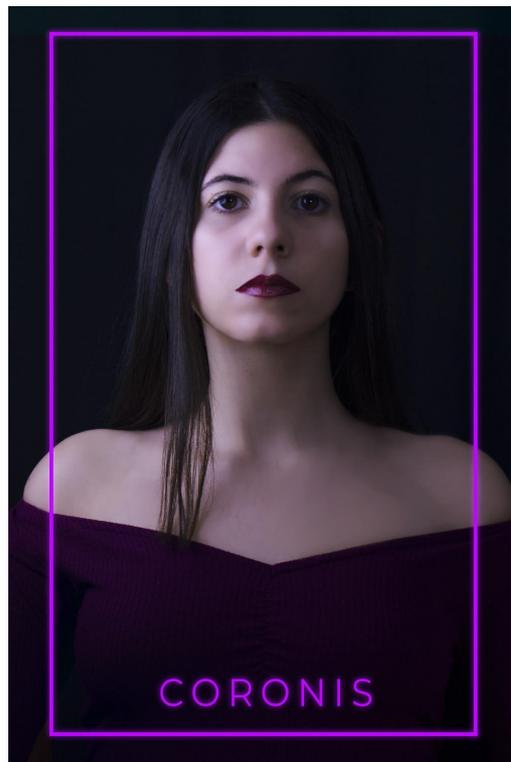


Fig. 43. Elaboración propia

Es una mujer independiente, que se caracteriza por su mucha fuerza. Por esta razón se le representa con el color morado que según Eva Heller en *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2006) simboliza el poder, lo divino, pero a su vez la violencia. El morado unido al rojo, el rosa y el blanco simboliza lo femenino. Cuando aparece junto al amarillo y el negro representa la infidelidad.



Fig. 44. Elaboración propia



Fig. 45. Elaboración propia

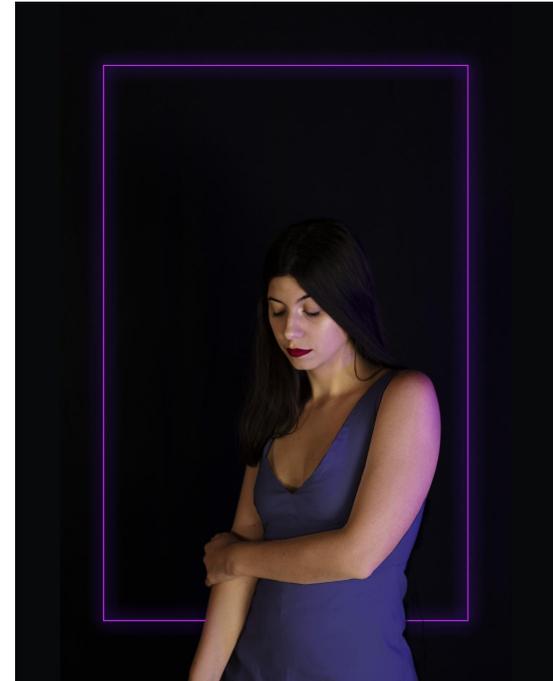


Fig. 46. Elaboración propia

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Susana y los viejos* (1580) Paolo El Veronés, *La Magdalena en éxtasis* (fecha desconocida) Caravaggio, *Las tres edades y la muerte* (1541-1544) Hans Baldung.

3.1.3.3. CAPÍTULO 9. EURÍDICE

Orfeo y Eurídice se conocían desde que eran pequeños, y cuando llegó la adolescencia se dieron cuenta de que estaban enamorados. No era un secreto para nadie, que Eurídice se desvivía por él, renunció a sí misma. Mientras Orfeo no la tenía en cuenta para casi nada, y aunque decía que la quería no lo demostraba. Era independiente y no encontraba un espacio común que compartir con su pareja. Ella siempre estaba detrás de él.



Fig. 47. Elaboración propia

Orfeo se encaprichó desde niño con dedicarse a la música, y luchaba por ese sueño. Lo cierto es que tenía talento, pero era difícil empezar, sobre todo en un pueblo en el que todo el mundo sabe quien eres y te juzga. Pero a él no le importó y trató de perseguir su sueño. Eurídice mientras tanto se dedicaba a él e intentaba luchar también por el sueño de él, olvidándose de los suyos propios, si es que alguna vez los tuvo.

