



**Autora:** Ángela Real Ramírez  
**Tutora:** Isabel Lozano  
**Trabajo Final de Grado**  
**Curso 2018/2019**



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

“En el cuerpo femenino como representación, la mujer desempeña a la vez el papel del objeto visto y del sujeto que ve, forma y juzga su imagen contrastándola con ideales culturales y ejerce una enorme autorregulación (...) Su identidad está enmarcada por la abundancia de imágenes que definen la feminidad (...) Se experimenta a sí misma como imagen.”<sup>1</sup>

<sup>1</sup> NEAD, L. (2013). *El desnudo femenino: arte obscenidad y sexualidad*. Madrid: Tecnos, p. 25

RESUMEN Y ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	6
DESCRIPCIÓN DE LA IDEA	7
INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL	9
1. Representación y poder	
2. La mujer como símbolo nacional	
3. El legado de Eva	
4. Mujer y ficción	
5. Sociología y representación	
TRABAJOS PREVIOS	17
<i>La esposa de una buena guía</i> (mayo, 2017)	
<i>Dieciocho habitaciones propias</i> (junio, 2017)	
Esquirla (septiembre, 2017)	
Esto es agua (junio, 2018)	
INVESTIGACIÓN PLÁSTICA	22
1. Arte y feminismo	
2. Apropiacionismo	
3. Lenguaje cinematográfico y videoarte	
4. Instalación multimedia	
CRONOGRAMA	32
PRESUPUESTO	33
REFERENCIAS	34
PELÍCULAS EMPLEADAS	38
ANEXO	40

# RESUMEN

Con el presente proyecto se pretende generar una reflexión en torno a los procesos de creación en la industria cinematográfica y su impacto en la población desde una perspectiva de género. Para ello, se desarrolla una instalación en la que, a través de un mapping y la apropiación y el relacionado de imágenes de nuestra cultura audiovisual, se produce un diálogo que alude de manera directa y crítica a las problemáticas a las que se enfrenta la mujer del siglo XXI.

**Palabras clave:** instalación, audiovisual, cine, videoarte, mapping, apropiacionismo, found footage, mujer, género, feminismo, personaje, rol

# ABSTRACT

The aim of this project is to generate a reflection upon cinema's creative process and its impact on the population from a gender perspective. For this purpose, an art installation is developed, in which through a mapping and the appropriation and connection of images from our audiovisual culture, a dialogue about the problems that women are facing in the XXI century is produced.

**Key words:** art installation, audiovisual, cinema, video art, mapping, appropriationism, found footage, women, gender, feminism, character, role



# INTRODUCCIÓN

Si bien el tratamiento de la imagen de la mujer ha sido una temática constante a lo largo de mi trayectoria artística, nunca había reflexionado en profundidad sobre él en cuanto a materia cinematográfica se refiere.

Teniendo en cuenta que tanto el cine como la fotografía podrían considerarse las artes de contacto más directo con la población de a pie, por supuesto, he consumido cine a lo largo de toda mi vida, pero no lo observaba con el ojo de quien *hace* cine y eso me daba una perspectiva muy limitada para tratar el mismo.

Es durante mi actividad formativa de estancia en otra Universidad cuando empiezo a profundizar en el ámbito audiovisual. Durante mi intervención en un cortometraje, propongo dejar abierto el género de los personajes principales, al no ser relevante para el desarrollo de la historia que se contaba (una distopía en cuyo guión ni tan siquiera tenían nombre, sino que eran designados por sus iniciales).

El equipo de producción, formado por ocho personas, de las cuales siete eran mujeres, se sorprendió notablemente ante la propuesta, ya que todos habían visualizado a hombres en los papeles. Es entonces cuando comienzo a cuestionarme por qué de manera inconsciente no nos vemos a nosotras mismas protagonizando historias no relacionadas con cuestiones de género, y a investigar sobre el papel de la mujer en esas ficciones. *Fight Club* surge como desarrollo de estas inquietudes.

En los primeros apartados de esta memoria se desarrollará el aspecto más conceptual del proyecto. Tras explicar de forma general la idea sobre la que se fundamenta la

instalación multimedia, se procede a desarrollar la investigación teórica realizada.

En ella se establece un recorrido que comienza con el tratamiento de la imagen de la mujer a lo largo de la historia, pasando por la degradación de la figura de la diosa, el empleo de la figura femenina como alegoría y los cánones establecidos para las mismas de la mano del cristianismo. En el desarrollo de estos apartados, las nociones expuestas se aplican a la representación de la mujer en el cine, donde se profundiza finalmente a través de los principales estudios sobre sus circunstancias y consecuencias en la población.

Posteriormente, a través de mis obras anteriores, se presenta la trayectoria desempeñada hasta llegar a este proyecto, algo que sirve no sólo como introducción a las soluciones plásticas que propongo, sino también a mis principales referentes.

A continuación se expone la investigación plástica, así como la experimentación y toma de decisiones en la preparación del vídeo y la instalación. La divido en los que considero los cuatro puntos fundamentales que abarca el proyecto: apropiacionismo, arte y feminismo, lenguaje cinematográfico y videoarte e instalación multimedia.

Por último, adjunto la lista de películas empleadas para la producción de la obra multimedia, además del cronograma del proyecto, su presupuesto y las referencias utilizadas.

# DESCRIPCIÓN DE LA IDEA

Las imágenes a las que nos vemos sometidos en nuestro día a día influyen y moldean la percepción que tenemos del mundo y nuestro modo de relacionarnos con él. Están tan integradas en nuestra sociedad que pareciera que a veces las creyéramos seres orgánicos que pululan de manera natural en ella y olvidásemos su carácter ficticio, en tanto a objeto creado.

Toda representación tiene una mano detrás que, tras un estudio detallado del sector al que se lanza, selecciona minuciosamente el qué y el cómo para que la transmisión de esa información que se desea inculcar se haga de manera efectiva.

Una de las grandes problemáticas en torno a esta cuestión es que, para que el espectador se encuentre en esas imágenes creadas, se necesita generar en ellas una sensación de realidad y de pertenencia que dificulta recordar que lo que se presenta está manipulado, que hay alguien que decide mostrarlo y construirlo de esa forma tan específica, por cualquiera que sea el motivo. Esa ilusión es, en parte, la magia de las imágenes: la abducción.

En lo que respecta a una de las grandes influencias de estas representaciones, es necesario aludir a los personajes que operan dentro de ellas, en tanto que al estar sometidos a ellos desde edades tempranas, constituyen modelos para los individuos de nuestras sociedades.

Tomando en consideración la tradicional predominancia de mano de obra masculina en todos los sectores laborales, no es de extrañar que el mundo de las imágenes siga el mismo patrón. Esto ha generado no sólo una descompensada representación de la

mujer en relación al hombre en cuanto a cantidad, pese a constituir nosotras la mitad de la población mundial, sino también, en muchos de los casos, una representación femenina estereotipada y carente de complejidad.

Con el proyecto *Fight Club* se pretende hacer alusión, por un lado, a esa ilusión de realidad generada por los mecanismos de creación de imágenes, y por otro, a los modelos femeninos de la imaginería contemporánea.

A través de la apropiación y el relacionado de imágenes de personajes femeninos de nuestra cultura visual en la obra multimedia, se genera un diálogo en torno a la mujer y las problemáticas a las que se enfrenta la sociedad. Para alcanzar el impacto que la masificación de estas representaciones supone, se presentan varias de manera simultánea, y es en el diálogo de afirmación-negación que se produce entre ellas donde se da el tratamiento del tema.

La inmediatez y rapidez de la conversación generada dificulta atender al resto de imágenes en los momentos en los que no participan en ella, ofreciendo así nuevos matices en cada revisión de la obra, similares a los que se obtienen cuando se analizan estos modelos desde la perspectiva de género.

Aunque la ilusión de realidad ya mencionada se encuentra tratada especialmente en la forma de la instalación, ya es aplicada en la construcción de la obra multimedia, en tanto que mediante la descontextualización de los fragmentos empleados se produce una manipulación que hace que parezcan dialogar sobre aspectos no siempre presentes en las películas de la que proceden.

Además de éste, se presentan a través de la configuración espacial de la obra los siguientes artificios:

- Las pantallas en las que se reproducen los distintos fragmentos resultan ser simulaciones, que toman como modelo el aparato tecnológico pero que funcionan únicamente como superficie sobre la que proyectar la obra audiovisual. El material empleado para las mismas hace, además, que sus imágenes se reflejen en el espacio expositivo y en el espectador que se adentra en él.
- Observando el ordenador al que el proyector se encuentra conectado, se descubre que lo que en un principio parecen múltiples vídeos no es más que un único vídeo, organizado en forma de mapping para que esta sensación de multiplicidad se produzca de manera efectiva, con lo que se puede establecer un paralelismo con el resultado del montaje de transparencia del lenguaje cinematográfico.
- En cuanto al sonido de la obra, se puede acceder a él de dos formas:
  - A través de los altavoces de la instalación, que presenta la versión doblada al español de los filmes empleados, así como una alteración de los niveles de los canales de sonido, para dirigir la atención del espectador a la frase que se desea en cada momento
  - A través de los auriculares del ordenador, que muestran la versión original de las películas, así como los niveles de cada canal sin manipular, aludiendo de esta forma no sólo a otro de los tantos aspectos que intervienen en la construcción y naturalización del cine, el doblaje, sino también a la manipulación que se produce dentro de la propia obra

La instalación final cuenta con cinco pantallas sobre las que se proyectan los personajes que conversan, así como con el ordenador en el que se presenta el vídeo base para la configuración de las mismas.

Se plantea a través de la disposición de estos elementos un recorrido para el espectador, en el que pasa de observar la obra a través de la simulación a descubrir el constructo que le da origen. Para ello, las pantallas se sitúan en la pared opuesta a la entrada a la sala expositiva, de forma que son lo primero que se ve al entrar en ella, mientras que el ordenador queda desplazado al lateral de la sala que queda oculto.

A este recorrido del espectador se le suma además un aspecto interactivo. Por un lado, gracias a las imágenes reflejadas por las pantallas, cuanto más se acerca a ellas y a la verdad que pretenden transmitir, mayor es el enfoque de la imagen proyectada sobre él mismo. Por el otro, habiendo empleado el espejo como material para conseguir este efecto, el espectador puede verse a sí mismo en ellos, un reflejo de la realidad, que alude a la identificación que experimenta con las escenas que muestran.

El título empleado para designar el proyecto, *Fight Club*, sigue la trayectoria del mismo, en tanto que se apropia del nombre de un filme ya existente para darle un nuevo sentido. En este caso, el título de la película, en la que la trama principal se desarrolla casi exclusivamente a través de sus personajes masculinos, adquiere un nuevo sentido de protesta a través del empleo de los personajes femeninos de muchas otras.

# INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

## 1. Representación y poder

Aunque la saturación de imágenes a las que nos vemos sometidos en la actualidad pueda hacernos pensar en ellas como algo contemporáneo, lo cierto es que las representaciones han acompañado al ser humano desde los inicios de su cultura. Estudiar cómo han ido mutando estos registros respecto al tratamiento de la figura femenina puede ayudarnos a identificar el origen de problemas actuales y a comprender mejor la situación a la que nos enfrentamos y de la que trata este proyecto.

Si nos remontamos a las primeras civilizaciones, encontramos entre los muchos cambios producidos durante la evolución de las tribus a Estados un proceso común: la degradación del culto a la Diosa. La relevancia de la mujer, que debido a su capacidad de procrear había sido lo más cercano a la divinidad, quedaba relegada así a un segundo plano en unas sociedades que generalmente predominaron por ser invasoras, violentas y de carácter absolutista.

“Como norma habitual, las atribuciones de la Grande Diosa Madre pasaron a manos de dioses del viento, del aire o del trueno, como Enlil o Zeus, que adquirieron las formas y maneras de los reyes de cada territorio, mientras que las diosas absorbidas eran eliminadas o degradadas a ocupar puestos subsidiarios como esposas, hijas o madres (o todo a la vez)”<sup>2</sup>.

Que uno de los procesos que se sigan de manera necesaria en la instauración de un nuevo régimen sea la modificación o suplantación de sus símbolos, hecho que se constata gracias a la forma de proceder de las dictaduras del siglo XX, ya nos habla de la relevancia que se les otorga a estos para la configuración y control de las masas. Que entre estas transformaciones se usen nuestras características biológicas, que un día sirvieron para alzarnos como deidades, como excusa para configurar nuestro estatus social y nuestras condiciones de vida en torno a los hombres que nos rodean es, desde luego, una historia que hoy en día conocemos de sobra.

