

Mi identidad como una idol en el mundo del entretenimiento japonés

My life as an idol in the world of japanese entertainment

Irene Montero Cruz

Tutora: Blanca Montalvo Gallego

Máster en Producción Artística Interdisciplinar

Facultad de Bellas Artes

Universidad de Málaga

2021/2022



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



WWW.BBAA.UMA.ES

Índice

1. Resumen	4
1.1. Abstract	5
2. Idea	6
3. Proceso investigación teórico-plástico	7
3.1. Inicio. <i>Idols</i> y toreros.	7
3.2. Kioko Flores. Divas flamencas.	17
3.3. Eri Tanaba. Ex <i>idol</i> y <i>rockstar</i> .	18
3.4. Madoka. Internet e identidad.	21
3.5. Sakura. Cuadernos, diarios y adolescencia.	23
3.6. El espacio.	24
3.6.1. Solución expositiva y maqueta de Kioko Flores	28
3.6.2. Solución expositiva y maqueta de Eri Tanaba	28
3.6.3. Solución expositiva y maqueta de Madoka Loka	29
3.6.4. Solución expositiva y maqueta de Sakura Kira	29
4. Reflexión sobre las aportaciones de las sesiones recibidas.	30
5. Presupuesto	34
6. Bibliografía	35
7. Anexo	37

1. Resumen

Mi proyecto parte de la multidisciplinariedad artística. Hago uso de diferentes disciplinas artísticas, tanto audiovisuales como plásticas con el fin de construir un relato sobre cuatro identidades ficticias.

Mi identidad como una idol en el mundo del entretenimiento japonés, es el nombre del proyecto, el cual se centra en el desarrollo de personaje de cuatro supuestas *idols* japonesas que da pie a plantear un retrato generacional que pone en relación la cultura de dormitorio y los paralelismos entre la cultura popular japonesa y la española.

Los cuatros personajes son interpretados por mí misma: yo soy la artista y el personaje: esta ubicuidad me permite explorar las múltiples identidades de una misma persona, así como diversificar la trama ficticia y desarrollar las personalidades de las componentes del grupo. Esta metáfora continuada esconde la búsqueda de paralelismos entre dos cultura tan distintas y tan coincidentes, al tiempo que facilita la ampliación de registros, tanto en cuanto a soportes de documentación de sus vidas como en cuanto a estrategias de análisis y focalización de diversos conceptos, al expandir mi ámbito más allá de la cultura nipona.

Palabras clave

Fotografía, vídeo, autorretrato, instalación, narración, *idols*, identidad, *fake*, cultura *kawaii*,



1.1 Abstract

My project is based on artistic multidisciplinary. I make use of different artistic disciplines, both audiovisual and plastic, in order to build a story about four fictitious identities.

My identity as an idol in the world of Japanese entertainment is the name of the project, which focuses on the character development of four supposed Japanese idols that gives rise to a generational portrait that links bedroom culture and parallels between Japanese and Spanish popular culture.

The four are interpreted by myself: I am the artist and the character: this ubiquity allows me to explore the multiple identities of the same person, as well as diversify the fictional plot and develop the personalities of the members of the group. This continued metaphor hides the search for parallels between two cultures that are so different and so similar, while facilitating the expansion of records, both in terms of documentation supports of their lives and in terms of strategies for analyzing and focusing on various concepts, by expand my scope beyond Japanese culture.

Keywords

Photography, video, self-portrait, installation, narrative, idols, identity, fake, kawaii culture

2. Idea

La idea de este trabajo reside en la intención de querer trabajar con disciplinas variadas con fin de construir una narración cuyas protagonistas son cuatro *idols*. Las *idols*, son personajes ficticios que yo presento, las cuales me permiten trabajar con diferentes temas que me interesan, tales como la cultura de dormitorio, los tópicos españoles, la cultura japonesa popular, la adolescencia e infancia.

Las *idols* –término usado para describir a una artista musical de Asia oriental que trabaja bajo una agencia de entretenimiento– deben mostrarse felices, divertidas y al servicio de sus fans. Sin embargo, detrás de lo que muestran hay un lado oscuro de sobreexplotación, sexualización y pérdida de identidad al que están sometidas constantemente en esta industria. Mis intereses parten de querer trabajar con esta dualidad entre lo amable y lo abominable, aquello que inicialmente se muestra divertido e inocente pero en realidad no lo es.

Para construir esta narrativa, hago uso de diferentes disciplinas artísticas, principalmente audiovisuales, ya que de esta forma me puedo permitir interpretar a cada uno de los personajes, trabajando con el autorretrato como primer medio con el fin de poder convertirme también en un retrato generacional, no sólo de las cuatro personajes sino de la globalización de la cultura adolescente y juvenil contemporánea. El proyecto, con todas las piezas es una narrativa transmedia que revisa y critica los medios de comunicación de masas y las redes sociales, así como los entresijos y comportamientos de las jóvenes que trabajan en la industria de las *ídols* y a las que se supone que la juventud debe admirar e imitar, pese a todas las zonas oscuras que ocultan y promueven.

3. Proceso de investigación teórico plástico

3.1 Inicio. Idols y toreros

El presente trabajo continúa la línea de investigación que inicié para mi TFG, donde hacía uso del formato revista para poder hablar de distintas cuestiones sociales de forma crítica e irónica. La revista me permitía dedicar un artículo a conocer una nueva personalidad, todas interpretadas por mí. En el proyecto actual estoy trabajando con una dinámica similar pero he abandonado el formato revista y trato de abarcar más disciplinas. También el interés por la cultura nipona es evidente y me hace cuestionarme por qué me interesa tanto una cultura de la que yo no formo parte.