Se casaron jóvenes, pero aun así nada cambió. Orfeo dedicaba todo su tiempo a la música y las únicas salidas en pareja que hacían era cuando tenía que actuar en algún bar del pueblo. Eurídice lo acompañaba, pero se quedaba en una mesa apartada mientras él se rodeaba de otras personas y se divertía con ellas. Un día en uno de sus conciertos un hombre llamado Aristeo se acercó a Eurídice y comenzó a acosarla. Eurídice decidió marcharse a casa sin esperar a Orfeo porque la situación le estaba resultando incómoda, pero el hombre no se dio por vencido y salió detrás de ella. Eurídice echó a correr con tan mala fortuna que un coche la atropelló. Orfeo no se enteró de la muerte de Eurídice hasta el día siguiente, porque no regresó a casa aquella noche. Acudió al tanatorio para ver encontrarse con el cuerpo de Eurídice, fuera de sí no creía que estuviera muerta y se la quería llevar a casa. Cuando fue a sacarla bajo la mirada atónita de los asistentes al velatorio, se llevaron a Orfeo para llevarlo al psiquiátrico de donde no volvió a salir.

Eurídice se encuentra atrapada en una relación en la que ella ha dejado de existir. Se la identifica con el rosa por ser, según Eva Heller en *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2004), un color que evoca la dulzura, la delicadeza, la sensibilidad y el amor infantil. Por otra parte, por el ambiente en el que se mueve, se representa también con el acorde del lujo: dorado, plata, negro y blanco.



Fig. 48. *Elaboración propia*

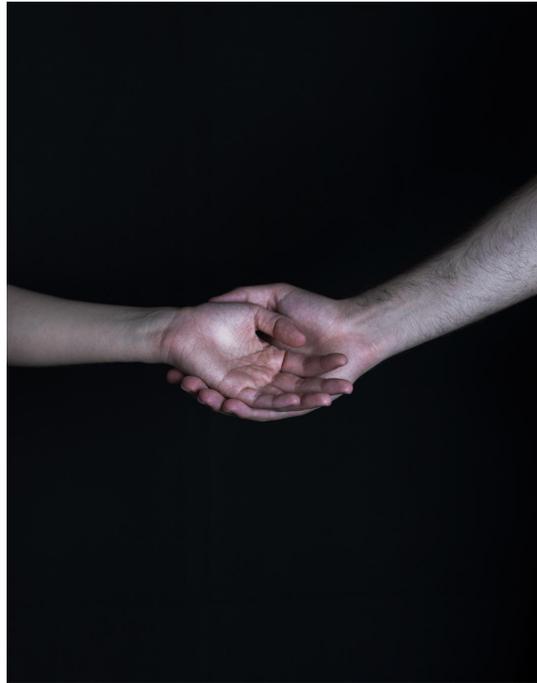


Fig. 49. *Elaboración propia*

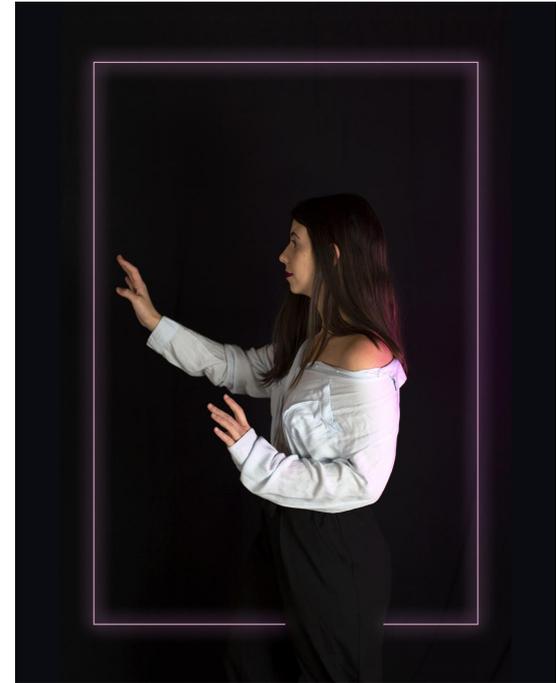


Fig. 50. *Elaboración propia*

Estas fotografías están inspiradas en las siguientes pinturas de izquierda a derecha: *Orfeo y Eurídice* (1636-1638) Peter Paul Rubens, *Retrato de Giovanni Arnolfini y su esposa* (1434) Jan van Eyck, *Orfeo y Eurídice* (1861) Camille Corot.

3.2. ESTRUCTURA TRANSMEDIAL

En primer lugar, definiremos el público objetivo de nuestro proyecto. El contenido irá dirigido a un público *mainstream*, que participe activamente en las redes sociales y que su edad esté comprendida desde los 16 hasta los 25 años. En base a este público se han escogido los contenidos a realizar, además de las plataformas donde se publicará.

El proyecto partirá de una página web, que es el tronco de la narrativa, aunque se puede realizar la experiencia de manera no lineal y empezar el visionado desde otra de las plataformas que conformarán el proyecto. En esta página web se dará al usuario varias opciones entre las que elegir por dónde quiere realizar su experiencia, y a partir de aquí se le hará una introducción a cada relato, que cada uno conformará un capítulo, y aquí encontraremos las fotografías en formato gif de presentación que podemos encontrar en este documento, además de otro contenido como el mapa del pueblo. En cada capítulo, que corresponde a un personaje femenino distinto, habrá determinados enlaces a los que el usuario podrá acceder en determinados momentos, de forma que podrá escoger qué parte de la historia quiere conocer.