## 2. La mujer como símbolo nacional

“Cuando el presidente de la Xunta de Galicia, D. Manuel Fraga Iribarne, declaró en referencia a su reelección para este cargo no tener más novia que Galicia, a la que volvería a pedir la mano y esperaba se la concediera, estaba participando en la sustentación de uno de los usos metafóricos del cuerpo femenino más antiguo y también más pernicioso: el cuerpo femenino como símbolo de la tierra, y más concretamente, de una nación”<sup>3</sup>.

A pesar de haber sido paulatinamente desplazadas de los cargos no domésticos a lo largo de la historia<sup>4</sup>, la figura femenina es la comúnmente elegida no sólo como alegoría de la nación, sino también para representar los conceptos que se le pretende inculcar

2 GIUSEPPE DI BERNNARDO, F. (2009). *La insurrección de Lilith*. Sevilla: Arcibel Editores, p. 4

3 SUÁREZ BRIONES, B., MARTÍN LUCAS, M. y FARIÑA BUSTO, M. (2000). *Escribir en femenino. Poéticas y políticas*. Barcelona: Icaria, p.163.

4 cabe recordar aquí que no es hasta la Revolución Industrial que se separa la producción doméstica del mundo mercantil, por lo que la noción de ama de casa que hoy en día asumimos no se asienta tanto tiempo atrás como suele pensarse





Fig. 1. Fragmento de *La libertad guiando al pueblo* (Delacroix, 1830)



Fig. 2. *Carmen la de Triana* (Florián Rey, 1938)



Fig. 3. Marisol en *Un rayo de sol* (Luis Lucía, 1960)

(véase fig. 1 o la Dama de la justicia).

Esto no sólo supone un problema en tanto al paralelismo que se genera entre el territorio a conquistar y la mujer, sino que también la objetifica. “A menudo, la expresión de la diferencia entre el orden simbólico, habitado por figuras ideales y alegóricas, y el orden real, el que habitan los jueces, los estadistas, los soldados, los filósofos y los inventores, descansa en la imposibilidad de que las mujeres practiquen los conceptos que representan”<sup>5</sup>.

Rescatar la figura femenina para representar nociones abstractas mientras se emplea la masculina para narrar sucesos históricos reales implica una asignación de sujeto al hombre y de objeto a la mujer. “El hombre se representa siempre a sí mismo, al individuo, pero la mujer atestigua la identidad y el valor de algo o alguien más”<sup>6</sup>. Cabe preguntarse dónde queda la historia de las figuras femeninas reales que han contribuido a nuestro desarrollo como sociedad y por qué no se habla de ellas.

En España, el empleo de la imagen de la mujer como marca nacional puede apreciarse de manera notoria en las películas producidas durante la época franquista, protagonizadas por las folclóricas andaluzas que tanto fascinaron a los extranjeros del siglo XIX.

El franquismo desarrolla unos personajes femeninos fácilmente reconocibles, que se prolongan en el tiempo y acaban siendo asociados con las actrices que los representan (Imperio Argentina -fig. 2-, Estrellita Castro, Carmen Sevilla, Lola Flores o Marisol -fig. 3-, entre otras). Consigue con ello “la implantación de un *star-system* copiado directamente de los modelos *hollywoodien-ses*, con el objetivo de imponer, a través de sus actores y actrices más visibles, aquellos prototipos ejemplarizantes para una sociedad

<sup>5</sup> WARNER, M. (1985). *Monuments and Maidens: The Allegory of the Female Form*. Atheneum: Nueva York, p. 19  
<sup>6</sup> WARNER, M. (1985). *Monuments and Maidens: The Allegory of the Female Form*. Atheneum: Nueva York, p. 331



‘contaminada’ de todas las malas influencias devenidas del periodo republicano”<sup>7</sup>.

Aunque el protagonismo de mujeres activas y rebeldes pueda parecer esperanzador a priori, el desenlace continúa encaminado hacia el mantenimiento de la figura femenina como madre y esposa: “el final feliz del conflicto amoroso es el único medio para que el personaje femenino pueda superar sus problemas”<sup>8</sup> -*Malvaloca* (Luis Marquina, 1949), *Un rayo de luz* (Luis Lucía, 1960) o *Carmen la de Triana* (Florián Rey, 1938) son sólo unos de tantos ejemplos-.

En los casos en los que la mujer no se somete y se permite ser libre, acaba siendo ejemplarmente castigada: en *La hija de Juan Simón* (José Luis Sáenz de Heredia, 1936), Carmela, tras no casarse con el amado, enferma y muere, en *La gata* (Margarita Aleixandre y Rafael M. Torrecilla, 1955), María, tras dejarse llevar por sus impulsos sexuales, acaba abatida a tiros.

Se continúa empleando también a la mujer como alegoría de la nación de una forma más directa en casos como *Porque te vi llorar* (Juan de Orduña, 1941), en la que la violación de una mujer a manos de un republicano establece un claro paralelismo con lo que la causa republicana suponía para el régimen.

### 3. El legado de Eva

Los valores que el franquismo trata de afianzar para las mujeres del momento y que podrían resumirse, en palabras de **Soleidad Murillo**, como “una actitud encaminada hacia el mantenimiento y el cuidado del otro”<sup>9</sup>, encuentran sus bases en la religión cristiana, que tantos siglos ha estado im- puesta en Occidente, y cuyo máximo modelo

femenino reside en la figura de la Virgen María.

En oposición a ella recibimos a Eva, que al surgir de la costilla de otro humano, Adán, es privada de la relación directa con Dios de la que sí cuenta el hombre, y se convierte por ello en el personaje idóneo para representar la razón de la llegada del pecado y los males del mundo (papel que anteriormente habían adoptado otras mujeres, como Pandora, convirtiendo en cierta forma al sexo femenino en castigo para la humanidad).

El ensalzamiento de la figura de María supone un problema de base, dado que “ella es, en realidad, la ‘no-mujer’, la mujer ‘desexualizada’, la que fue concebida y concibió a su vez sin el *pecado*, en oposición a Eva, de la cual la mujer común es hija. Consecuentemente, cuanto mayor sea la glorificación a María por su pureza, mayor ha de ser el menosprecio por Eva-Mujer, que desconoce la virginidad.”<sup>10</sup>

Debido al importante papel del arte para el afianzamiento de estas creencias y relatos en el momento de su instauración, no es de extrañar que estas dos figuras protagonicen gran parte de la iconografía occidental. No obstante, podría decirse que la dicotomía María-Eva se extiende hasta las historias más actuales: “el llamado cine narrativo clásico tiende, a través de su estructura narrativa y representacional, a dividir el papel de la mujer en mujeres negociables (madres, hijas, esposas...) y mujeres consumibles”<sup>11</sup>.

Aunque son numerosos los casos en los que las representaciones femeninas siguen este patrón de una forma directa -las mujeres complementan los relatos audiovisuales bien como madres, bien como interés

7 DE FRANCISCO, I. (2010). Una perspectiva histórica. En E. PÉREZ ROMERO (coord.), *La mujer en el cine español*. Madrid: Arkadin, p. 59

8 RUIZ MUÑOZ, M.J. y SÁNCHEZ ALARCÓN, I. (2008). *La imagen de la mujer andaluza en el cine español*. Centro de Estudios Andaluces: Sevilla, p. 50

9 MURILLO, S. (2006). *El mito de la vida privada*. Madrid: Siglo Veintiuno de España, p. 9

10 BORNAY, E. (2010). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra, p. 43

11 SILES OJEDA, B. (marzo del 2000). Una mirada retrospectiva: treinta años de intersección entre el feminismo y el cine. *Caleidoscopio. Revista audiovisual*. (1)

sexual/amoroso para el protagonista masculino en películas de género no romántico: *E.T. el extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982), *Regreso al futuro* (Robert Zemeckis, 1985), *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), *Spi-derman* (Sam Raimi, 2002)-, podemos apreciar esta polaridad manifiesta de otras formas -el personaje de María y su doble malvado en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), la sexualizada Candy en oposición a las enfermeras de *Alguien voló sobre el nido del cuco* (Milos Forman, 1975), el contraste entre las personalidades de Sandy y Dorothy en *Terciopelo azul* (David Lynch, 1986)-.

Dentro de las “mujeres consumibles” encontramos a su vez una nueva categoría cuando la sexualidad es llevada al extremo: la femme fatale, que, consciente de su erotismo, emplea la seducción como medio para conseguir sus objetivos.

A pesar de que la imagen de la femme fatale puede remontarse a los tiempos de Helena de Troya, se asienta en Occidente a lo largo del siglo XIX de la mano de los pintores prerrafaelitas, que hallarían en figuras cristianas y grecorromanas como Lilith, Medusa o las sirenas una forma de defensa (al establecer el vínculo entre lo femenino y el mal) frente a la nueva mujer que surgía en la época, disconforme con el papel de madre y esposa gracias a la llegada de la primera ola feminista.

Son numerosos los casos en los que la imaginería contemporánea ha recuperado este concepto de feminidad: Conchita en *Ese oscuro objeto del deseo* (Luis Buñuel, 1977), Jessica Rabbit en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988), Catherine en *Instinto básico* (Paul Verhoeven, 1992), Jennifer en *Jennifer's Body* (Karyn Kusama, 2009), Amy en *Perdida* (David Fincher, 2014).

Ante estas imágenes siempre es necesario cuestionarse si encontramos en ellas a mujeres emancipadas o “una fantasía erótica masculina sin equivalente real”<sup>12</sup> (lo que **Laura Mulvey** llamaría el “impacto visual y erótico”<sup>13</sup>).

En relación a este asunto cabe también plantearse por qué la violencia hacia la mujer en el cine atenta necesariamente contra su sexualidad en algún momento dado -en contraste a la violencia física que se proporciona cuando el atacado es un hombre, como puede apreciarse en películas como *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick, 1971), *Funny Games* (Michael Haneke, 1997) o *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002)- y con qué intención se muestran estas escenas de forma explícita.

En la obra audiovisual de *Fight Club* se alude al mito de Eva a través del discurso de Margaret White leyendo la Biblia (fig. 4). A esta escena se oponen otras con visiones más naturalizadas y liberadoras de la sexualidad, como son el caso de las fig. 5 y 6.

A su vez, se presenta una reflexión sobre la internalización de la maternidad y el ámbito doméstico de la mano de filmes como *Las horas* (Stephen Daldry, 2002), *Juno* (Jason Reitman, 2007) o *Yo soy la Juani* (Bigas Luna, 2006).

#### 4. Mujer y ficción

Continuando con la referencia a *Placer visual y cine narrativo* de Mulvey, en él se hace alusión a una cita del director **Budd Boetticher** que ayuda a sintetizar lo que las mujeres han supuesto tradicionalmente para las representaciones fílmicas: “lo que importa es lo que la heroína provoca, o más bien lo que representa. Es ella, o el amor o miedo que inspira en el héroe, o la atracción que él siente hacia ella, la que le hace actuar en el

12 PLANES PEDREÑO, J.A. (2010). Hombres que miran a mujeres. En E. PÉREZ ROMERO (coord.), *La mujer en el cine español*. Madrid: Arkadin, p. 167

13 MULVEY, L. (1975). Placer visual y cine narrativo. *Screen*. 16 (3), p. 11

sentido en que lo hace. En sí misma la mujer no tiene la menor importancia”<sup>14</sup>.

Esta preocupación ya había sido manifestada por **Virginia Woolf**, que en 1929 escribía “traté de recordar entre todas mis lecturas algún caso en que dos mujeres hubieran sido presentadas como amigas. (...) De vez en cuando hay madres e hijas, pero casi sin excepción se describe a la mujer desde el punto de vista de su relación con hombres. Era extraño que, hasta Jane Austen, todos los personajes femeninos importantes de la literatura no sólo hubieran sido vistos exclusivamente por el otro sexo, sino desde el punto de vista de su relación con el otro sexo.”<sup>15</sup>.

Aplicadas al análisis fílmico, estas reflexiones dan lugar al Test de **Bechdel**, que encuentra origen en la tira *The Rule*<sup>16</sup> y plantea tres preguntas para valorar la complejidad de las representaciones femeninas de las historias que consumimos: 1) ¿hay al menos dos mujeres? 2) ¿hablan entre ellas? 3) ¿el tema de conversación gira en torno a los hombres?

Aunque el test de Bechdel nos permite filtrar de manera sencilla gran parte de la historia del cine, deja por considerar muchos otros matices. De acuerdo a un extenso análisis llevado a cabo por **Hannah Anderson** y **Matt Daniels**<sup>17</sup>, la franja de edad que mayormente se ve representada en estas películas para el género femenino es de entre 22 y 31 años, frente al 42-65 años masculino (fig. 7), y gran parte de las películas analizadas siguen contando con un aplastante porcentaje de diálogo masculino frente al femenino (el más frecuente, entre un 60-90% de diálogo masculino para el 60% de las 2000 películas empleadas).