La primera pieza que realicé que forma parte de este proyecto se trata de un falso videoclip musical¹ protagonizado por el ficticio grupo de pop *CherryU*. Este grupo ficticio apareció por primera vez en mi anterior proyecto, concretamente en *Honey Crush! n°2*, donde se le hacía una entrevista en la cual hablaban sobre las dificultades de su oficio dedicándose al mundo del entretenimiento en Japón² (fig.1). A pesar de tratarse de una revista ficticia, así como también son *fake* los personajes, los testimonios son reales de *idols* japonesas que han decidido a dar a conocer sus historias para poner en conocimiento al resto del mundo las complejidades que presenta el oficio.

Las *idols* (fig.2) son jóvenes celebridades de Asia oriental –en el presente trabajo me centro en el *Japanese Pop*– que son consideradas *kawaii*³ y han conseguido fama gracias a la publicidad en los medios de comunicación. El sistema de ídolos en Japón está muy ligado a la cultura *otaku*⁴ y puede llegar a ser impactante a ojos de los occidentales. El término es principalmente

¹ Montero, I. (2022). CherryU "Butterfly (Torero)" M/V. Recuperado 7 septiembre 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=tH2xXYin31g>

² Montero, I. (2022). Honey Crush! n°2. Recuperado 7 septiembre 2022, de https://issuu.com/irenemonteero/docs/honey_crush_n_2

³ *Kawaii* es un adjetivo japonés que puede ser traducido al español como “bonito” o “tierno” Este término ha tenido cabida dentro de la cultura popular japonesa, en el entretenimiento, en la moda, en la comida, juguetes, apariencia, conducta y hábitos personales.

⁴ El término *otaku* se emplea popularmente en Japón y en otros países y se ha convertido en sinónimo de persona con aficiones apasionadas al anime / manga.

comercializado por agencias de talento japonesas, las cuales realizan audiciones para reclutar jóvenes con poca o ninguna experiencia previa en la industria del entretenimiento que aspiran a ser estrellas. Una vez dentro, son los propios ídolos quienes se enseñan entre ellos las diferentes habilidades requeridas (música, baile, actuación,...).



Fig.1. Entrevista *CherryU* en *Honey Crush! n°2*



Fig.2. Grupo de *idols* japonesas *NiziU*

El documental *Tokyo Idols*⁵ es un perfecto ejemplo de este sistema. En él, se muestra la vida de varias chicas que son *idols* o aspiran a ello. La mayoría son menores y se esfuerzan muchísimo para llegar a ser reconocidas. Lo que más llama la atención son sus fanáticos, quienes se dejan la vida en ellas. El perfil más típico de fan es el de hombre adulto *otaku* que por lo general lleva una vida muy solitaria y solo les mantiene con ilusión pensar en su *idol* favorita. Tienden a verlas con un interés amoroso, empatizan con ellas y aman la forma en la que se presentan como jóvenes ordinarias que se han convertido en estrellas. Siguen con mucho entusiasmo su crecimiento y se sienten partícipes de sus logros al haberlas apoyado acudiendo a conciertos, firmas de discos, etc.



Fig.3. Fotograma del documental *Tokyo Idols*

Este sistema, que no suele dejar indiferente a nadie, ha sido uno de mis principales intereses al haberme hecho tantas cuestiones, sobre todo al escuchar de testimonios de ex *idols*⁶ en los que todas ponen en común el haberse sentido como un mero objeto de consumo. Es por todo ello que decidí centrar mi proyecto en la narración ficticia de la vida de cuatro *idols*.

⁵ Miyake, K. (2017). *Tokyo Idols* [Documental]. Japan: BBC Four.

⁶ Asian Boss. (2019). *Confesiones de una ex-idol de K-pop (ft. Crayon Pop)* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ILjUissU8qw&t=2s>

La melodía utilizada para la pieza del videoclip parte de un elemento encontrado: la canción *Butterfly*⁷ (fig.4) del dueto de chicas *Smile*. Esta canción suele ser reconocida –al menos en mi generación– al tratarse de una sintonía que sonaba en los teléfonos de juguete vendidos en los bazares. La letra de la canción no tiene mucho sentido pero sí un objetivo claro: ambas chicas pretenden buscar a su hombre ideal, que es un *Samurai*, porque según la letra de la canción es “tímido pero fuerte”.



Fig.4. Portada canción *Butterfly*

Para mi proyecto, me apropio de la canción y de la estructura del videoclip original y pongo en conexión la cultura nipona y española mediante diversos elementos que van apareciendo en el videoclip como el propio torero y las *idols*, *Tamagotchis*⁸, el portátil verde de la Junta de Andalucía, pegatinas de productos españoles, etc. En mi versión del videoclip, además de las típicas escenas de baile, las chicas buscan mediante una partida de videojuego a un torero, figura masculina muy característica y conocida en España. El videoclip me permite trabajar con uno de los mayores tópicos españoles, los *toros*, a la vez que transgredo el lenguaje propio de los videoclips y los videojuegos –ya que la estética está inspirada en los videojuegos de los años noventa–.

La actuación de las artistas es bastante forzada y ridícula, me interesa trabajar con el humor y el juego, para lo cual también me ayuda la propia canción, que llega a ser muy cansina y absurda al repetirse tanto el “*Ay, ay, ay I’m your little butterfly*”. En relación a esta exageración llevada hasta lo ridículo que planteo en esta pieza, una de mis principales referentes es Hannah Diamond. Diamond es quizás el intento más contundente del colectivo PC MUSIC⁹ por crear una nueva clase de estrella del pop. A primera vista, parece una chica guapa sin carisma ni talento, un producto de una discográfica que resulta incómodo ver. Lo que hay más allá, es una propuesta artística que pone en juego la sinceridad con la belleza hiperproducida. Ella misma, como fotógrafa, crea las imágenes que la hacen ver como un producto ficticio y un modelo artificial. Al mismo tiempo, escribe letras

⁷ Warner Music Denmark. (2017). *Smile - Butterfly (Official Music Video)* [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QzcvRDWgRIE>

⁸ Un Tamagotchi es una mascota virtual creada por Aki Maita y comercializada por Bandai el 23 de noviembre de 1996 en Japón. El Tamagotchi es un aparato electrónico con la forma y el tamaño de un huevo, que tiene una pantalla en blanco y negro pixelada, donde se puede ver una mascota virtual.