Otra de las plataformas que será usada para este proyecto es una cuenta creada en la red social *Instagram*. En esta cuenta se publicarán 27 fotos. Cada fila corresponderá a uno de los capítulos, por lo que habrá 3 fotos por capítulo. Cada una de las fotos tendrá una portada que corresponderá con la paleta de color escogida para ese capítulo. Además, se realizarán historias, que se guardarán en el perfil como historias destacadas, para ampliar la información de cada capítulo y poder describir más el entorno de los personajes principales, o su personalidad. Además, se quiere elaborar unos pequeños vídeos animados que se publicarán en la nueva herramienta *Reels*. A partir de esta red social se pretende llamar a la acción al público y crear una comunidad en torno a este proyecto, incitando a los propios usuarios a crear contenido propio, ya sea de las historias propuestas o de otras, pero dentro del ámbito de la perspectiva de género.

Por otra parte, se usará *Youtube* para publicar un pequeño vídeo animado en el que se descubrirá otra de las partes que conforman la historia completa. La conexión entre estas distintas plataformas se va a realizar por la inclusión de enlaces en cada parte del proyecto, que permitirá al usuario saltar de una

plataforma a otra y guiar su propia experiencia en función de sus criterios personales, como si un libro *de Elige tu propia aventura* se tratase.

En primer lugar, se parte de una [página web](#) en la que se hace una introducción del universo narrativo, y se dan dos opciones al interactor, a partir de la cual comenzará su experiencia. Arriba pone los enlaces a otras redes sociales, por si se quiere explorar el universo narrativo desde el resto de plataformas. Esto estará presente en cualquier página, por lo que se puede acceder a ellos en todo momento. Si se pincha sobre el nombre del proyecto, se volverá a la página principal, no hay otra forma de retroceder.

En un primer momento se realizó esta página en la plataforma llamada *Twinery*, que sirve para crear ficciones interactivas. Finalmente se descartó esta plataforma, porque se pretende que el usuario use su *smartphone* para vivir la experiencia, por lo tanto, tendría que ser una plataforma *responsive*, por lo que se ha utilizado la plataforma *Wordpress* para esta parte.