Es necesario, además, destacar que no pasar el test de Bechdel no implica nece-



Fig. 4. *Carrie* (Brian de Palma, 1976)



Fig. 5. *The Florida Project* (Sam Baker, 2017)

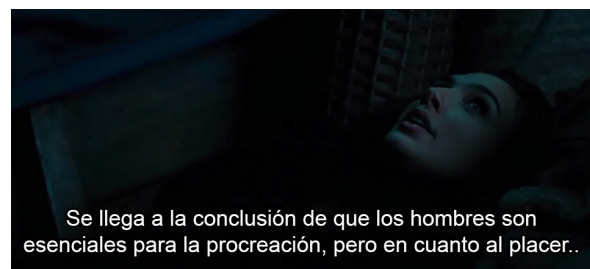


Fig. 6. *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017)

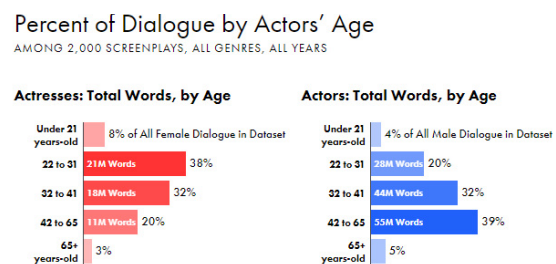


Fig. 7. Gráfica perteneciente a *Film dialogue*

15 WOOLF, V. (1929). *Una habitación propia*. Barcelona: Seix Barral, p. 60

16 BECHDEL, A. (1985). *Dykes to watch out for*. NY: Firebrand Books

17 The Pudding (abril 2016). *Film dialogue*. Recuperado de: <https://pudding.cool/2017/03/film-dialogue/> (Consulta: 10 abril, 2019)

sariamente que la representación femenina que se ofrece sea estereotipada o nociva. Uno de los diálogos empleados para el montaje del vídeo de este proyecto pertenece a *(500) días juntos* (Marc Webb, 2009), que siendo una película de amor contada desde el punto de vista del personaje masculino, difícilmente podría cumplir los tres requisitos. No obstante, se recupera precisamente a Summer como representación de una mujer independiente: “no me siento a gusto siendo la novia de nadie, no me gusta ser la nada de nadie”<sup>18</sup>

En general, podría decirse que se recurre a los personajes femeninos cuando es necesario que sean mujeres por las historias que se pretende contar. Es el caso de ficciones en las que se tratan problemas que nos afectan, como la violencia de género en *Te doy mis ojos* (Iciar Bollain, 2003), la oposición matrimonio-vida laboral en *Solas* (Benito Zambrano, 1999) o *Yo soy la Juani* (Bigas Luna, 2006), aspectos concernientes a la maternidad en *Juno* (Jason Reitman, 2008), *Tenemos que hablar de Kevin* (Lynne Ramsay, 2012), *The Florida Project* (Sean Baker, 2017) y *Viaje al cuarto de una madre* (Celia Rico Clavellino, 2018), el acoso sexual en *Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991), la presión estética y rivalidad en *Chicas malas* (Mark Waters, 2004) o *The Neon Demon* (Nicolas Winding Refn, 2016), pero también cuando esas historias se ambientan en sectores o intereses que tradicionalmente han sido asociados con la mujer, como es el caso de *El diablo viste de Prada* (David Frankel, 2006) y la moda, o la brujería –*El mago de Oz* (Victor Fleming, 1939), *Las brujas de Eastwick* (George Miller, 1987), *El retorno de las brujas* (Kenny Ortega, 1993)-.

A pesar de ser temas de necesario tratamiento y que a través de estos metrajes se proporcione y reivindique un mejor entendimiento de los mismos, recluir a los personaj

jes femeninos a ellos no permite vernos más allá de nuestros condicionantes de género.

Aunque existe actualmente un intento de *feminizar* películas que no tratan cuestiones asociadas a la mujer, la tendencia es intercambiar a los que eran personajes masculinos por personajes femeninos –como es el caso de *Cazafantasmas* (Paul Feig, 2016) u *Ocean’s 8* (Gary Ross, 2018)-, algo que no sólo genera rechazo por parte del público que ha atendido estas historias desde sus inicios, sino que no resulta tan efectivo como incluir a estos personajes en las nuevas historias sin poner el acento en que el motivo de ello sea precisamente la inclusión.

Un ejemplo acertado de ello podría ser el equipo formado exclusivamente por mujeres científicas en *Aniquilación* (Alex Garland, 2018), con el que se ofrece una historia que, al no tratar temas femeninos, puede interesar a todos los públicos y nos naturaliza más allá de seres sexuados.

## 5. Sociología y representación

Una vez analizadas las facetas generales que abarcan las representaciones contemporáneas femeninas, es necesario estudiar el impacto que conllevan. Para ello, nos apoyaremos brevemente y a modo de justificación en algunos estudios en torno a la importancia de la misma.

En una época en la que los niños están sometidos a una sucesión constante de imágenes desde edades tempranas, la forma de éstas son determinantes en su configuración como individuos de las sociedades futuras, en tanto que constituyen una parte innegable de su socialización primaria<sup>19</sup>: “la televisión se atestigua como el máximo exponente socializador, especialmente durante la infancia y la adolescencia; se constituye como un medio que proporciona experiencias y un conjunto de valores referenciales

18 NOVICK, M., TUCHINSKY, J., WATERS, M., WOLFE, S.J. (productores) y WEBB, M. (director). (2009). *(500) días juntos* [Cinta cinematográfica]. EEUU: Dune Entertainment

19 En *La construcción social de la realidad* (1966), Berger y Luckman establecen este proceso como la primera toma de contacto y asimilación de la sociedad en la que el niño va a desarrollarse, siendo “la más importante para el individuo” (p: 164).



por medio del cual el individuo asume, organiza e interpreta los contenidos siendo ésta la información que dibuja su vida cotidiana”<sup>20</sup>.

En lo que respecta a la ausencia o escasez de mujeres en los cargos públicos y los relatos de ficción (el *principio de la Pitufina*<sup>21</sup> del que nos hablaba **Katha Pollit** en 1991), un estudio desarrollado por el **Geena Davis Institute on Gender Media** establece que “si hay un 17% de mujeres en un grupo, los hombres conciben que son 50-50. Por el contrario, si hay un 33% de mujeres, perciben que hay más mujeres que hombres en la sala”<sup>22</sup>, evidenciando no solo que estamos escasamente representadas, sino que esta brecha se encuentra tan asentada e interiorizada que psicológicamente no la percibimos, factor que dificulta cualquier intento de compensación.

No obstante, el problema no sólo resulta cuantitativo, sino también cualitativo: recuperando la referencia a Katha Pollit y la aldea de los Pitufos, encontrar en ella un único personaje femenino es, desde luego, un inconveniente, pero las dimensiones del mismo incrementan notablemente cuando las características que lo definen (que para la Pitufina serían la preocupación por el buen aspecto físico y el cuidado de los demás) constituyen un modelo estereotipado y nocivo para el género que intenta representar, dificultando así la creación de una sociedad en igualdad de condiciones.

Son muchos, además, los teóricos que han reflexionado en torno a las consecuencias de no verse representados en las historias narradas. **George Gerbner** introducía en 1976 el concepto de *aniquilación simbólica* (“la representación en el mundo ficcional

implica existencia social, su ausencia, aniquilación simbólica”<sup>23</sup>), que ilustra la sensación de irrelevancia que acarrea la falta de visibilidad en los medios para los colectivos oprimidos.

El punto de mira en las consecuencias de estos personajes ha supuesto, no obstante, una gran evolución en el desarrollo de los relatos de ficción infantiles, que no sólo han ido incorporando personajes femeninos más variados y complejos (algo ya visible en series de los 90 como *La banda del patio* o *Rugrats*), sino también sectores de la población que anteriormente no habían tenido oportunidad de verse representados (como la protagonista sorda que se comunica en lenguaje de signos en *El príncipe dragón*) y otros colectivos oprimidos (la comunidad LGBT en *Steven Universe* u *Hora de Aventuras*), facilitando su normalización e integración en la sociedad de manera natural desde la infancia.

Si se echa un vistazo a la cartelera de las últimas décadas, son cada vez más las historias enfocadas a público infantil que dejan a un lado los personajes femeninos tradicionales (el interés romántico para el protagonista masculino, la damisela en apuros o aquella que tiene el amor como aspiración máxima) para dar lugar a nuevos modelos: de una manera más evidente quizá con Mérida (*Brave*, 2012), Elsa (*Frozen*, 2013) y Moana (*Moana*, 2016), pero también con Nani (*Lilo y Stitch*, 2002) o Hellen (especialmente en *Los increíbles 2*, 2018), que adoptan nuevos roles en lo relativo a la maternidad, o con Vanellope (*Ralph rompe Internet*, 2018), que a través de una complejidad pocas veces otorgada a personajes de

20 SÁNCHEZ-LABELLA, I. (2012). Construcción del personaje femenino en la narración infantil.

*Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y literatura*. 1 (9), 572-585

21 POLLIT, K. (1991). Hers; The Smurfette Principle. The New York Times.

Recuperado de <https://www.nytimes.com> (Consulta: 29 enero, 2019)

22 NPR (productor). (30 de junio de 2013). All Things Considered (Programa de radio). Washington DC. Recuperado de <https://www.npr.org/2013/06/30/197390707/casting-call-hollywood-needs-more-women> (Consulta: 27 febrero, 2019).

Traducción propia

23 GERBNER, G., y GROSS, L. (1976). Living with television: The violence profile.

*Journal of Communication*, 26, p. 82. Traducción propia



tan escasa edad transmite no sólo el enfoque y persecución de unas metas que nada tienen ya que ver con el amor, sino también la reivindicación de unas relaciones sanas.

Para tratar la influencia de estas imágenes en la infancia se ha empleado metraje de *Pequeña Miss Sunshine* (Jonathan Dayton y Valerie Faris, 2006) en la obra audiovisual, mostrando a Olive fascinada con los concursos de belleza de la tele e imitando lo que ve en ellos.

Estudiar los efectos que las representaciones tienen en la población, además, supone un cambio de enfoque en la manera de desarrollar el video para este proyecto en relación a todo lo hecho anteriormente.

En el apartado posterior puede observarse cómo mis obras se han centrado principalmente en señalar lo nocivo, pero hacerlo sin ofrecer ningún tipo de respuesta ha dejado de resultarme coherente con mi discurso. Aunque sigue siendo muy necesario evidenciar aquello que está mal, comienza a parecerme que hacerlo mediante un bombardeo de lo negativo sólo lo potencia.

Si las imágenes son tan influyentes en nuestra percepción del mundo, tal vez sea más acertado combatir el problema ofreciendo modelos más saludables desde dentro de ellas. Es por eso que en este proyecto juego a contraponer los distintos roles que el cine nos presenta, para dar espacio a diálogos que puedan generar una reflexión más profunda en torno a esos modelos y potenciar así las alternativas que se proponen.

# TRABAJOS PREVIOS

## *La esposa de una buena guía* (mayo, 2017)

Aunque desde mis comienzos en Bellas Artes mis intereses plásticos han seguido una trayectoria que podría considerarse constante (lo audiovisual despertó mis inquietudes desde mi primera toma de contacto con la materia, y dentro de ello, la simultaneidad de imágenes, la sensorialidad y la interactividad son aspectos que he ido integrando de una manera u otra en mis obras), no es hasta mayo de 2017 que se unen al feminismo como temática.

*La esposa de una buena guía* surge como ejercicio de clase en la asignatura de Videoarte y, a pesar de ser sobre todo una toma de contacto y una experimentación, me ayuda a comenzar a aplicar la experiencia de ser mujer a mis temáticas y a abordar los estudios de género desde mi propio campo (hasta entonces siempre los había tratado desde la palabra y no desde la imagen, por lo que mis referentes artísticos eran también nulos).

Para este proyecto, leo ante cámara el siguiente fragmento del artículo *Mujeres como las de antes*, de Pérez Reverte: “coincidimos además en dos señoras de belleza abrumadora, aunque opuesta: Sophia Loren y Grace Kelly. Al referirnos a la primera, Javier y yo emitimos aullidos a lo Mastroianni propios de nuestro sexo –no de nuestro género, imbéciles– que vuelven superfluo

cualquier comentario adicional. Haciendo, por cierto, darse por aludidas, sin fundamento, a unas focas desechos de tienda que pasan junto a nosotros vestidas con pantalón pirata, lorzás al aire y camiseta sudada; creyendo, las infelices, que nuestro «por allí resopla» va con ellas”<sup>24</sup>.

Aunque las frases seleccionadas sean posiblemente las más misóginas del escrito, permiten imaginarse el tono del resto: una queja tras otra sobre las pérdidas (¿para quién?) que la liberación de la mujer está suponiendo.