⁹ PC Music es un sello discográfico y un colectivo de arte con sede en Londres y dirigido por el productor A. G. Cook. Se fundó en 2013 y ese año puso su música a disposición en SoundCloud. Los artistas en su lista han incluido a Hannah Diamond, GFOTY, Danny L Harle, EASYFUN, Namasenda y Planet 1999

estúpidamente honestas que manifiestan un entendimiento más grande de la cultura en la que estamos inmersos.¹⁰

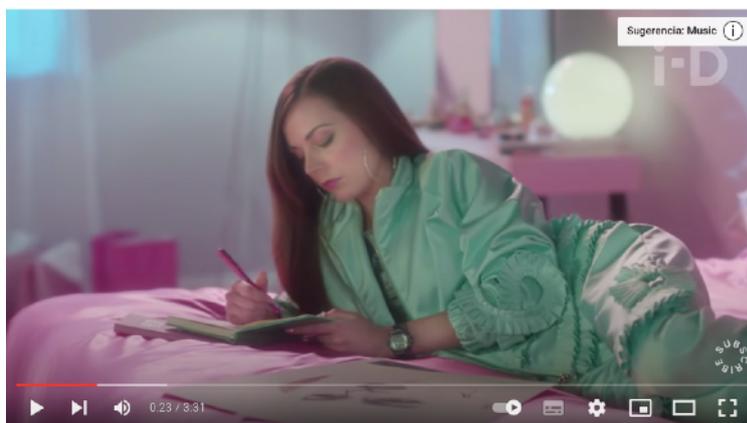


Fig.5. *Hi (Official Video)*, Hannah Diamond, 2015

Hito Steyerl y su pieza *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File*¹¹ han sido puntos claves a la hora de realizar mi obra. La producción de Steyerl me es de gran interés, especialmente por el ritmo de sus vídeos, los universos que crea dentro de ellos y su juego con el humor. Aborda en su trabajo temas de actualidad tales como el impacto causado por la proliferación de imágenes y el uso de Internet y las tecnologías digitales en nuestra vida cotidiana.



Fig.6. *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File*, Hito Steyerl, 2013

Para la producción del videoclip, comencé con un *storyboard* (fig.7) –que luego acabé modificando– en el cual dejaba clara la estructura de la pieza: una de la chicas entra a www.juegosdechicas.com, selecciona un juego titulado *Find your torero* y entra dentro de él. Aparece junto a las demás miembros y las cuatro intentan encontrar al torero a través de diferentes medios: llamándolo por teléfono, buscándolo en el portátil de la Junta de Andalucía, en varios

¹⁰ Ruge, J. (2017, 4 agosto). *PC Music: el sonido hiperproducido que se está tomando internet*. VICE. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.vice.com/es/article/ywpyzx/pc-music-sonido-%20hiperproducido-londres-producto-era-digital>

¹¹ Steyerl, H. (s. f.). *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* [Vídeo]. MoMA, Nueva York, US

Tamagotchis y en un álbum de colección de pegatinas. Finalmente, una de ellas consigue encontrarlo y concluye el videoclip con una escena final de un beso entre la *idol* y el torero.



Fig.7. Storyboard del videoclip



Fig.8. Moodboard de los estilos

Además del *storyboard*, tuve que tener muy en cuenta los estilos, maquillajes, *atrezzo*, etc. Para los estilos le pedí ayuda a una amiga estilista, Natalia Ruano. Le comenté mi idea y le enseñé el *storyboard* y algunas imágenes que tenía de referencia. Ella me propuso varios estilos y yo busqué por aplicaciones como *Vinted* y *Wallapop* ropa que se asemejase a la idea

inicial. Una de mis mayores inspiraciones para los atuendos fue la película *Perfect Blue*¹², que además también habla sobre las dificultades del mundo del entretenimiento en Japón. Mima Kirigoe es la cantante de un trío musical femenino de J-pop llamado *Cham!* con una fiel base de fans. Mima, en una decisión controvertida, decide abandonar su faceta de cantante y probar suerte en el mundo de la interpretación una serie llamada *Double bind*. Toda la ilusión del proyecto comienza a decrecer en Mima cuando se producen una serie de extraños incidentes a su alrededor, que incluyen una carta bomba y el asesinato de dos personas relacionadas con la serie. El argumento de la serie se vuelve cada vez más morboso y violento produciendo un efecto enfermizo en Mima; pronto empieza a ser incapaz de distinguir entre realidad y ficción. Desde el inicio, *Perfect Blue*, describe al mundo de la fama en general y al *star*

¹² Kon, S. (1997). *Perfect Blue* [Película]. Japan: Madhouse.

system japonés en particular como un entorno particularmente tóxico, en que el artista queda subsumido bajo la servidumbre de la imagen y el capricho de fans y managers¹³.



Fig.9. Detrás de las cámaras en el rodaje



Fig.10. Fotograma de *Perfect Blue*

Volviendo a la producción del videoclip, respecto al *atrezzo* y teniendo en cuenta lo caros que resultaban algunos accesorios, fui a mi bazar de confianza y los diseñé yo misma con materiales accesibles. Tomé de referencia para el videoclip un estilo similar al retrofuturismo japonés, con elementos como los cascos, la pistola, el micrófono, etc. La *idol* Mia Masuda¹⁴ fue de gran ayuda para la parte visual de la obra. También confeccioné el traje de torero comprando un disfraz que modifiqué añadiendo perlas, plumas y encajes para adecuarlo a la estética visual de la obra. Mar Cabezas y Jesús Palomino me comentaron el interés que podían llegar a tener estos objetos, que quedaban como piezas residuales de algo que había ocurrido, por lo que he considerado interesante conservarlas y exhibirlas. Jeremy Deller¹⁵ es un artista que me recomendó Palomino, quien actuaba como arqueólogo de elementos de la cultura pop que formaron parte de un periodo de tiempo determinado. Me sugirió que podía ser arqueóloga de mis propias piezas.