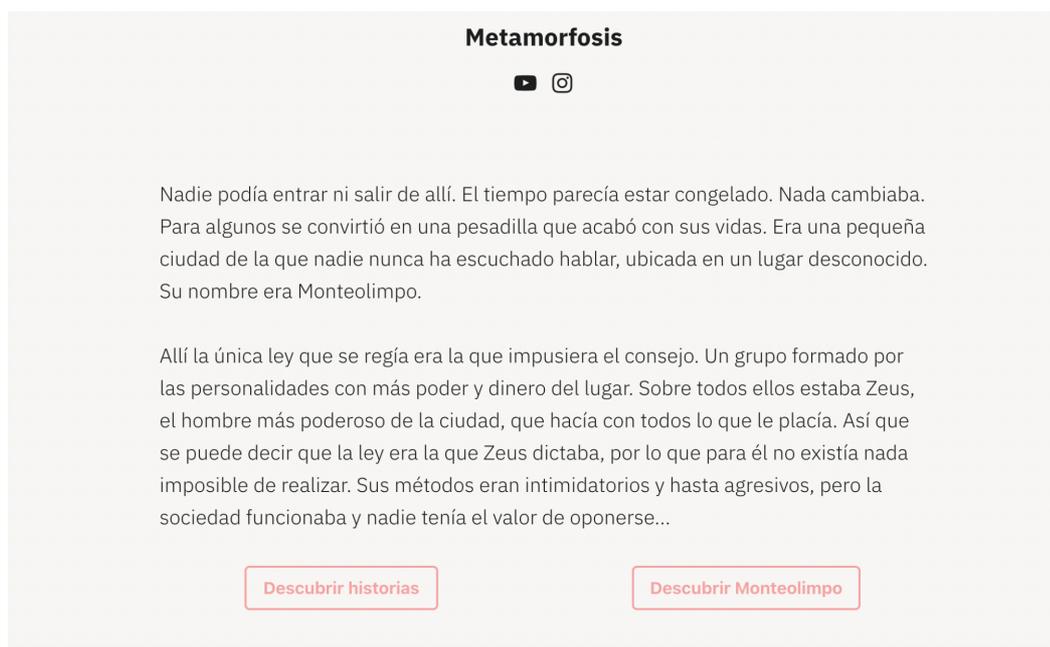


Fig. 51. Elaboración propia

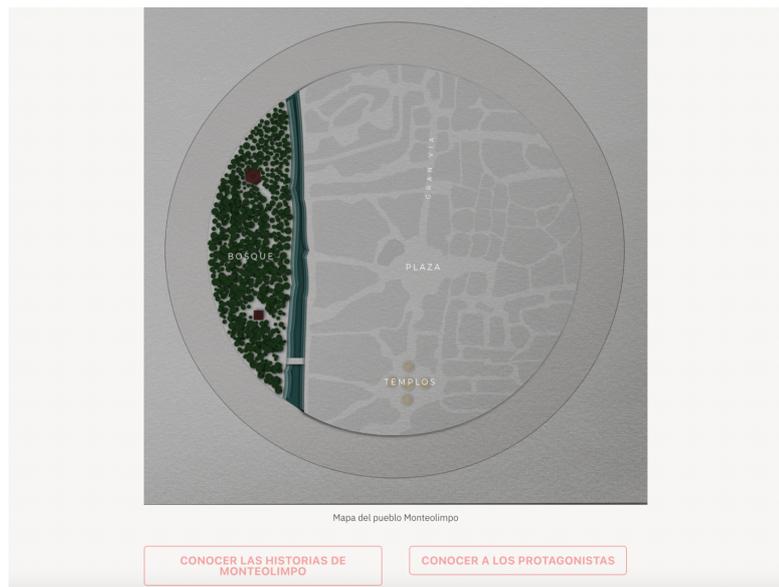


Fig. 52. Elaboración propia

Si se elige la opción descubrir *Monteolimpo*, pasaremos a la siguiente página en la que podremos ver el mapa del pueblo. Aquí encontraremos dos opciones más. Si se escoge la opción conocer a los protagonistas, se dirigirá al usuario a las historias destacadas en Instagram, donde podrá conocer un poco más de la historia de las mujeres que protagonizan los relatos escogidos.

En la opción conocer las historias de *Monteolimpo*, se dirige al capítulo 1. Esta vez la página consta de un GIF de la protagonista del relato, acompañada del inicio de su historia y otras tres opciones: continuar la historia, saber más sobre la protagonista y el siguiente capítulo.



Fig. 53. Elaboración propia

Si se elige continuar la historia, se abrirá (depende del capítulo en el que nos encontremos), un vídeo en *Youtube*, un vídeo en Instagram o una de las tres fotos que forman parte del relato, también en Instagram. Si, por el contrario, se escoge saber más sobre la protagonista, se dirige al espectador a la historia destacada sobre ella. Y si se elige el siguiente capítulo, se pasa directamente al siguiente capítulo. En el capítulo final, se cambia esta última opción por el epílogo. De la página del epílogo, se volverá a dirigir a la de conocer el pueblo, ya que, si hemos seguido el orden natural, esta sería la última página por explorar.