A modo de sátira, van apareciendo detrás de mi figura imágenes de la publicación franquista *Guía de la buena esposa*<sup>25</sup>, tiempos a los que parecen querer volver los protagonistas de esta historia y de los que ciertamente se muestran nostálgicos cuando se trata de las mujeres.

Integrando la grabación en el programa de tiempo real VDMX, cada vez que el espectador interacciona con la obra (pulsando una tecla, o el ratón), el discurso se desordena, desfigurándose y perdiendo todo sentido.

Usar mi propio cuerpo para la obra era una manera de remitirme a las numerosas artistas que se han empleado a sí mismas para tratar de canalizar la experiencia de ser mujer (**Cindy Sherman, Sophie Calle, Martha Rosler, Yoko Ono, Valie Export**).

24 PÉREZ REVERTE, A. (27 de mayo de 2015). *Mujeres como las de antes*. Recuperado de <https://elmanifiesto.com> (Consulta: 15 febrero, 2019)

25 DE RIVERA, P. (1953). *Guía de la buena esposa*. Madrid: Sección femenina de la Falange



Fig. 8. Fotograma de *Parabolic People* (Sandra Kogut, 1991)

En cuanto al aspecto visual, encuentro un claro referente en el vídeo *Parabolic People* (fig. 8). En él, a través de la superposición de imágenes en movimiento, la artista genera una narrativa no lineal, con multiplicidad de connotaciones e interpretaciones posibles en torno a los aspectos culturales e identitarios en el mundo globalizado.

El metraje principal de esta obra se obtiene a través de la instalación interactiva *Video Cabins Are Black Boxes* (1990), en el que al espectador, en países de los cinco continentes, se le ofrece la posibilidad de introducirse en un fotomatón y ser grabado durante un minuto haciendo lo que deseara. Incluyo además esta idea en mi obra posterior, al hacer partícipe en mi vídeo al público que accediera a colocarse frente a la cámara para colaborar en el proyecto.



Fig. 9. Fotograma de *La esposa de una buena guía*

Enlace al video: <https://youtu.be/149pzs3A2t8>

## Dieciocho habitaciones propias (junio, 2017)

Con *Dieciocho habitaciones propias* pretendo tratar el impacto de las noticias relativas a cuestiones de género e invertir la insensibilización que produce su masificación. Para ello, selecciono una variedad de titulares que abordan distintos sucesos en los que las víctimas o afectadas son mujeres, y pido colaboración a través de las redes sociales para encontrar a chicas dispuestas a grabarse leyéndolos.

Emplearlas a ellas en lugar de a mí esta vez me parece uno de los aspectos más relevantes del proyecto, ya que la unión y la sororidad resultan imprescindibles para erradicar estos problemas.

En el montaje audiovisual hago que las noticias vayan acumulándose de manera progresiva para generar una sensación de malestar en aumento, obteniendo el resultado que los titulares debieran tener en los lectores de una manera puramente sensorial.

En mi búsqueda por conseguir que la obra envolviese al espectador y generar así una impresión mayor di con los *Infinity Mirror* de **Yayoi Kusama**. Traslado esa sensación de inmensidad producida en la instalación incluyendo la reproducción del vídeo dentro una escultura en la que, al igual que Kusama, opongo espejos para crear un espacio infinito.

El resultado final es una caja con unos visores a los que el espectador debe asomarse, dejando no sólo en completa incógnita lo que la obra trata hasta adentrarse en ella, sino también aislándolo del espacio expositivo y haciendo que los vídeos lo envuelvan completamente.

La escultura se encuentra integrada en una instalación que pretende simular las habitaciones en las que las participantes se encuentran leyendo las noticias, y a su vez, el título del proyecto las relaciona con la ya mencionada obra de Virginia Woolf.

Enlace al video: <https://vimeo.com/341089191>



Fig. 10. *Dieciocho habitaciones propias*. Instalación



Fig. 11. Fotograma de *Dieciocho habitaciones propias*



Fig. 12. Fotograma de *Dieciocho habitaciones propias*



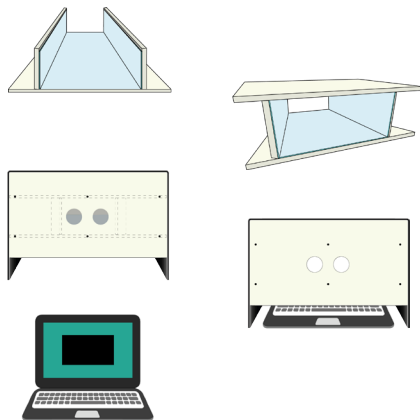


Fig. 13. Bocetos para *Dieciocho habitaciones propias y Esquirla*



Fig. 14. Resultado

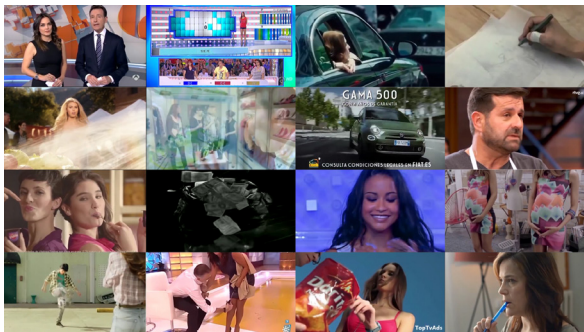


Fig. 15. Fotograma de *Esquirla*

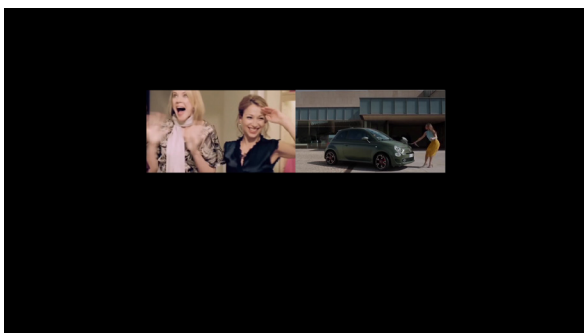


Fig. 16. Fotograma de *Esquirla*

### Esquirla (septiembre, 2017)

Valorando los puntos fuertes y débiles de *Dieciocho habitaciones propias* llegué a la conclusión de que uno de los aspectos que menos funcionan en la instalación es que el vídeo tenga principio y fin. No contener ningún sensor o mecanismo que active su reproducción cuando el espectador se sienta ante la obra hace que las posibilidades de que el visionado se inicie justo en el momento necesario sean escasas, y con ello, que el operar la escultura empleada para convertirla en videobjeto en mi siguiente obra, arreglar esos errores y experimentar con nuevas posibilidades. Es así como genero esta vez un loop para *Esquirla*.

Buscando potenciar las posibilidades que me ofrece reflejar de manera infinita el vídeo, hago que esta vez contenga, de base, dieciséis imágenes simultáneas.

*New Book* (1975) de **Rybczyński** me hace reflexionar sobre las posibles formas de dirigir la mirada del espectador cuando se le presentan varias acciones en una misma pantalla, pero ante la imposibilidad de hacerlo mediante el movimiento, como es su caso, debido a la diversidad de los fragmentos empleados, me veo obligada a encontrar otras alternativas. Es así como decido aislar las reproducciones, haciendo desaparecer las demás, en el momento en el que deseo posar en ellas el foco de atención.

Buscando un tema acorde al bombardeo de imágenes que supone la obra, me remito al que podría ser el más recurrente en el videoarte desde sus inicios con **Nam June Paik** y **Wolf Vostel**: la televisión.

Trato así la representación de la mujer en ella, especialmente en la publicidad, seleccionando los anuncios que considero más representativos de los estereotipos femeninos usualmente empleados. Enfrentarse a ellos simultáneamente hace que el espectador no pueda analizar ni racionalizar lo que ve hasta que la propia pieza empieza a dirigir su mirada alrededor de ella.

Enlace al video: <https://youtu.be/3wbz01SgoKs>



### *Esto es agua* (junio, 2018)

Aunque esta última obra no tiene relación con los temas que generalmente suelo tratar, es la que me lleva a la idea original para la instalación del proyecto presente. Desarrollo *Esto es agua* para una exposición colectiva con una temática fija, el agua, durante mi intercambio en Valencia.

Las obras se exhibían en un edificio del siglo XVII y dado que la sala que nos cedían para las instalaciones contaba con pilares, arcos y otros elementos, quise llevar a cabo un mapping con el que aprovechar su arquitectura.

El vídeo empleado consta de una grabación abstracta del movimiento del agua, que se proyecta sobre las diversas estructuras que forman la sala y genera la ilusión de ser una única pieza. No obstante, si el espectador observa con detenimiento la obra, puede apreciar que la grabación contiene un tiempo diferente en cada elemento en el que se proyecta, es decir, juega con múltiples tiempos de manera simultánea.

Este efecto apenas imperceptible surge como resultado de una traslación del aplicado por **Michael Snow** en *Wavelength* (1967), en el que a lo largo de 42 min de grabación, se produce un zoom lento pero constante que pasa desapercibido si no se presta atención el suficiente tiempo al vídeo.

Aunque la instalación consta únicamente de proyector y vídeo proyectado, en su desarrollo me interesa especialmente el contraste entre el vídeo generado en la pantalla del ordenador y el resultado de proyectarlo en la sala.



Fig. 17. *Esto es agua*. Instalación

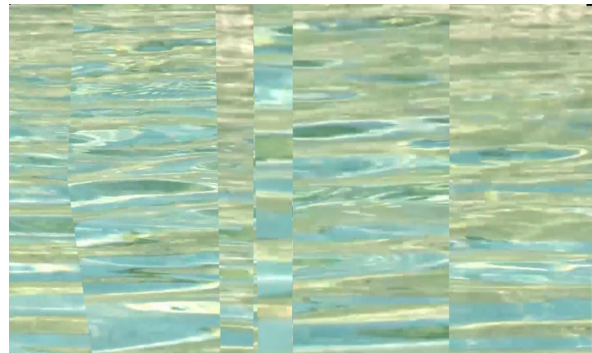


Fig. 18. Fotograma de *Esto es agua*

# INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

## 1. Arte y feminismo

Para la filósofa **Françoise Collin**, a través de la creación artística, la mujer “introduce su rastro en el universo de los signos, porque desplaza y/o aumenta los dispositivos. Incluso si no los trastorna de un modo espectacular, hace que las mujeres ya no sean dichas por otros sino por sí mismas”<sup>26</sup>.

Si bien es cierto que, aunque desde la sombra, las artistas han existido a lo largo de toda la historia del arte, la llegada de la segunda ola feminista crea una conciencia colectiva que provoca una expansión del tratamiento de las cuestiones de género en la producción plástica por parte de las mismas a lo largo del siglo XX. Estudiar sus temáticas me ayuda a enfocar los diálogos que produzco en mi montaje.

En relación a la situación de las mujeres dentro del mundo del arte, surge en 1985 el colectivo **Guerrilla Girls**, al que considero uno de mis máximos referentes debido a la visión crítica que aportan con su activismo.

Uno de los aspectos más identificativos de esta agrupación feminista es el mantenimiento del anonimato a través del uso de máscaras de simio en sus intervenciones públicas, algo de vital importancia en el modus operandi del grupo. En sus propias palabras, “el anonimato mantiene la atención en los problemas y no en quien podamos ser: podríamos ser cualquiera y estamos en todas partes”<sup>27</sup>.

En su obra más conocida, *Do women have to be naked to get into the Met. Museum?* (1989), abordan las nociones de objeto-sujeto mencionadas anteriormente, haciendo hincapié en que, a pesar de que menos del 5% de artistas mostrados en las secciones de arte moderno en los museos son mujeres, el 85% de los desnudos son femeninos.

En cuanto al tema que nos concierne, en 2019 realizan *The U.S. senate is more progressive than Hollywood* (fig. 19)

Otro aspecto a considerar, además, dentro del colectivo, es el hincapié en la interseccionalidad de su feminismo, tratando otras cuestiones por las que las mujeres pueden verse afectadas, como el racismo.

Este trato en la diversidad temática que afecta a la mujer es un aspecto que he pretendido reflejar en mi obra, pese a la amplitud de contenidos. Es por ello que se han añadido a personajes de distintas características y procedencias a través de *Burning* (Lee Chang-Dong, 2018), *Figuras ocultas* (Theodore Melfi, 2016) y *Lost River* (Ryan Gosling, 2014), además de personajes transexuales como son Lara y Bex, de *Girl* (Lukas Dhont, 2018) y *Nación salvaje* (Sam Levinson, 2018), respectivamente.