Fig.10. *The Uses of Literacy*, Jeremy Deller, 1997



¹³ González, M. (2020). "Perfect Blue": La crisis de identidad de un ídolo. Recuperado 7 septiembre 2022 de <https://cinemagavia.es/perfect-blue-critica-pelicula/>

¹⁴ Masuda, M. (2017). 電撃的ロマンス - *Masuda Mia* [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=an2D6OjF3xQ>

¹⁵ Deller, J. (1997). *The Uses of Literacy* [Instalación]. Glasgow: The Modern Institute.



También en relación a la pieza central del videoclip, realicé todo el *merchandising* que acompaña a la obra. Hice unas fotografías publicitarias en las cuales cada una de las miembros posa como una superheroína y se describen algunos rasgos de su personalidad, al estilo de los avatares de videojuegos. Visualmente me apropié de los pósters que sacó la serie *Pretty Guardian Sailor Moon* para publicitar la llegada de la versión en vida real del famoso anime.



Fig.11. Comparativa del póster original de *Pretty Guardian Sailor Moon* con mi versión

Finalicé con un CD en el que se incluye el libreto con fotos inéditas, pegatinas, *photocards*¹⁶, etc., al puro estilo álbum de *Kpop*. Este tipo de álbum está milimétricamente pensado para ser objeto de deseo de los fanáticos: incluyen contenido limitado, *photocards*, un libro con fotografías de los cantantes, etc. Toda esta cantidad de elementos que contiene el álbum hace ver a los fans que verdaderamente vale

la pena gastar cuarenta o cincuenta euros por él, en contraposición a los álbumes occidentales, que por

lo general solo traen el CD y un libreto con la letra de las canciones. Considero que tanto el álbum como los pósters son elementos necesarios que continúan con el *fake* y con el discurso del objeto de consumo que planteo en el transcurso de todo el proyecto.



Fig.12. Elementos que contienen dos álbumes de Kpop de los grupos *Twice* y *Blackpink*

¹⁶ Las *photocards* son fotografías en tamaño tarjeta con fotografías inéditas de los *idols* (generalmente *selfies*). Están hechas para ser coleccionables e intercambiables por los fans.

La profesora Blanca Montalvo me recomendó llevar el proyecto a las redes sociales para jugar con la interacción del público y seguir trabajando con “el decorado”. Creé una cuenta en Instagram¹⁷ (@cherryu.official) donde las cuatro personajes publican fotografías acompañadas de texto mostrando los entresijos de su vida como famosas. Esta cuenta de Instagram me sirve como hilo conductor que ayuda a comprender la trama, la cual se va construyendo a tiempo real. Los espectadores pueden interactuar con las chicas e interesarse por sus vidas al igual que lo harían con cualquier otra celebridad.

En mi trabajo, el autorretrato es un punto muy importante, puesto que una de las premisas es que siempre soy yo quien interpreta todos los personajes. Un autorretrato es mucho más que una representación visual mimética del artista y en el presente proyecto se entiende el autorretrato como un retrato generacional. Yo soy la que interpreta un personaje –que es bastante básico y tópico– que pretende representar a una generación, desde un punto de vista humorístico y jocoso. En relación a los retratos generacionales, la obra *Portraits* de Thomas Ruff es muy interesante para la investigación teórica de mi proyecto. En este proyecto, los sujetos son fotografiados mostrando solo la cabeza y los hombros, vistiendo su ropa diaria y con expresiones faciales neutrales. Capturó los rostros de sus compañeros de clase, quienes posaban tan inexpresivos como lo harían para una foto de carné. Cualquier intención de profundizar en la psicología del retratado quedaba anulada en favor de la austera neutralidad que desprenden estos retratos reproducidos en enormes formatos de exhibir la imagen.¹⁸



Fig.12. *Portraits*, Thomas Ruff, 1981-1985

¹⁷ <https://www.instagram.com/cherryu.official/>

¹⁸ *Thomas Ruff: fotografía con o sin cámara.* (2017, 6 octubre). El País. https://elpais.com/cultura/2017/10/05/babelia/1507200141_650169.html



El grupo *CherryU*, compuesto por Madoka Loka, Eri Tanaba, Sakura Kura y Kioko Flores se entiende como verdadero y ahí es donde está la clave del *fake*. Tal y como Jorge Luis Marzo plantea en *La competencia de lo falso*, el *fake* es aquello que se muestra sin cuestionar su veracidad, pues desde el primer momento se entiende como verdadero. La exposición comisariada por J.L. Marzo *No es verdad, no es mentira* (fig.13) cuenta con obras de cincuenta artistas con cables a la vista, cajas de cartón en el suelo, fichas de exposición a medio montar, etc. La muestra plantea cuestiones sobre cómo construimos la credibilidad y cómo se generan los valores de verdad en la sociedad. La historiadora Maite Beiges



Fig.13. Vista en sala de la exposición *No es verdad, no es mentira*

también ha sido una de mis principales referencias para este proyecto. En su libro *Camuflaje: engaño y ocultación en el arte contemporáneo* habla sobre el engaño, la ocultación e invisibilidad en relación al arte y camuflaje. Este libro traza la historia de esos intercambios, analiza la presencia del camuflaje militar en el arte pop y conceptual, así como los sutiles vínculos entre mujer y camuflaje; y, por último, aborda la dedicación de algunos artistas actuales a unas estrategias hechas de secretos y mentiras. En este sentido, en mi proyecto yo también estoy camuflándome constantemente en identidades falsas que pudieran ser reales, ya que nunca he pretendido disfrazarme o caricaturizar un estereotipo, sino siempre ser yo sin nunca llegar a serlo.