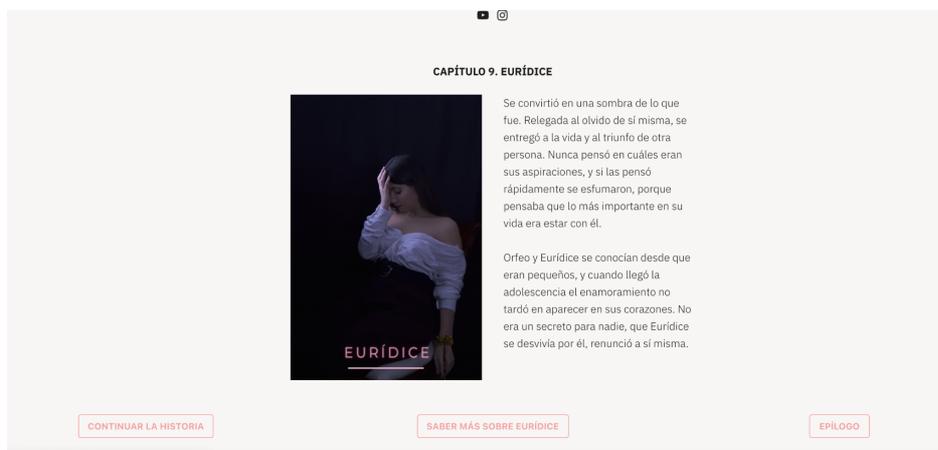


Fig. 54. Elaboración propia

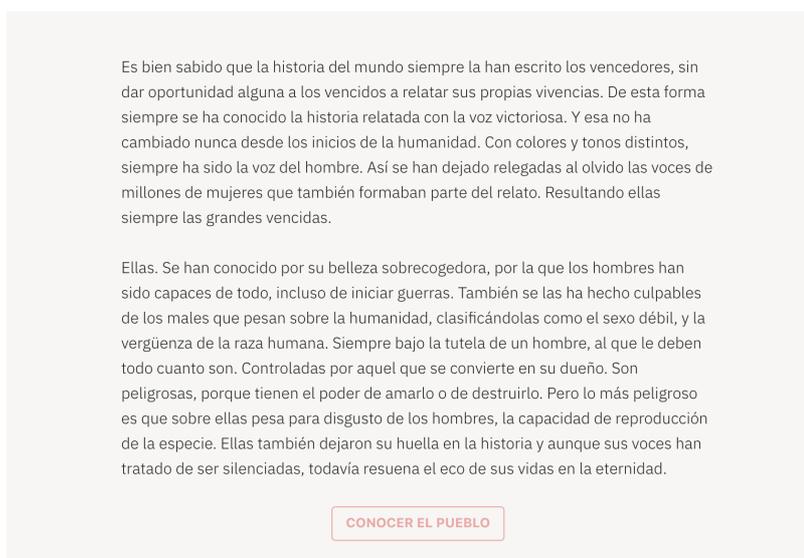


Fig. 55. Elaboración propia

En [Instagram](#) hay tres fotos por relato, además de un vídeo por relato y sus historias correspondientes. En cada una de las publicaciones se añade texto que continúa la historia que ha empezado en la web. La única forma de redirigir a los usuarios a otras páginas es a través de los enlaces en la biografía, además de una llamada a la acción al final del texto.



Fig. 56. Elaboración propia



Fig. 57. Elaboración propia

Por último, en [Youtube](#) hay un pequeño vídeo animado que completa otra de las partes del relato. En ocasiones se añade texto en la descripción y en todos se incluyen enlaces al resto del contenido en otras plataformas.

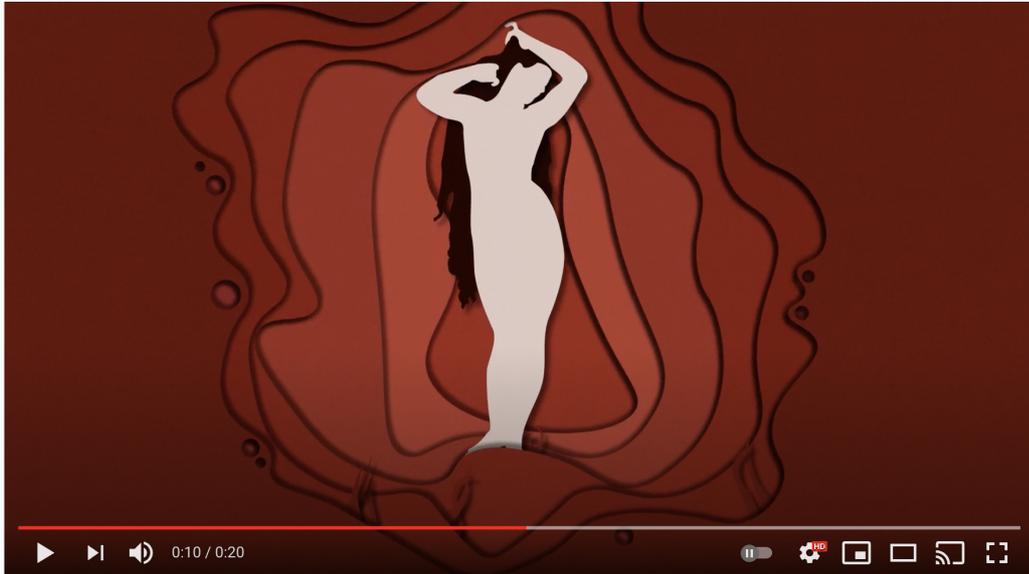


Fig. 58. Elaboración propia

4. CONCLUSIONES

Después de la realización de este trabajo se ha observado la necesidad de que los antiguos medios se ajusten a los nuevos que surgen de mano con la evolución tecnológica, y tengan en cuenta estas nuevas herramientas para generar contenidos más completos que den lugar a una experiencia más enriquecedora. Los medios ya se adaptan a los cambios para no quedarse atrás y morir. Por lo que es interesante que se desarrollen este tipo de proyectos transmedia, además para captar la atención de un público que se encuentra más dispersa porque hay más medios, en vez de estar concentrados en uno. Por lo que se pueden usar este tipo de proyectos para entrometerse en la vida cotidiana de los posibles espectadores a través de hacerles llegar contenido en diferentes formatos y plataformas.

Además, por medio de estos sistemas se crea también una comunidad fomentando la interacción entre usuarios, tanto a través de la pantalla, como fuera de ella, también generando una dualidad conexión-desconexión de los medios.

A través de este proyecto se ha descubierto la importancia de la creación de nuevas formas de transmisión de contenido audiovisual que se aleje de los lenguajes convencionales como el cinematográfico, pero también teniendo en cuenta todo lo heredado de los medios tradicionales. Todo para en definitiva conseguir la convergencia entre todos ellos para sumar en la experiencia del interactor.