Continuando con la influencia de referentes artísticos en mi obra, dentro de la lucha contra la invisibilización de las mujeres en el arte, se han llevado a cabo proyectos como **Womanhouse** (1972), que fundado por **Judy Chicago** y **Miriam Schapiro**, se

26 COTTINGHAM, L. y COLLIN, F. (1997). *Vraiment. Féminisme et art*. Grenoble: Magasin-Centre national d'art contemporain, p. 32

27 Recuperado de <https://www.guerrillagirls.com/our-story/> (Consulta: 17 mayo, 2019)

convierte en un espacio para el diálogo y la producción feminista.

Es allí donde tiene lugar *Menstruation Bathroom* (1972), una instalación en la que, a través de la acumulación de productos sanitarios y la sangre, Judy Chicago reflexiona en torno al tabú y las connotaciones de la menstruación, un tema que recupera y emplea frecuentemente como símbolo el feminismo actual.

Dentro de mi obra, el paralelismo, pero desde el punto de vista audiovisual, es evidente en escenas como las ilustradas por las fig. 20, 21 y 22.

En cuanto a la sumisión y el sometimiento de la mujer, son numerosas las artistas que lo han abordado a través de sus performances o vídeos. En relación a la domesticidad, destaca **Martha Rosler** con *Semiotics of the Kitchen* (1975), una videoperformance en la que, a través de lo que parece un programa de cocina, enumera los signos que disciplinan a la mujer en este ámbito, acompañándolos de trasgresión y violencia.

En torno a este tema, empleo especialmente escenas en las que las nociones de ama de casa coartan el desarrollo de la vida profesional de los personajes (fig. 23 y 24).

Otra obra de Rosler que resulta especialmente interesante es *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained* (1977), en la que un hombre en bata blanca mide minuciosamente el cuerpo de la artista y anota las medidas en una pizarra. Hace alusión así a la objetificación y degradación de la mujer, a la estereotipación a la que se ve sometida.

Este tema de la presión estética ha sido abordada en el arte desde perspectivas muy diferentes. **Annette Messager** en *Les tortures volontaires* (1972) reflexiona en torno a la imagen mediática que se ofrece de la mujer y las técnicas de modificación del cuerpo a las que se somete para encajar en el canon de belleza establecido.

Al respecto de este asunto, **Andrea Dworkin** escribe en 1974 “de los pies a la

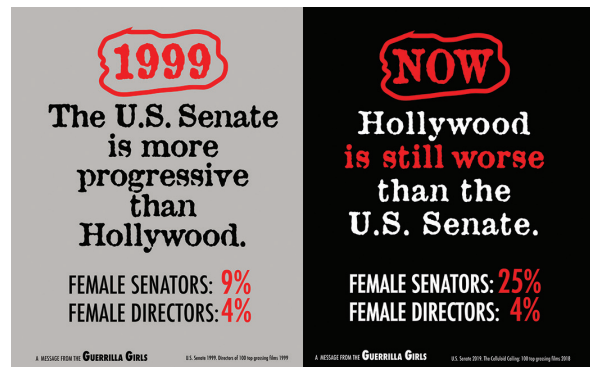


Fig. 19. *The U.S. senate is more progressive than Hollywood.* (2019, Guerrilla Girls)



Fig. 20. *Carrie* (Brian de Palma, 1976)



Fig. 21. *El resplandor* (Stanley Kubrick, 1980)



Fig. 22. *The Neon Demon* (Nicolas Winding Refn, 2016)

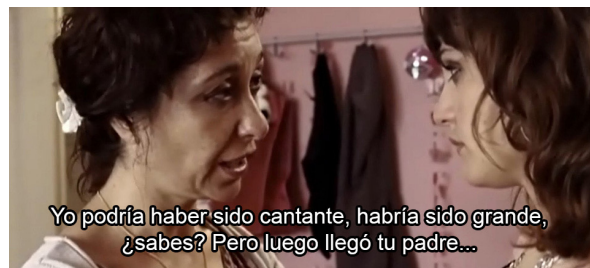


Fig. 23. *Yo soy la Juani* (Bigas Luna, 2006)





Fig. 24. *Cisne negro* (Darren Aronofsky, 2010)

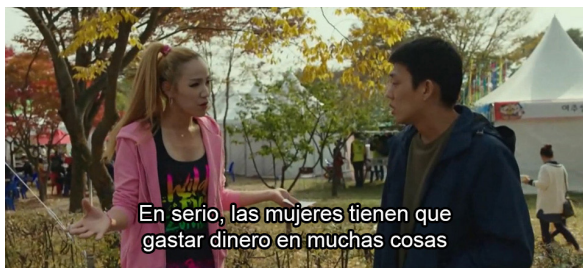


Fig. 24. *Burning* (Lee Chang-Dong, 2018)



Fig. 25. *Chicas malas* (Mark Waters, 2004)

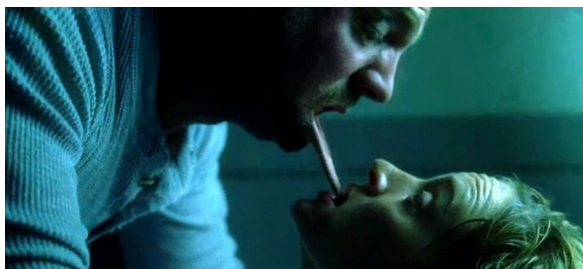


Fig. 26. *Kill Bill vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003)

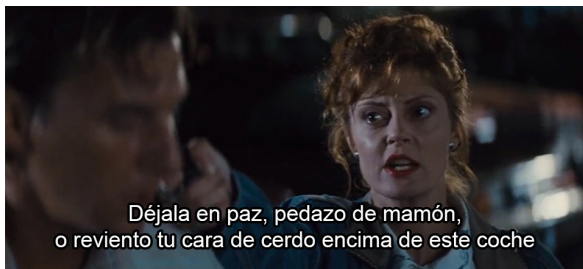


Fig. 27. *Thelma y Louise* (Ridley Scott, 1991)

cabeza, todas las facciones del rostro de una mujer, todas las zonas de su cuerpo están sometidas a modificaciones, es un proceso continuo, repetitivo y vital para la economía (...) Desde que cumple los once o los doce años hasta que muere, una mujer invierte una gran parte de su tiempo, su dinero y sus energías en ceñirse, pintarse, depilarse y sodorizarse”<sup>28</sup>

En mi video referencio esta capitalización a través de la escena de la fig. 24.

Aludiendo al mismo tema, no puede pasarse por alto la obra de **Vanessa Beecroft**, que desde su experiencia con la anorexia organiza grandes performances colectivas, trasladando estos temas a las enfermedades mentales producidas por esta presión.

La cuestión de la autoimagen es con diferencia una de las más tratadas en las películas cuando se desarrollan los personajes femeninos. Con este argumento he empleado diálogos de diversas películas, siendo el primero de ellos el de la fig. 25.

Esta constante sexualización de la mujer ha sido tratada en performances en performances como *Cut piece* (1965), de **Yoko Ono**, en la que al espectador se le concede la posibilidad de cortar la ropa de la artista, convirtiéndose en un símbolo de la pasividad y la vulnerabilidad, la misma que represento en el vídeo con fragmentos como los mostrados en las fig. 26 y 27.

Esta reflexión sobre la estereotipación de la mujer que citamos, también está presente en la obra de **Cindy Sherman**, quien a través de la caracterización y el disfraz, se fotografía a sí misma para recrear situaciones que aluden al consumo de la mujer en la sociedad contemporánea.

El estereotipo al que he decidido recurrir en mi caso particular ha sido el de la maternidad, con frases tan frecuentes como la de la fig. 28. Propongo además una re

28 DWORKIN, A. (1974). *Woman Hating*. EEUU: Penguin Books, p. 114

flexión sobre el tema a través de la ironía con la escena de la fig. 29.

En cuanto a la naturalización del aborto, cabe destacar la producción de **Tracy Emin**, con obras como *My abortion* (1990) o *How it feels* (1996). Aunque en el vídeo no se han incluido referencias directas al mismo, se incluyen imágenes de embarazos no deseados (fig. 30), y alusiones indirectas al mismo, como es la conocida escena de la fig. 31, en la que el personaje femenino camina tranquilamente por el hospital mientras los diálogos giran en torno al embarazo.

Si bien en el caso de Sherman se produce una pérdida de la identidad, Emin la emplea como vehículo para generar su discurso, que queda canalizado a través de la experiencia de ser mujer. En este aspecto resulta también especialmente interesante su tratamiento de la liberación sexual en obras como *Everyone I've ever slept with 1964-1995* (1995), en la que registra el nombre de todas las personas con las que se había acostado hasta el momento, intercambiando la concepción de la mujer como objeto de consumo para pasar a ser un sujeto activo.

La liberación sexual se trata en el vídeo a través de lo ya comentado en el apartado “el legado de Eva” (las referencias a la necesidad de un buen polvo o a la masturbación), pero también se muestran otras señales de protesta contra las imposiciones de la Iglesia (fig. 32).

Al igual que en el caso de Emin, la frontera entre vida y creación se vuelve difusa en la obra de **Sophie Calle**. La artista, que podría decirse se ha caracterizado especialmente por llevar una vida performática, realiza una instalación acerca de la sororidad y la universalidad de la experiencia femenina en *Cuidese mucho* (2007), donde 107 mujeres reinterpretan el e-mail en el que la pareja de Calle rompía con ella. Esta universalidad es el cimiento de toda la configuración de mi vídeo.

Otra de las cuestiones tratadas en el vídeo, además de las ya mencionadas, son las



Fig. 28. *Las horas* (Stephen Daldry, 2002)



Fig. 29. *Langosta* (Yorgos Lanthimos, 2015)



Fig. 30. *Solas* (Benito Zambrano, 1999)

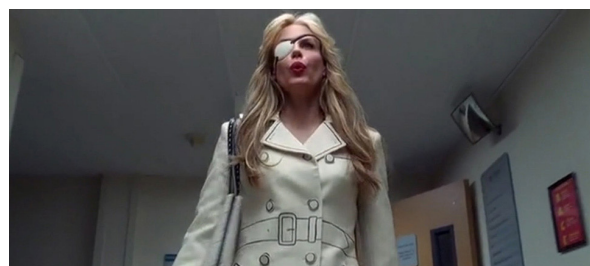


Fig. 31. *Kill Bill vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003)



Fig. 32. *Ana de día* (Andrea Jaurrieta, 2018)



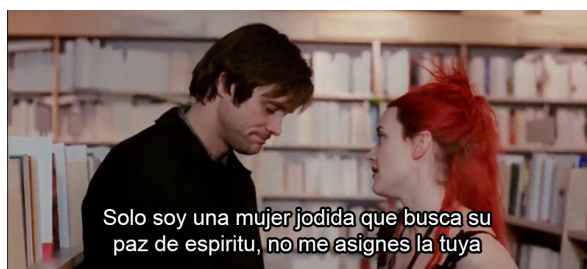


Fig. 33. *Oubliette* (Michel Gondry, 2004)



Fig. 34. *Girl* (Lukas Dhont, 2018)



Fig. 35. *Lost River* (Ryan Gosling, 2014)



Fig. 36. *Magical Girl* (Carlos Vermut, 2014)

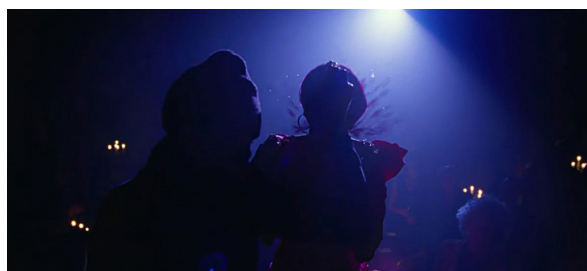


Fig. 37. *Lost River* (Ryan Gosling, 2014)

expectativas a las que las mujeres son sometidas en las relaciones sentimentales, que se aborda a través de *Clementine* (fig. 33). También se aborda la heteronormatividad y el lesbianismo, como se muestra en el ejemplo de la fig. 34.

## 2. Apropiacionismo

La elaboración de la pieza audiovisual de este proyecto surge a partir del empleo de fragmentos de películas. Hago uso de una práctica frecuente en el arte a partir del siglo XX: el **apropiacionismo**.

A pesar de que el término se acuña en los años 80, su concepto, el uso de material ya existente para generar un nuevo sentido, puede aplicarse a prácticas mucho anteriores, como el **ready-made**, y a algunas más actuales que no necesariamente suelen englobarse dentro de las prácticas artísticas, como los **remixes**. De acuerdo a **Nicolás Bourriaud**, con el empleo de estas prácticas “las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan lentamente”<sup>29</sup>.

En relación a la apropiación de contenido multimedia, **Douglas Gordon** lo describe como “ready-mades temporales ya no a partir de objetos cotidianos, sino de objetos que forman parte de nuestra cultura”<sup>30</sup>. Por su parte, **William C. Wees** destaca el uso de un componente crítico en esta práctica, al reflexionar sobre el papel original del material y producir un desplazamiento conceptual y semántico, así como un nuevo proceso estético.