Otro de los proyectos que han captado mi atención es el de Lynn Hershman. En 1973, Hershman comenzó una performance bajo el personaje ficticio Roberta Breitmore. Durante los años en los que realizó esta performance, hizo actividades de la vida real como abrir una cuenta bancaria, alquilar un apartamento, o acudir a la consulta de un psiquiatra. Roberta tenía su propia ropa y maquillaje, así como una particular forma de andar, gestos y hasta una escritura diferente. Sus actividades fueron documentadas en 144 dibujos y fotografías de vigilancia, así como otros artefactos, incluidos cheques, tarjetas de crédito y una licencia de conducir.

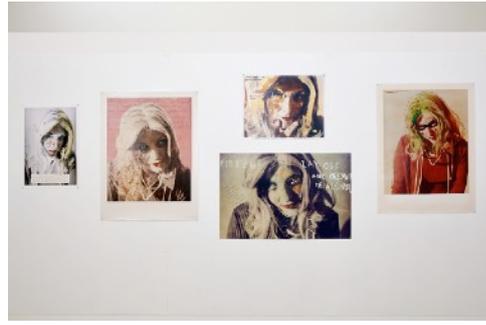
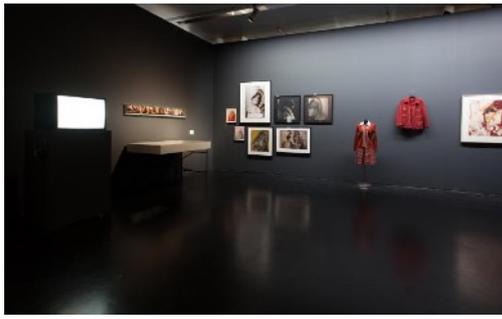


Fig.14. *Roberta Breitmore*, Lynn Hershman Leeson, 1973

Cuando creé el Instagram, decidí centrarme en la narración, que en mi caso se construye a través de diferentes disciplinas que me ayudan a reforzar el discurso. *Mi identidad como una idol en el mundo del entretenimiento japonés* es un relato que narra la vida de cuatro *idols*, en un principio de forma conjunta (con la pieza del videoclip) y posteriormente de manera individual. Si lo viésemos en una línea temporal, las cuatro protagonistas tienen momentos en los que coinciden, así como otros que viven solas. La obra *Excellences & Perfections*¹⁹ de la artista Amalia Ulman también se desarrolla en Instagram. La performance de Ulman consistió en interpretar un personaje ficticio cuya historia se desdoblaba en tres episodios diferentes, presentándose como tres diferentes personas. Con esa obra, Ulman pretendía probar qué fácil una audiencia puede ser manipulada a través del uso de arquetipos y personajes que han visto antes.

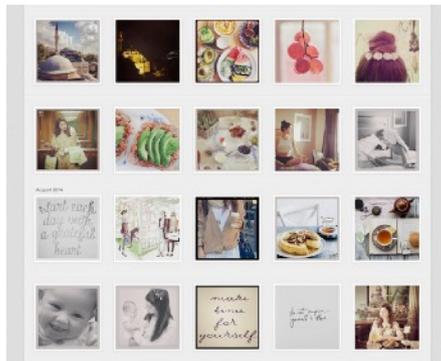


Fig.15. *Excellences & Perfections*, Amalia Ulman, 2014

Por otro lado, la lectura de Kenneth Goldsmith *Escritura no creativa* me ha ayudado mucho para entender la construcción de relato así como la apropiación de cualquier fuente. En mi trabajo es prácticamente esencial que exista la apropiación para producir obra. Con cada una de las chicas he producido diferentes piezas y para la mayoría de ellas me he apropiado de elementos ya existentes con fin de versionarlos y transgredirlos para crear discurso.

¹⁹ Ulman, A. (2014). *Excellences & Perfections* [Performance]. Berlin: New Museum.



Con el fin de ayudar a la mejor comprensión del relato, así como la lectura de la memoria, dividiré los siguientes apartados según el nombre de cada una de las *idols*.

3.2 Kioko Flores. Divas flamencas

Tras el nuevo giro del proyecto, donde centré la producción en la investigación de las transmedias, me dediqué a darle una personalidad definida a cada una de las chicas, lo cual me permite plantear una crítica desde el humor a aquello que me interesa cuestionar. En la revista –mi proyecto anterior– hacía lo mismo pero contenido en el formato de un artículo de revista para adolescentes. Sin embargo, tal y como he mencionado anteriormente, ahora me interesa llevar la narrativa a más disciplinas.

Kioko puede describirse como diva egocéntrica que disfruta de su fama. Me he apropiado de la estética de folclóricas españolas como Lola Flores o Rocío Jurado para construir a Kioko, con quien puedo trabajar los tópicos españoles. Es evidente que mi obra tiene una fuerte influencia de la cultura japonesa popular, que viene de mi atracción y fascinación por ella. Quizás esto es un problema en numerosas ocasiones ya que la fascinación me ciega, pero intento mantener una visión crítica y cuestionarme de dónde nace mi interés por una cultura de la que no formo parte, ya que todo lo que he aprendido del país ha sido gracias a clases de japonés, documentales, vídeos en Youtube y personas nativas. A pesar de ello, ahora mis intereses también están muy relacionados con mi propia cultura, siendo lo que más me interesa aquello considerado “hortera” por ser típicamente español. Carlos Miranda me hizo darme cuenta de que a mí me encanta la cultura nipona al igual que a muchos japoneses les fascina la cultura española, por lo que trabajar con esos paralelismos y diferencias podría llegar a ser interesante. Me sugirió investigar a Martirio²⁰ (fig.16), ya que fue una de las pioneras en apropiarse de la estética española para su personaje artístico.

Precisamente de aquí nace Kioko Flores y la pieza *Walk of Fame* (2022). En esta video-performance aparece Kioko solitaria paseando por calles típicas de un pueblo



Fig.16. Martirio

²⁰ *Estoy Mala*. (1986). [Vinilo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=x_LH2t6B5BM

español mientras que va pegando los carteles de su futura actuación en el Auditorio Cortijo de Torres (Málaga), una actuación que nunca va a tener lugar. Es ella misma la que va anunciando su próximo concierto, yendo por la calle con el vestuario escénico, inspirado en la moda flamenca.