Se han encontrado ciertas dificultades para realizar la conexión entre distintas plataformas, ya que como empresas privadas que son, además de diferentes grupos empresariales, lo que les interesa es que los usuarios pasen cuanto más tiempo posible en su aplicación, por lo tanto, no facilitan la inclusión de enlaces que te puedan redirigir a otra plataforma, que es considerada la competencia. Por tanto, las redes sociales más *mainstream* actuales no están preparadas para la realización de este tipo de proyecto, al menos como este ha sido planteado. En definitiva, aunque a través del análisis de las narrativas transmedia se ha conocido que hay un avance en la adaptación de los medios a las nuevas tecnologías, aún son muchos los obstáculos que se interponen y que se han de trabajar en el camino hacia la convergencia global.

Por último, en este aspecto, se debe comentar la importancia de poseer un equipo completo tanto de recursos humanos como técnicos para realizar un proyecto transmedia de gran envergadura, por lo que este se quedaría como un

mero boceto de lo que podría llegar a ser con la participación de todo un equipo en él. Con todo ello, pretendo transmitir que no considero que este proyecto esté finalizado, pues la narrativa podría seguir expandiéndose. De hecho, la intención era incitar al usuario a que creara su propio contenido, en torno a los mitos escogidos, u otros relacionados, como, por ejemplo, *Júpiter y Sémele* o *el rapto de Perséfone*, que quedaron fuera de la elección final para este proyecto. Dado que la interacción del usuario es tan importante en estos proyectos, se fomentaría y se incluirían los contenidos que generasen dentro de la plataforma correspondiente al tipo de material que se crease. Por otra parte, se había pensado otro tipo de interacción con el usuario, creando cuentas para los personajes en diferentes redes sociales, y que alguien las controlase y generase contenido que aportara más información a la historia, siguiendo el rol de los personajes, interactuando también con los usuarios que les hicieran preguntas.

Incluso se podría crear una serie de varios capítulos para Netflix en la que recopilaran todos los mitos, y que el resto del proyecto realizado se conectase también con los capítulos de la serie, aportando una experiencia más completa. Esta parte también sería interactiva, permitiendo al usuario avanzar o retroceder en la trama según las opciones que le aparezcan, además de ser capaz de tomar decisiones por los personajes, aunque esto último requiere de la creación de más recursos audiovisuales en todas las plataformas para darle diferentes posibilidades al interactor que puedan cambiar el resultado de la historia. Eso además se puede relacionar con la interacción con las cuentas en redes sociales de los personajes, que pueden dar información al espectador que le haga ir por un camino u otro.

Este proyecto podría ser infinito, pues lo ideal es que usuario vaya encajando pequeñas piezas en un puzle moldeable a sus gustos, intereses e inquietudes, del que al final se obtenga una experiencia única creada casi por y para cada persona que inicie el visionado de este proyecto. Aunque como se comentaba al principio, ahora no es nada más que un mero boceto de lo que podría llegar a ser.

En cuanto a la elección de la temática de la mitología grecolatina, como se ha expuesto a lo largo del trabajo, se considera que es importante estudiar los orígenes de nuestra sociedad para entender por qué hoy es así y existen ciertas actitudes, comportamientos y estereotipos de género, para poderles poner una solución. Realizar la adaptación de los mitos a la actualidad ha sido una tarea

complicada, porque tras en análisis los relatos expuestos en las *Metamorfosis* de Ovidio a través de las fuentes consultadas y expuestas en este trabajo, no se quería perder la verdadera historia, ya que la que a veces se ha transmitido distaba mucho de las versiones expuestas en este trabajo, sobre todo en la parte del consentimiento de las mujeres hacia las relaciones sexuales relatadas. Por esta razón, la mayoría de ellos se han alejado bastante de la realidad, aunque esto no quiere decir que no sean extrapolables a la actualidad, sin embargo, se ha elegido seguir un corte más ficcional, que encaja más con el universo narrativo, ya que las historias se desarrollan en un entorno también ficticio que propicia este tipo de relatos.

Por último, el objetivo que ha quedado como más secundario ha sido el de plasmar la psicología del color en la obra, aunque se había investigado previamente por lo que ya se poseían ciertos conocimientos del tema, que han ayudado a escoger cada paleta de color para los personajes, que han estado presentes durante todo el proyecto audiovisual de forma más sutil en las fotografías. Aunque en el caso de que como se comentaba, se hiciera un producto cinematográfico o televisivo, este aspecto estaría mucho más presente y envolviendo todo el ambiente.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. LIBROS

Butler, J. (2004). "Introducción" en *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós Studio

Chadwick, W. (2007). *Women, Art, And Society* (4.a ed.). Thames & Hudson.

Goñi Zubieta, C. (2006): *Medias miradas, un análisis cultural de la imagen femenina*, Barcelona, Anagrama.

Grimal, P., Payarols, F., Pericay, P., Pericay, P., & Picard, C. (2018). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

Heller, E. (2004). *Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* Editorial Gustavo Gili.

Jenkins, H. (2017). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red* (1.a ed.). Gedisa Mexicana.