Para obtener el metraje empleado en el montaje de mi vídeo hago una labor de archivo a lo largo de tres meses, en los que visualizo y extraigo escenas de películas que considero que tienen personajes femeninos bien contruidos.

Aunque para ello tengo en cuenta los

29 BOURRIAUD, N. (2014). *Postproducción*. Madrid: Adriana Hidalgo Editora, p. 8  
30 BOURRIAUD, N. (2014). *Postproducción*. Madrid: Adriana Hidalgo Editora, p. 112

temas estudiados en el apartado “arte y feminismo”, selecciono cualquier fragmento que pueda aportar un matiz diferente al montaje.

Posteriormente los clasifico según temáticas para facilitar el desarrollo del discurso del vídeo, lo que también sirve para filtrar todo el material de archivo recopilado. De las 55 películas visualizadas, empleo finalmente 36.

Dentro de la propia industria cinematográfica, el ejemplo más idóneo para ilustrar la aplicación del apropiacionismo podría ser la película *The Green Fog* (2017), de **Guy Maddin**, en la que mediante la utilización del **found footage**, con imágenes de filmes y televisión, recrea la película *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958).

En ella, uno de los aspectos más relevantes de la obra es el aprovechamiento de la imaginería colectiva: al privar a las imágenes de diálogo, sin la referencia a Hitchcock no se encontraría en ella ningún tipo de coherencia narrativa. No obstante, habiendo visualizado *Vértigo*, se vuelve evidente que la historia que en ambas se cuenta es la misma.

*The Green Fog* puede considerarse una forma depurada de filmes como *La clase americana* (**Michel Hazanavicius** y **Dominique Mézerette**, 1993) o *Final Cut* (**György Pálfi**, 2012). En ellos se desarrollan argumentos completamente nuevos gracias a los diálogos generados por la diversidad de los fragmentos usados en el montaje, algo que aplico a lo largo de toda mi obra mediante la descontextualización de las escenas empleadas. No obstante, la diferencia entre estos referentes y mi proyecto radica en la naturaleza de lo creado: en mi caso, se produce una extrapolación del lenguaje cinematográfico a otro campo, el videoarte.

En cuanto a las significaciones generadas fuera de esas conversaciones, al reproducir y combinar estas imágenes de manera simultánea en ella, es necesario hacer alusión al **efecto Kuleshov**, que mediante el intercalado de planos no relacionados en apariencia,

genera nuevos enfoques semánticos para su contenido.

Ejemplos de la aplicación de su uso son Billy arrancándose la piel (fig. 35) y Bárbara apretando su cara contra un espejo hasta romperlo (fig. 36), que se presentan mientras los personajes que dialogan hablan sobre la presión estética, o la escena de la fig. 37, en la que Cat es acuchillada, que se presenta mientras se comentan las consecuencias del matrimonio en el desarrollo de la vida profesional de los personajes.

Aplicando el apropiacionismo a las instalaciones multimedia, y desde una perspectiva de género, me interesan especialmente dos artistas tanto a nivel formal como conceptual.

Una de ellas es **Candice Breitz**, que en la obra *Mother & Father* (fig. 38) se apropia de imágenes de películas de Hollywood para reflexionar sobre el papel educador de la cultura multimedia, presentando ante el espectador a personajes que hacen de padres y madres.

Los fragmentos empleados aparecen en pantalla al mismo tiempo, de manera intermitente, llegando a incluir hasta seis de ellos. Establece así una conversación (reacciones incluidas) en la que se nos muestra los valores atribuidos a cada rol.

La segunda es **María Cañas**, que mediante lo que llama la *videoguerrilla*, genera una obra que se caracteriza por la profunda reflexión sobre aspectos culturales a través de la ironía y de la apropiación de las imágenes de la memoria colectiva.

Dentro de su producción, influyen especialmente en este proyecto *La niña de Rajoy. Ellas dan el golpe* (2012) y *Risas en la oscuridad* (fig. 39).

En la primera, se da una reivindicación de los arquetipos femeninos fuertes en la televisión a través de la sucesión de imágenes en las que se los muestra en lucha. Traslado a mi proyecto el aspecto reactivo de la misma, en tanto que opongo las situacio-



Fig. 38. *Mother* (2005), de Candice Breitz



Fig. 39. *Risas en la oscuridad* (2015), de María Cañas



Fig. 40



Fig. 41

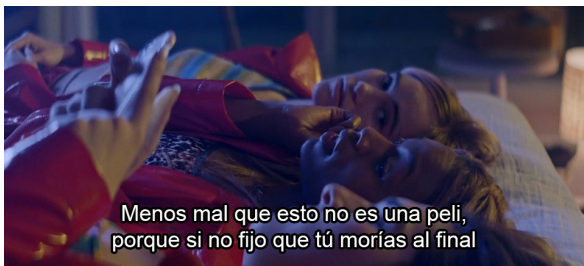


Fig. 42. *Nación salvaje* (Sam Levinson, 2018)

nes o estereotipos injustos que planteo a la respuesta de personajes que los combaten.

La segunda obra mencionada consiste en una videoinstalación en la que, por medio de tres proyecciones, se rinde homenaje a los personajes femeninos del cine, que a través del desorden y la revuelta muestran su poder. Son “mujeres que no tratan de agradar y servir, ni esperan el momento de la maternidad o el regreso del varón al calor del hogar (...) Mujeres fuertes, autosuficientes y libres, o a veces, desesperadas que se rebelan ante lo establecido”<sup>31</sup>

### 3. Lenguaje cinematográfico y videoarte

Debido a la popularización del lenguaje cinematográfico y televisivo y a la consecuente asimilación del mismo por parte del espectador, son varios los artistas que deciden transgredirlo a través del videoarte.

La ya mencionada *Wavelength* (1967) de **Michael Snow** es una de esas obras, que rompe especialmente con este tipo de lenguaje a través de (la ausencia de) el montaje.

El empleo de la cámara fija podría remitirnos a los inicios del vídeo con *Salida de los obreros de la fábrica* (1895) de los **hermanos Lumière**, y a su empleo como registro de las obras teatrales durante sus primeros años de existencia.

En cine y televisión, la historia, lejos de ser contada a través de un único punto de vista, se narra a través de un montaje de planos que se suceden de manera lógica siguiendo lo que se conoce como **raccord**,

Por su parte, y aunque el **raccord** puede establecerse en función de muchos aspectos (eje, movimiento, gestos...), el que podría considerarse el más empleado de todos ellos es el **raccord** sobre una mirada o campo/contracampo, que es el que se desarrolla en los diálogos de personajes y en la sucesión de planos empleada en ellos.

31 CAÑAS, M. *Risas en la oscuridad: [exposición] Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 19 junio – 11 octubre 2015 / . Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2015, p. 114*



El objetivo del uso del *raccord* es naturalizar y hacer imperceptible esta combinación de planos, ofreciendo un **montaje de transparencia**. Se consigue así que el espectador preste atención a la historia contada y no a su carácter de creación.

En su obra, Snow resalta especialmente este aspecto del lenguaje cinematográfico al no seguir de ninguna forma con la cámara la acción de los personajes que aparecen en escena.

Por mi parte, en mi obra saco provecho del empleo del *raccord* sobre las miradas de los personajes para presentarlos observando de manera literal lo que me interesa, como es el caso del público impasible de *Langosta* con las escenas de acoso sexual (fig. 40), o la escena en la que Mary (*Olvidate de mí*, 2004) habla de bebés mientras mira a uno (fig. 41).

Otra característica inherente al cine es la **elipsis** en las acciones desarrolladas durante la ficción, en tanto que no se muestra su duración real, sino la necesaria para que el espectador las asimile y ubique en la historia.

**Andy Warhol** aborda estas circunstancias en obras como *Kiss* (1963) y especialmente *Blowjob* (1964), estableciendo la extensión del metraje en función de la duración del acto.

En mi obra, como ya he mencionado en apartados anteriores, para tratar la construcción filmica hago uso de la técnica del **mapping**.

Presentando el resultado de su proyección junto con el video que le da lugar en la pantalla del ordenador, evidencio en mi instalación esa manipulación invisible a la que hago referencia.

Leyendo sobre la manipulación a la que se sometía a los filmes mediante el **doblaje** en la época franquista, con el objetivo de hacer que sus ideas concordasen con las del régimen, se me ocurre trasladar también este aspecto de la construcción y naturalización del cine a mi proyecto.

Es así como introduzco dos construcciones sonoras, una presente en la instalación a través de los altavoces, la otra, en los auriculares conectados al ordenador.

Ofreciendo el doblaje al español en el espacio expositivo y la versión original en el vídeo base, hago hincapié en la naturalización e imperceptibilidad de la construcción.

Dirigiendo además la atención del espectador a través del volumen de los fragmentos en la instalación pero no en el ordenador, reincido en este sentido.

En relación a la construcción cinematográfica, empleo además en el montaje del vídeo una escena en la que los propios personajes reflexionan sobre ella (fig. 42).

#### 4. Instalación multimedia

En cuanto al desarrollo de la instalación, tras asentar los aspectos conceptuales, la investigación y experimentación que realizo se centran especialmente en la superficie sobre la que proyectar. Como éste es el aspecto menos claro en el comienzo del desarrollo de la idea, hago un primer boceto en el que son cubos blancos.

Posteriormente, para ajustarme a los conceptos del lenguaje cinematográfico, se me ocurre generar esculturas que imiten la forma de los televisores. Así, configurando el vídeo para que se proyecte dentro de sus “pantallas”, incido en la generación de la ilusión de realidad. Se me ocurre además añadir un exceso de cableado, en realidad innecesario, para potenciar la simulación de que las esculturas son televisores operantes.

Indagando en la obra de artistas que trabajen con proyecciones, en busca de posibles efectos que enriquezcan mi proyecto, doy con *The veiling* (fig. 43), de **Bill Viola**, lo que me lleva a emplear tul para la superficie de las pantallas.

Al permitir este tipo de tela pasar la luz a través de ella, pensé que podría invertir la localización del proyector, colocándolo detrás de las esculturas. Esto me permitiría





Fig. 43. *The veiling* (1995), de Bill Viola



Fig. 44. Primer prototipo



Fig. 45. *El traje nuevo del emperador* (2017), de Edgar Gutiérrez Rodríguez

reflejar las imágenes no sólo en las pantallas, sino también en el espectador y en el espacio expositivo, haciendo alusión así no sólo al impacto que estas imágenes tienen en el público, sino también a su multiplicidad dentro y fuera de la pantalla.

No obstante, al realizar el prototipo para una primera prueba (fig. 44), la imposibilidad de realizarlo de esta manera se hace evidente: no importa la localización del proyector, que ciega al público que se encuentra delante.

*El traje nuevo del emperador* (fig. 45) es la pieza que me da la solución a tal problema. En esta instalación, a través de un mapping, **Edgar Gutiérrez Rodríguez** trata el consumo de imágenes, los cánones de belleza y la exposición de la privacidad, proyectando su vídeo sobre un espejo.

Empleando una tela para cubrirlo, consigue que la imagen se contenga en el objeto, pero también que los rastros de la misma se reflejen en el espacio expositivo, que es justamente lo que buscaba conseguir en mi obra usando tejido.

La utilización de espejos para generar nuevos espacios ha sido, además, un recurso muy empleado en cine desde los años 20 con el **proceso Schüftan**, que mediante la colocación de los mismos a 45° con respecto a la cámara, consigue amplificar escenografías en miniatura para que los personajes operasen “dentro” de ellas.

Aunque en *El traje nuevo del emperador* el reflejo de la proyección es abstracto, se debe al grosor de la tela empleada. Enmarcando mis espejos junto al tul, que es prácticamente transparente, consigo que las escenas se proyecten de una forma más nítida en las paredes de la sala.

Las propiedades de la luz hacen que la imagen de las pantallas, a pesar de estar enfocadas, se reflejen con desenfoque en las paredes. Dentro del videoarte, éste es un recurso frecuentemente usado para expresar subjetividad.

Es el caso de obras como *From the Center* (fig. 46 y 47), de **Eugènia Balcells**, una instalación en la que doce monitores muestran una misma imagen con distintos enfoques y perspectivas para hacer alusión a las múltiples maneras de ver, o *I'm not the Girl who Misses Much* (fig. 48), de **Pipilotti Rist**, en la que la artista se graba a sí misma apropiándose del lenguaje del videoclip, con una imagen sexualizada de la mujer, pero anulando esta característica al distorsionar la grabación que presenta.

En mi obra, el desenfoque de las imágenes proyectadas en el espacio y el espectador se relaciona con el consumo “sin filtro” de las mismas y la experiencia que ello conlleva. Así, conforme el espectador se acerca a las pantallas, que presentan una visión analítica y crítica de estas escenas, el reflejo que se produce en él se enfoca cada vez más.