Fig.17. *Something making something leads to nothing*, Francis Alÿs, 1997

Durante la planificación y realización de esta performance estuve muy influenciada por *Something making something leads to nothing* (1997) de Francis Alÿs (1959).

En esta pieza, Alÿs empuja un bloque de hielo en las calles de Ciudad de México durante seis o siete horas hasta que se derrite por completo. En las mismas calles, los trabajadores manuales pasan sus días empujando y tirando de carros y cajas. El resultado es el mismo: nada que mostrar a pesar de todas las horas de trabajo.²¹ Al igual que Francis Alÿs, en mi pieza *Kioko* se da el trabajo de colocar los carteles ella misma para que finalmente no ocurra su actuación, por lo que en realidad la finalidad de la acción es la acción en sí, de la que no se espera ningún resultado .

3.3. Eri Tanaba. Ex idols y rockstar

Al igual que a los programas del corazón, a cualquier narración le hace falta drama y conflicto para engatusar al espectador. Esta fue la premisa que tuve en cuenta para desarrollar el personaje de Eri Tanaba. Eri es la primera que se ha separado del grupo por un motivo que pretende crear polémica dentro de la narración: estaba cansada de interpretar canciones *kawaii* y sus jefes no han aceptado su homosexualidad.

He construido su personaje en referencia a artistas que han cambiado radicalmente su imagen tras salir de su compañía anterior, como por ejemplo Miley Cyrus. En su anterior compañía, es decir, Disney Channel, protagonizó una de las series más conocidas en el canal. La comedia comenzó en 2006 y se centra en una adolescente aparentemente normal, Miley Stewart, interpretada por Cyrus. Miley también es, en secreto, la famosa estrella del pop Hannah Montana y se transforma en ella con una peluca rubia y ropa glamurosa. La narrativa de la serie se centra en que

²¹ WALKING FABLES. (2013). Recuperado el 7 septiembre 2022, de <https://paulwalshphotographyblog.wordpress.com/2013/08/04/walking-fables/>



Fig.18. Miley Cyrus y Hannah Montana

Miley logra equilibrar su vida ordinaria como colegiala, amiga, hermana e hija, con su extraordinaria vida como estrella mundialmente famosa.

Si bien en la serie la doble personalidad de Miley/Hannah va dándose cuenta de su propia identidad, también hay que destacar que la actriz Miley Cyrus se convirtió en mujer y en celebridad durante la duración de Hannah Montana. Mientras que en muchas películas y programas de televisión dirigidos a espectadores adolescentes presentan actrices y actores mayores que los personajes que representan, las películas y programas de televisión para preadolescentes tienden a presentar estrellas y celebridades que tienen la misma edad que sus personajes. Miley Cyrus asumió su papel en Hannah Montana con doce años.²² Cuando acabó el rodaje y promoción de la serie en 2011, Miley quiso deshacerse de la imagen de chica dulce que su papel en Disney le había dado. Con sus primeros *singles* –siendo ella, no su personaje– dió una imagen de adolescente rebelde que alarmó a sus fans –la mayoría niños o preadolescentes– y a los padres, quienes realmente creyeron que su personaje era su personalidad real. En los siguientes años, siendo ya una mujer adulta, ha sido muy criticada por cualquiera de sus acciones: pertenecer y apoyar al colectivo LGTB, hablar públicamente de su ideología política de izquierdas, los vestuarios escénicos que usa o hablar abiertamente de feminismo. En 2021 Miley publicó en sus redes sociales una carta dirigida a Hannah en la que confesaba lo que le había puesto interpretar al personaje:

“[...] aunque eres considerado un "alter ego" en realidad, hubo un momento de mi vida en el que tus guantes me representaban más mis manos desnudas. Tuvimos un intercambio equitativo a través del que me diste una enorme fama a cambio del anonimato que yo te dí.[...].

*[...] No pasa un día sin que recuerde de dónde vengo. De un edificio en Burbank, California, lleno de personas con la capacidad de cambiar mi destino, que al final eso es lo que hicieron. Me dieron el mejor regalo que podría pedir una niña.
Te quiero Hannah Montana.*

²² Kennedy, M. (2014). Hannah Montana and Miley Cyrus: ‘becoming’ a woman, ‘becoming’ a star. *Celebrity Studies*, 5(3), 225-241.



Al igual que Miley, Eri ha pasado de ser una chica dulce a tener una personalidad rebelde.

He realizado dos piezas audiovisuales interpretando a Eri: otro videoclip y una entrevista. En el nuevo videoclip, Eri aparece interpretando una *cover* de la canción *Smells like teen spirit* (Nirvana, 2006) junto con su banda. Los “músicos” tocan instrumentos de juguete personalizados con perlas y pegatinas de Hello Kitty, mientras que Eri disfruta la canción haciendo algunos gestos como cortes de manga o voltear los ojos.

En la otra pieza, *Interview* (2022) –la entrevista–, Eri aparece sentada en un sillón mientras que una mujer a la que no vemos le hace diferentes preguntas sobre por qué se ha ido del grupo o cómo se llevaba con las demás miembros. Eri responde “yes” a todas las preguntas, contradiciéndose en la mayoría de ellas.

La pieza *Talk Show Beauty* de Josh Wilks (2021) ha sido una de las principales referencias para esta obra. Wilks es un fotógrafo y cineasta creativo residente en Londres. Su trabajo está muy influenciado por el cine y la narración de historias, buscando narrativas experimentales dramáticas fuera de los ámbitos de la fotografía comercial. Es teatral, dramático y evocador con una historia y un concepto elaborado detrás de cada imagen²³. En *Talk Show Beauty* se muestran pequeños clips de vídeo –no más de seis segundos– en forma de entrevista a seis personas diferentes con apariencias muy excéntricas que hacen una declaración con cierto tono irónico, por ejemplo: “*Sonny* (24)



Fig.19. *Talk Show Beauty*, Josh Wilks, 2021

dice que ser feo es inmoral y solo la belleza debería ser respetada”. Esta obra me ha causado mucho interés a nivel visual –ya que me he apropiado de un encuadre y formato de entrevista muy similar al suyo– y conceptual, pues considero muy interesante la relación que hace con los siguientes tres elementos: la frase, la actitud del personaje y el tiempo. En los tres o cuatro segundos que dura cada clip nos hace pensar que la entrevista es mucho más larga pero escoge esa frase porque es la que define la personalidad y apariencia del personaje.