- Jenkins, H., & Lazcano, P. H. (2008). *Convergence Culture / Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicacion/ Where Old and New Media Collide* (Tra ed.). Paidos Iberica Ediciones S a.
- Lagarde, Marcela. (1997). *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*. Madrid: horas y HORAS
- Molas Font, M., Zaragoza Gras, S., Huntingford Antigas, E. y López Guerra, S., (2006). *La Violencia De Género En La Antigüedad*. Madrid: Instituto de la Mujer.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta / Hamlet in Holocubierta*. Paidos Iberica Ediciones S a.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Tobias, R. B. (2012). *20 Master Plots: And How to Build Them* (3.a ed.). Writer's Digest Books.
- Torras, Meri. 2007. *Cuerpo e Identidad. Estudios de género y Sexualidad*. Bellaterra: Edicions

5.2. REVISTAS

- Antela-Bernardez, Borja. "Vencidas, Violadas, Vendidas: Mujeres Griegas Y Violencia Sexual En Asedios Romanos." *Klio* 90, no. 2 (2008). doi:10.1524/klio.2008.0012. [Accedido en 12/11/2020]
- Dena, C. (2009) *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*.
- Freitas, C. y Castro, C. *Narrativas audiovisuales y Tecnologías interactivas*, revista Estudios Culturales Vol 3. Nº 5, Enero - Junio (2010)
- Gauthier, P. (2018) *Inmersión, redes sociales y narrativa transmedia: la modalidad de recepción inclusiva*, en *Comunicación y Medios* nº37, páginas 11 a 23. Queen's University, Kingston, Canadá.
- Herrero, M. (2016): "Cine interactivo", en Miguel Hernández Communication Journal, no7, páginas 361 a 371. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). Recuperado el 10 de 11 de 2020 de: [link del artículo en mhjournal.org]
- Klastrup, L. y Pajares Tosca, S. (2004) *Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design*.
- Sosa Sánchez, Roxana. "Modelos De prácticas artísticas En Torno a La sociología Feminista". *Asparkía: Investigación Feminista*, n.º 21, febrero de 2011,

pp. 65-73, <https://www.raco.cat/index.php/Asparkia/article/view/225862>.
[Accedido en 12/11/2020]

5.2. WEBGRAFÍA

Dena, Chirsty. "Universe Creation 101." [Accedido en 12/11/2020].

<https://www.universecreation101.com/>

"Invitadas. Fragmentos Sobre Mujeres, Ideología Y Artes Plásticas En España (1833-1931) - Exposición." Exposición - Museo Nacional Del Prado. [Accedido en 05/11/2020] <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/invitadas-fragmentos-sobre-mujeres-ideologia-y/197d4831-41f1-414d-dbdf-5ffd7be4cc3f>

"Las Sinsombrero Generación Del 27 - RTVE." Las Sinsombrero. [Accedido 12/11/ 2020]. <https://www.rtve.es/lassinsombrero/es/>

Mav. "COMUNICADOS MAV / SOBRE EXPOSICIÓN "INVITADAS" DEL MUSEO DEL PRADO. CONFINADAS DE POR VIDA." MAV. [Accedido en 12/11/2020] <https://mav.org.es/comunicadoinvitadasprado/>.

5.3. TRABAJOS FIN MÁSTER

Alzard Cerezo, D. (2013). *Construcciones y estereotipos de feminidad reforzados a partir de la mitología clásica: el caso de Afrodita, Hera y Atenea*. (Trabajo de fin Máster, Universidad Complutense de Madrid, Madrid).

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/329-2013-12-17-TFM%20Dunia%20Alzaerdpdf.pdf>

5.4. AUDIOVISUALES

CtrlMovie (2016) *Late Shift*. [Cine interactivo]

Davenport, G (1982-1987) *New Orleans in Transition: 1983-1986*. [Documental]

DeFalco, D. (1996) *The Wrong Side of Town* [Cine interactivo]

Figuera, R. (2013) *Panzer Chocolate* [Cine interactivo]

Flitman, I. (2003) *Hackney Girl* [Cine interactivo]

Franko, M (1995) *Mr. Pyaback*. [Cortometraje interactivo]

Kalas, L. (1967) *Kinoautomat*. [Cine interactivo]

Konami (1996) *Policenauts*. [Aventura gráfica]

Kratky, A. (2002) *Texas* [Cine interactivo]

Transmedia Storyteller LTD, Canal +, (2014) *19 reinos* [Serie de televisión transmedia]

Landeros, R. (1998) *Tender Loving Care*. [Cine interactivo]

Mora, H. (2002) *Fruck Zhiten* [Cine interactivo]