El empleo del espejo para su fabricación, además, aporta unas connotaciones que las relacionan directamente con la autoimagen y la percepción del cuerpo propio, algo estrechamente unido a las temáticas que se abordan a lo largo de todo el vídeo presente en la instalación. De esta forma, las pantallas no sólo sirven para proyectar las escenas, sino que también hacen que el espectador se vea en ellas, cerrando el proceso de identificación con las mismas.

La propuesta expositiva del proyecto, ha venido determinada no sólo por el recorrido planteado para la sala, algo ya mencionado en la descripción de la idea, sino también por sus propias características.

Para la localización del proyector, que ha sido con diferencia el aspecto más condicionado, se ha tenido en cuenta que abarcase todas las pantallas empleadas, que tuviese una altura suficiente como para que su luz no cegase al espectador al reflejarse en los espejos y que las imágenes proyectadas como resultado en la sala no se viesan interferidas por el resto de elementos de la instalación.



Fig. 46. *From the Center* (1983), de Eugènia Balcells

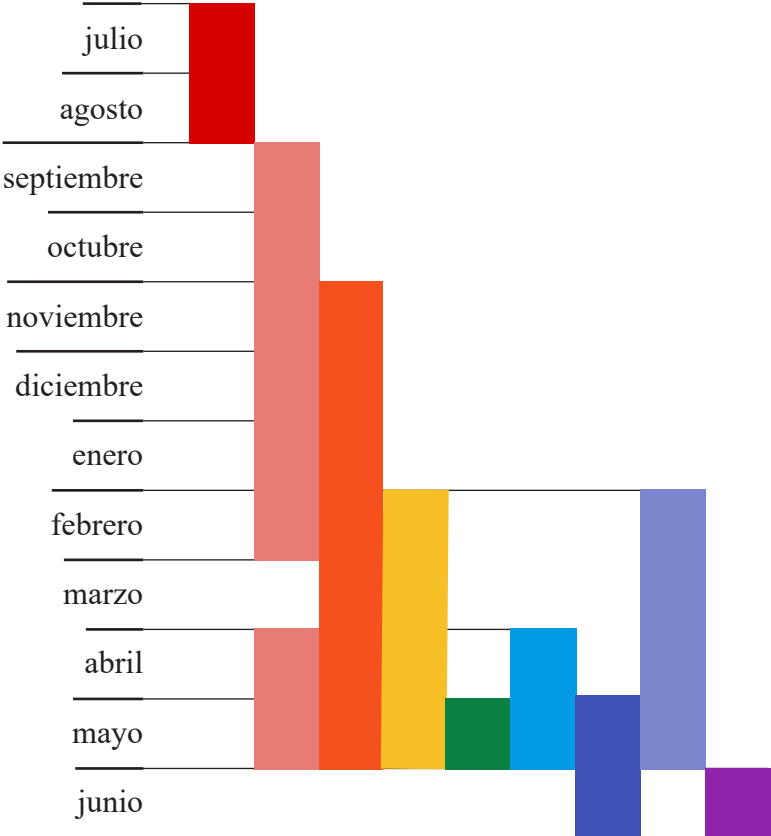


Fig. 47. *Circles of times (East)*. Vídeo perteneciente a *From the Center*



Fig. 48. *I'm not the Girl who Misses Much* (1986), de Pipilotti Rist

# CRONOGRAMA



- Búsqueda de tema
- Investigación teórica y búsqueda de referentes
- Visionado de películas
- Recopilación de material de archivo
- Montaje vídeo
- Experimentación materiales para instalación
- Montaje instalación
- Desarrollo de memoria
- Preparación exposición

# PRESUPUESTO

	precio	Nº	total
<b>Proyector</b>	200,22€		200,22€
<b>Pantallas</b>			184,00€
Tul	3,00€/m	3	
Espejos	15,00€	5	
Marcos de aluminio + patas	20,00€	5	
<b>Soportes para pantallas</b>			85,75€
Tablero canteado melamina blanco 120x29,5x1,6 cm	6,25€	7	
Tablero canteado melamina blanco 100x29,5x1,6 cm	6,25€	4	
Tablero canteado melamina blanco 80x29,5x1,6 cm	4,25€	4	
<b>Soporte para proyector</b>			12,00€
Balda	5,00€		
Escuadras	7,00€		
<b>Ordenador portátil</b>	329,00€		329,00€
<b>Sonido</b>			50,15€
Altavoces	23,99€		
Adaptador bluetooth para PC	7,19€		
Auriculares	18,97€		
<b>Mesa</b>	18,00€		18,00€
<b>Silla</b>	4,00€		4,00€
<b>Cables de televisión</b>	2,25€	2	4,50€
<b>Cable VGA</b>	4,95€		4,95€
<b>Alargador</b>	13,95€		13,95€
			<b>906,52€</b>



# REFERENCIAS

## Bibliografía

- ALARIO, M.A. (1995). *La mujer creada: lo femenino en el arte occidental. Arte, individuo y sociedad*, 7
- APPLIN, J. (2012). *Yayoi Kusama Infinity Mirror Room – Phalli’s Field*. Londres: Afterall Books
- ARNHEIM, R. (1990). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós
- BARRIOS, O. (2010). *La mujer en las artes visuales y escénicas: transgresión, pluralidad y compromiso social*. Madrid: Fundamentos
- BECHDEL, A. (1985). *Dykes to watch out for*. NY: Firebrand Books
- BERGER, P.L. y LUCKMAN, T. (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu
- BORNAY, E. (2010). *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra
- BOUHABEN, M.A. (2015). La videoperformance como crítica feminista a la familia patriarcal. *Research, Art, Creation*, 4(1), 8-31
- BOURRIAUD, N. (2014). *Postproducción*. Madrid: Adriana Hidalgo Editora
- CAÑAS, M. *Risas en la oscuridad: [exposición] Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 19 junio – 11 octubre 2015 /*. Sevilla: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2015
- CHATMAN, S. (2013). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y el cine*. Barcelona: RBA libros
- COTTINGHAM, L. y COLLIN, F. (1997). *Vraiment. Féminisme et art*. Grenoble: Magasin-Centre national d’art contemporain
- DE FRANCISCO, I., PLANES, J.A., y PÉREZ, E. (2010). *La mujer en el cine español*. Madrid: Arkadin
- DE MIGUEL, C. (2004). *La identidad de género en la imagen televisiva*. Madrid: Instituto de la mujer
- DWORKIN, A. (1974). *Woman Hating*. EEUU: Penguin Books
- ECO, U. (1993). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen
- EMIN, T., ELLIOT, P. y SCHNABEL, J. *Tracey Emin: 20 años: [exposición] Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 28 noviembre – 22 febrero 2009 /*. Málaga: Centro de Arte Contemporáneo de Málaga

- ESTEBAN DE MERCADO, J.C. (2002). *Video-esculturas y video instalaciones en España (Madrid y Barcelona)*. Madrid: Universidad Complutense
- FONSECA, M.C. (2002). *Realidad de mujer: la tarea de observar desde la perspectiva de género*. Oviedo: Septem
- GERBNER, G. y GROSS, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26
- GIUSEPPE DI BERNNARDO, F. (2009). *La insurrección de Lilith*. Sevilla: Arcibel Editores
- GROSENICK, U. y MARTIN, S. (2006). *Videoarte*. Köln: Taschen
- HERRERO CERVERA, A.M. (2016). *Videoarte y apropiación: una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*. Valencia: Universitat Politècnica de València
- Instituto de la mujer. (2007). *Tratamiento y representación de las mujeres en las tele-series emitidas por las cadenas de televisión de ámbito nacional*. Madrid: Instituto de la mujer
- JARDIM REYNAUD, A.T. (2008). Writing With Images: Sandra Kogut's Parabolic People. *Quarterly Review of Film and Video*. Vol.25(4), p.286-295
- Jornadas de investigación interdisciplinaria. (1984). *La imagen de la mujer en el arte español*. Madrid: UAM
- LABARRÈRE, A.J. (2009). *Atlas del cine*. Madrid: Akal
- LOSCERTALES, F. y NÚÑEZ, T. (2009). La imagen de las mujeres en la era de la comunicación. *Revista Científica de Información y Comunicación*, 6
- LUNA, L. (1996). *Leyendo como mujer la imagen de la mujer*. Barcelona: Anthropos
- MENA, J.L. (2004). *Las películas más taquilleras de la historia del cine año a año*. Cacitel
- MENDEZ-BAIGES, M. (2012). *Arte, cine y género: representaciones de la mujer en el cine sobre artes visuales del siglo XX*. Avanca Cinema 2012 International Conference
- MCDOWELL, L. (2000). *Género, identidad y lugar: un estudio de las geografías feministas*. Madrid: Cátedra
- MOORHOUSE, P. (2014). *Cindy Sherman*. Londres: Phaidon Press
- MÜLLER, J. (2015). *100 clásicos del cine del siglo XX*. Köln: Taschen
- MULVEY, L. (1975). Placer visual y cine narrativo. *Screen*. 16 (3).
- MURILLO, S. (2006). *El mito de la vida privada*. Madrid: Siglo Veintiuno de España
- NEAD, L. (2013). *El desnudo femenino: arte, obscenidad y sexualidad*. Madrid: Tecnos
- PROSPER, J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universitat Politècnica de València

- RUIZ, M.J. y SÁNCHEZ, I. (2008). *La imagen de la mujer andaluza en el cine español*. Sevilla: Centro de estudios andaluces
- SÁNCHEZ-LABELLA, I. (2012). Construcción del personaje femenino en la narración infantil. *Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y literatura*. 1 (9)
- SILES OJEDA, B. (marzo del 2000). Una mirada retrospectiva: treinta años de intersección entre el feminismo y el cine. *Caleidoscopio. Revista audiovisual*. (1)
- SUÁREZ BRIONES, B., MARTIN LUCAS, M. y FARIÑA BUSTO, M. (2000). *Escribir en femenino. Poéticas y políticas*. Barcelona: Icaria
- VVAA. (1999). *Mujer y cine en Andalucía*. Córdoba: Diputación, D.L.
- WARNER, M. (1985). *Monuments and Maidens: The Allegory of the Female Form*. Atheneum: Nueva York
- WEES, W.C. (1998). Forma y sentido en las películas de found footage: Una visión panorámica. *Archivos De La Filmoteca*, (30), 124
- WOOLF, V. (1929). *Una habitación propia*. Barcelona: Seix Barral
- ZAMORA, M.J. (2013). *La mujer ante el espejo: estudios corporales*. Madrid: Abada

### Videografía

- ATRESMEDIA (distribuidora). (2016). *Nosotras* (programa de televisión). Salvados. España: La Sexta
- COTTINGHAM, L. (1998). *Not for sale*. [documental]. EEUU: Hawkeye
- SIEBEL, J. (productora y directora). (2011). *Miss Representation* [documental]. EEUU: Girls' Club Entertainment

### Webgrafía

- AIZPURU, M. (2017). *Visión sobre la intersección del videoarte, mujeres artistas y los discursos de género*. Seminario llevado a cabo en TEA, Tenerife. Recuperado de <https://vimeo.com/222525915> y <https://vimeo.com/222551750> (Consulta: 18 marzo, 2019)
- Guerrilla Girls. Recuperado de <https://www.guerrillagirls.com/> (Consulta: 17 mayo, 2019)
- María Cañas. Recuperado de <https://vimeo.com/user4823512> (Consulta: 3 mayo, 2019)
- Metropolis. (15 mayo, 2016). *Mapping* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20160510/mapping/1349465.shtml> (Consulta: 5 febrero, 2019)
- Metropolis. (12 marzo, 2017). *Candice Breitz* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <http://www.rtve.es/alcanta/videos/metropolis/metropolis-candice-breitz/4199652/> (Consulta: 5 febrero, 2019)
- NPR (productor). (30 de junio de 2013). All Things Considered (Programa de radio). Washington DC. Recuperado de <https://www.npr.org/2013/06/30/197390707/cas->