²³ *Joshua Wilks*. (s. f.). Academy Films. Recuperado 8 de septiembre de 2022, de <https://www.academyfilms.com/joshua-wilks>

3.4 Madoka Loka. Internet e Identidad

La cultura de dormitorio es uno de los temas por los que tengo más interés en investigar y trabajar.

El concepto de *Cultura de dormitorio* nace de mano de la socióloga feminista Angela McRobbie en



Fig.20. *Tween Dreams*, Molly Soda, 2010

los 70, dando nombre a las prácticas y producciones culturales que las adolescentes realizan en la intimidad de su dormitorio, cuando cierran la puerta a los padres y al mundo. En la

actualidad, este concepto sigue estando presente diariamente en la vida de las adolescentes, pero cada vez más ligado a

Internet y a las redes sociales. Se puede decir que de aquí es de donde nace la definición de *youtuber* que conocemos hoy

en día. Hablar de *youtuber* es referirse, en términos generales,

a cualquier persona que tenga abierto un canal en la red social YouTube y que lo utilice mediante la publicación de vídeos y comentarios, con el objetivo de conseguir mayor número de visitas y, por ende, mejorar los datos de audiencia. En función de esta definición formal, cualquiera de nosotros podría ser un *youtuber*. No obstante, el mercado del éxito en la red social YouTube es solo un sueño alcanzado por unos pocos. Ser *youtuber* implica haber creado un movimiento social alrededor de nuestro canal, haber despertado el interés de millones de usuarios alrededor del mundo y haber conseguido que el volumen de fans y seguidores no deje de crecer, tanto en términos generales como en el número de visitas a los propios vídeos ²⁴.

En este aspecto, la artista Molly Soda ha sido una de mis principales referentes a lo largo de todo el proyecto. Soda centra su trabajo en Internet y nos hace reflexionar sobre el concepto de identidad digital. Cuela así sus *performances* entre el océano de *stories* de Instagram, vídeos de YouTube y demás publicaciones que llegan a diario a las redes sociales. A menudo, sus obras hechas con webcam imitan situaciones que ha visto en internet. Puede ser un tutorial, un *challenge*²⁵

²⁴ Hidalgo-Marí, T., & Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno youtuber y su expansión transmedia: análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *El fenómeno youtuber y su expansión transmedia: análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales*, 45-56.

²⁵ *Challenges*, palabra en inglés que significa "desafíos", consisten en hacer desafíos insólitos y publicarlos en las redes sociales, principalmente en el TikTok y el Instagram. Muchas veces son coreografías simple y chistosas en el ritmo de músicas específicas.



o un directo hecho en pijama desde la intimidad de su cuarto ²⁶. La obra *Tween Dreams* (2011) de Molly Soda ha sido un claro referente en mi proyecto. Este trabajo fue el primero de Soda que contó con reconocimiento –más allá de la red social Tumblr–. En *Tween Dreams*, la artista interpretaba a todos los personajes. Esta serie contaba la vida de tres amigas de doce años y estaba ambientada en los años 2000-2001. Al igual que Soda, Madoka es un *youtuber* que ha aprovechado su fama como *idol* para hacerse viral en la red. Con ella, he realizado tres vídeos diferentes, que se inspiran en tres diferentes *challenges* que rondan por Youtube con el fin de transgredirlos.

· ***Mukbang by Madoka***. Un *mukbang* es un tipo de video que consiste en comer frente a la cámara, mejor si es comiendo en grandes cantidades o haciendo ruidos al masticar y tragar. En esta video-performance, Madoka aparece en su habitación probando gastronomía española (paella, gazpacho, cerveza *Cruzcampo*...) con cubertería asiática.

· ***¿Qué hay en mi bolso?*** Esta clase de vídeos últimamente se ha hecho muy popular gracias al canal de *Youtube* de la revista *Vogue*. En ellos, aparecen las celebridades del momento mostrando lo que llevan en su bolso de diario y suelen estar llenos de comentarios críticos sobre lo poco reales que son, ya que a veces las famosas muestran objetos que nadie llevaría en su bolso, como una figurita de la Virgen María. En la propuesta que he realizado, Madoka muestra lo que hay en su bolso, combinando objetos “normales” –colonia, maquillaje, etc– con otros que invitan a la reflexión y humor, como una navaja de *Hello Kitty* o amuletos de la suerte poco convencionales. He querido relacionar esta pieza con *Semiotics of the Kitchen*, de Martha Rosler. La obra adopta la forma de una presentación paródica en la que, según Rosler «una anti-Julia Child substituye el “significado” doméstico de los utensilios de cocina por un léxico de frustración y cólera». En esta pieza centrada en la performance, una cámara estática enfoca a una mujer en una cocina. En una encimera que se encuentra delante de ella, se hayen una serie de utensilios que la mujer va enseñando uno a uno para demostrar su funcionamiento, pero con gestos que se desvían de los usos normales del objeto en cuestión. Con una irónica gramatología de sonido y gestos, la mujer y sus herramientas entran en el sistema familiar de los significados cotidianos relativos a la cocina para transgredirlo: los signos bien entendidos de la industria doméstica y la producción de comida

²⁶ País, E. E. (2019, 21 noviembre). Molly Soda: «Internet ha sido lo más parecido a una patria que he tenido en mi vida». *Verne*. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de https://verne.elpais.com/verne/2019/11/19/articulo/1574171776_857673.html#:~:text=Nunca%20me%20he%20sentido%20completamente,e%20interactuar%20con%20otros%20due%C3%Blas.

estallan con ira y violencia. Con este alfabeto de los utensilios de cocina, Rosler afirma que, «cuando la mujer habla, da nombre a su propia opresión»²⁷



Fig.21. *Semiotics of the Kitchen*, Marta Rosler, 1975



Fig.22. Fotograma de *¿Qué hay en mi bolso?*

• **Daily Makeup.** El vídeo se desarrolla en un constante plano cenital con Madoka en el centro mientras que está siendo maquillada de forma poco convencional por otra persona de la que solo vemos sus brazos.