Netflix (2017), *Buddy Thunderstruck: la lista de quizás*. [Cine interactivo]
Netflix, (2018) *Black Mirror: Bandersnatch*. [Cine interactivo]
Netflix (2018) *Élite*. [Serie transmedia]
Nueva York: Controlled Entropy Entertainment (1992) *I'm your man*.
[Cortometraje interactivo]
Oncotype (2003) *Switching*. [Cine interactivo]
TVE (2015) *El Ministerio del Tiempo*. [Serie de televisión]
TVE (2017) *Si fueras tú*. [Serie transmedia interactiva]
Weatherford, G. (2010) *Last Call* [Cine interactivo]
Weiler, L. (2006) *Head Trauma* [Cine interactivo]

Fig. 1 Sánchez Catillo, S. y Galán, E. (2016): “Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE)”. Revista Latina de Comunicación Social, 71, pp. 508 a 526 http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1107/27es.html DOI: 10.4185/RLCS-2016-1107	10
Fig. 2. Infografía realizada por Robert Pratten recogida en: http://www.maniraaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/	13
Fig. 4. Fuente desconocida recogida en: http://www.maniraaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/	19
Fig. 5. Susana y los viejos de Artemisia Gentileschi (1610) recogida en: https://historia-arte.com/obras/susana-y-los-viejos-de-artemisia-gentileschi	25
Fig. 6. Susana y los viejos de Paolo El Veronés (1580) recogida en https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/susana-y-los-viejos/6141c4ee-0ea1-424c-a94e-c40a00381c5b	25
Fig. 7. Judit decapitando a Holofernes de Artemisia Gentischi (1614-1620) recogida en https://es.wikipedia.org/wiki/Judit_decapitando_a_Holofernes_(Gentileschi,_Florencia)	25
Fig. 8. Judith y Holofernes (1599) Caravaggio recogida en https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Judith_Beheading_Holofernes_-_Caravaggio.jpg	25
Fig. 9. Rapto de las hijas de Leucipo de Jan Wildens y Peter Paul Rubens (1616) recogida en: https://es.wikipedia.org/wiki/Rapto_de_las_hijas_de_Leucipo	27
Fig. 10. El rapto de las sabinas de Sebastiano Ricci (1700) recogida en: https://www.capitaldelarte.com/arte-academico-principales-caracteristicas/ricci-el-rapto-de-las-sabinas-pintores-y-pinturas-juan-carlos-boveri	39
Fig. 11. El rapto de las sabinas de Francisco Pradilla (1874) recogida en: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/19/Francisco_Pradilla_-_Rapto_de_las_sabinas.jpg/1200px-Francisco_Pradilla_-_Rapto_de_las_sabinas.jpg	40
Fig. 12. Portada de El mal querer, por Philip Ćustić recogida en: https://vein.es/wp-content/uploads/2018/11/el-mal-querer-portada.jpg	52
Fig. 13. Arte de El mal querer, por Philip Ćustić recogida en: https://filipcustic.com/wp-content/uploads/2020/09/rosalia_3_music_filip_custic-1.jpg	52
Fig. 14. Fotografía de Clara Lozano recogida en: https://www.instagram.com/claralozano_/	52
Fig. 15. Fotografía de Clara Lozano recogida en: https://www.instagram.com/claralozano_/	52
Fig. 16. Elaboración propia	53
Fig. 17. Elaboración propia	55
Fig. 18. Elaboración propia	55
Fig. 19. Elaboración propia	55
Fig. 20. Elaboración propia	56
Fig. 21. Elaboración propia	58
Fig. 22. Elaboración propia	58

Fig. 23. Elaboración propia	58
Fig. 24. Elaboración propia	59
Fig. 25. Elaboración propia	61
Fig. 26. Elaboración propia	61
Fig. 27. Elaboración propia	61
Fig. 28. Elaboración propia	62
Fig. 29. Elaboración propia	64
Fig. 30. Elaboración propia	64
Fig. 31. Elaboración propia	64
Fig. 32. Elaboración propia	65
Fig. 33. Elaboración propia	67
Fig. 34. Elaboración propia	67
Fig. 35. Elaboración propia	67
Fig. 36. Elaboración propia	68
Fig. 37. Elaboración propia	70
Fig. 38. Elaboración propia	70
Fig. 39. Elaboración propia	70
Fig. 40. Elaboración propia	71
Fig. 41. Elaboración propia	73
Fig. 42. Elaboración propia	73
Fig. 43. Elaboración propia	73
Fig. 44. Elaboración propia	74
Fig. 45. Elaboración propia	76
Fig. 46. Elaboración propia	76
Fig. 47. Elaboración propia	76
Fig. 48. Elaboración propia	77
Fig. 49. Elaboración propia	79
Fig. 50. Elaboración propia	79
Fig. 51. Elaboración propia	79
Fig. 52. Elaboración propia	81
Fig. 53. Elaboración propia	82
Fig. 54. Elaboración propia	82
Fig. 55. Elaboración propia	83
Fig. 56. Elaboración propia	83
Fig. 57. Elaboración propia	84
Fig. 58. Elaboración propia	84
Fig. 59. Elaboración propia	85