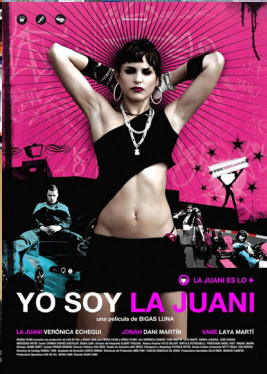
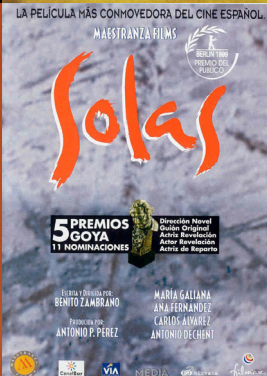
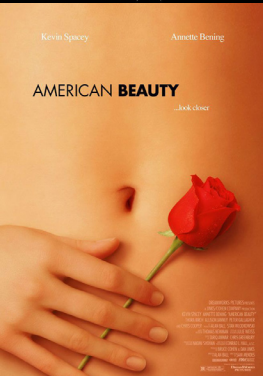
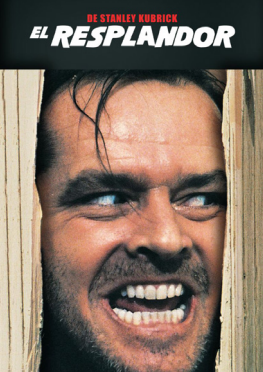
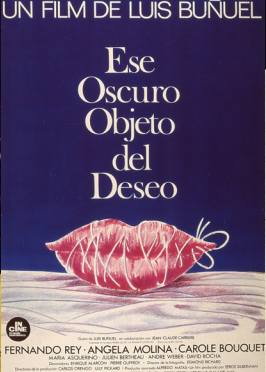
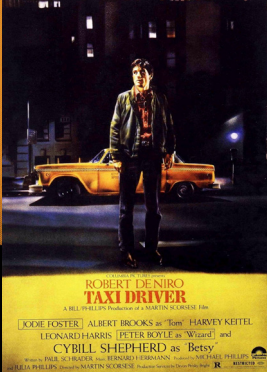
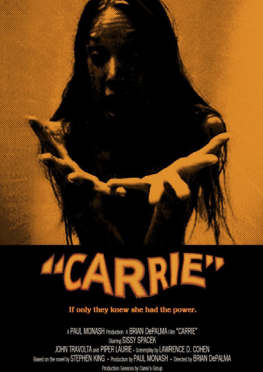
[ting-call-hollywood-needs-more-women](#) (Consulta: 27 febrero, 2019)

- POLLITT, K. (1991). Hers; The Smurfette Principle. *The New York Times*. Recuperado de: <https://www.nytimes.com> (Consulta: 29 enero, 2019)
- The Pudding (abril 2016). Film dialogue. Recuperado de: <https://pudding.cool/2017/03/film-dialogue/> (Consulta: 10 abril, 2019)
- Womanhouse. Recuperado de <http://www.womanhouse.net/> (Consulta: 17 mayo, 2019)



# PELÍCULAS EMPLEADAS







# ANEXO



- Título:** *Fight Club*
- Autora:** Ángela Real Ramírez
- Técnica:** Instalación multimedia con mapping
- Características del vídeo:** 4' 12", color, dos canales de sonido (altavoces y auriculares)
- Materiales empleados:**
- Marcos de aluminio negros
  - Espejos
  - Tul
  - Planchas de aglomerado recubiertas de melamina blanca
  - Cables de televisión
  - Ordenador portátil
  - Auriculares
  - Mesa
  - Silla
  - Altavoces
  - Proyector
  - Cable VGA
  - Alargador





Vídeo con doblaje al español: <https://youtu.be/Tmf3KJNHBw>



Fragmento de resultado de mapping con versión original: <https://youtu.be/UM1ZIIIfKa7w>





Fotografía de la instalación sin proyección

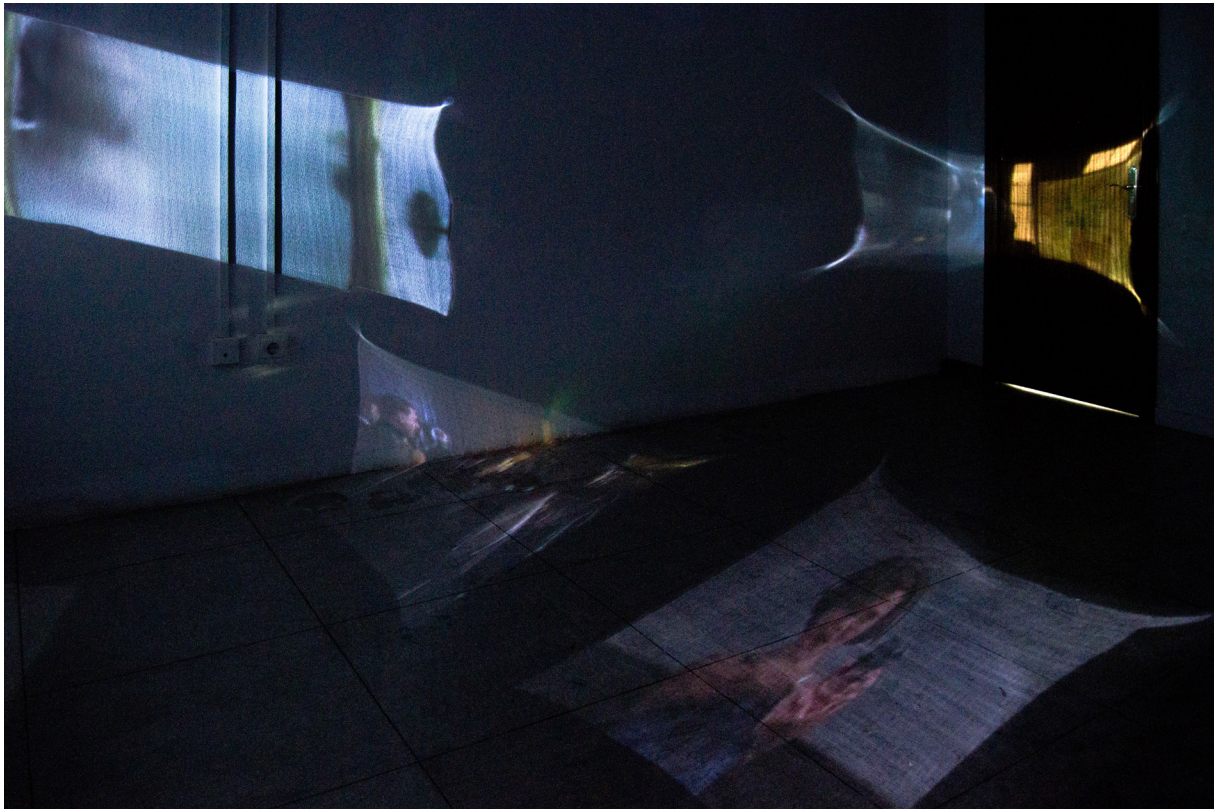


Detalle de las pantallas y el cableado de televisión añadido



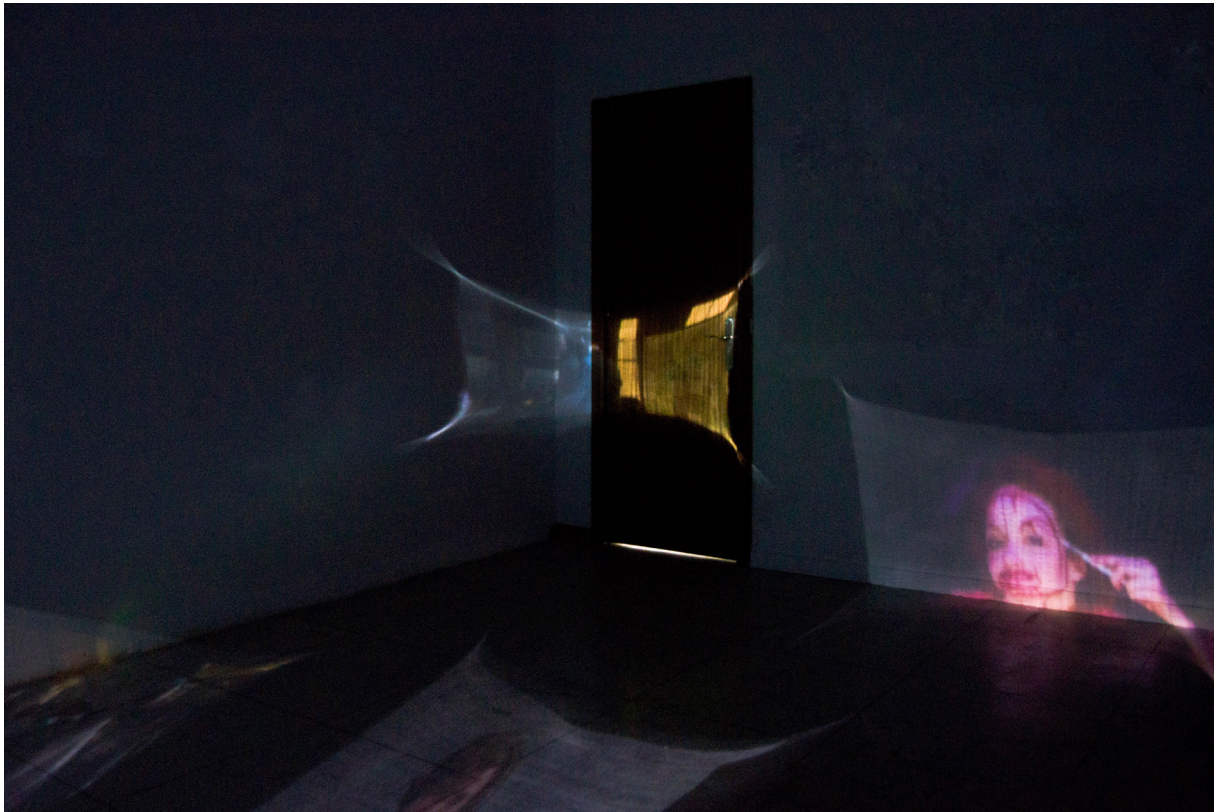


Fotografía de la instalación con proyección

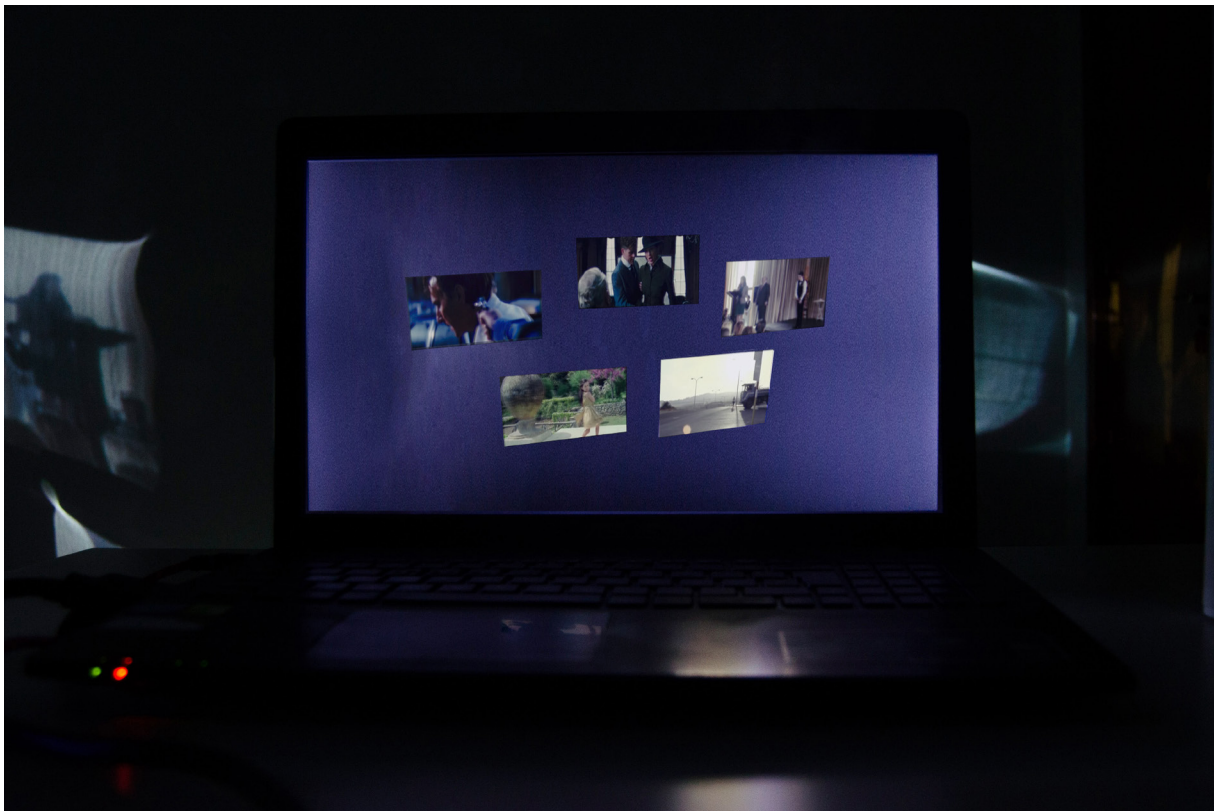


Reflejo de las pantallas en la sala





Reflejo de las pantallas en la sala



Resultado de mapping mostrado en el ordenador de la instalación





Reflejo de las pantallas en espectador