3.5 Sakura Kura. Cuadernos, Diarios y adolescencia

En mi proyecto anterior, *Teen Magazines and Kawaii Culture*, me había centrado en las disciplinas digitales y había abandonado otros medios como el dibujo o la pintura. Carlos Miranda me recomendó salir un poco de lo digital y hacer alguna pieza más manual, ya que eso me ayudaría a pensar de una forma diferente. Hice caso a su consejo y me compré un cuaderno donde poder hacer algunos dibujos o collages de forma casi diaria. Tenía un material interesante con los dibujos pero no sabía dónde ubicarlos en la narrativa del proyecto hasta que Blanca Montalvo me sugirió que alguna de mis *Idols* podría ser artista. Así fue como nació el personaje de Sakura, quien solo conocemos por lo que muestra en los dibujos.

El cuaderno, por su propia naturaleza de pasar de página, da una sensación de continuidad en los dibujos. A pesar de no haberla realmente, sí que me resulta interesante que el espectador pueda crear una narrativa de todos los dibujos en conjunto. Por lo general, en los dibujos hay alusión a la infancia y adolescencia y están combinados con texto –en inglés– que lo hacen ver como un diario.

²⁷ Rosler, M. (1975). *Semiotics of the Kitchen* [Cortometraje]. España: Museo Reina Sofía.

Danny Ische-Knoblauch ha sido una de mis principales referencias en la producción de *Sakura's Drawings*. Ische-Knoblauch crea composiciones que invitan a la reflexión, combinando elementos de la cultura pop/internet con elementos de diseño clásico.²⁸ De alguna forma u otra me he visto muy influenciada con su trabajo para componer mis piezas, sobre todo con las cápsulas que suelta en las que relaciona diferentes elementos que aparentemente no tienen relación directa pero el espectador es quien la hace.

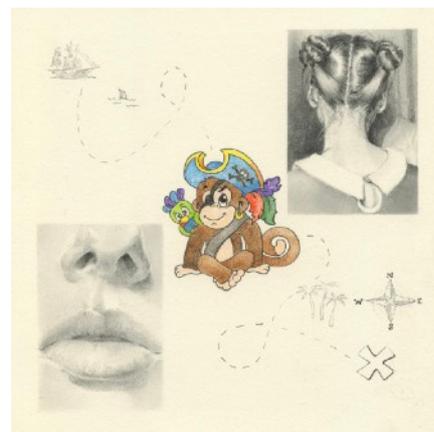


Fig.23. *S/T*, Danny Ische-Knoblauch, 2021



Fig.24. *Princess shower curtain and charcoal on canvas*, Gretchen Andrew, 2020

Por otro lado, la obra de Gretchen Andrew me ha ayudado a trabajar el espacio con elementos bidimensionales. Andrew es una artista estadounidense cuyo trabajo puede entenderse como una investigación de la realidad virtual. En sus *Vision Boards* la artista combina sobre lienzo dibujo, pintura y objetos tridimensionales. Al usar los *Vision Boards*, expone de forma jocosa los resultados de búsqueda de Google y habla sobre las limitaciones inherentes y estructurales de la tecnología binaria de 1s y 0s, al mismo tiempo que usa estas limitaciones para reclamar Internet como una herramienta progresista de posibilidades. Los materiales femeninos y trivializados de los *Vision Boards* chocan a propósito con los mundos dominados por hombres, como la inteligencia artificial, la programación y control político.

3.6. El espacio

Debido a las diferentes disciplinas que trabajo en mi proyecto, el espacio es un punto muy importante para poner en relación todos los elementos y diferentes piezas que he realizado. A pesar de ser de lo más importante en el proyecto, también ha sido uno de mis principales problemas al no

²⁸ Danny Ische-Knoblauch — The Family Reviews. Recuperado 7 septiembre 2022, de <https://www.thefamilyreviews.com/features/danny-ische-knoblauch>



saber cómo disponer todo el material producido en sala. Durante el transcurso del máster, he tenido la oportunidad de realizar dos muestras en sala de mi trabajo en mi estudio de trabajo individual.

La primera vez que expuse el trabajo, opté por centrarme en las cuatro chicas como grupo, ya que eso es el inicio de la narración que he construido. Con la iluminación rosada y el videoclip reproduciéndose en bucle, creé un espacio instalativo que pretende sumergir al espectador. A pesar de que todas estas piezas dentro de la narración pertenecen a *CherryU*—el grupo—, también introduje en la instalación un ordenador portátil con acceso a una página web donde se encuentran todos los vídeos de las demás protagonistas.²⁹



Fig.25. Vistas primera exhibición en el estudio del Máster del proyecto

Después de lo anterior, la profesora Blanca Montalvo me sugirió trabajar con maquetas realizando una sala de exposición diferente por cada una de las cuatro personajes. Las maquetas, que no solo se entienden como maquetas sino también obra final, también juegan con el discurso de ser objetos de consumo *cuquis* y adorables que también puedes controlar, modificar e insertarte en ellas.

En la segunda propuesta espacial que realicé en mi estudio del máster, además del ordenador con la página web, la pieza audiovisual del videoclip del grupo y *merchandising* del *single*, llené una pared de bocetos, *post-its* y fotografías de inspiración a modo de “pared de trabajo”, que daba a entender que las maquetas estaban en plena producción y todo ese material es la investigación y preparación que tuve para realizarlas, por ello ha sido de gran importancia conocer y estudiar estrategias de exposición de otros artistas, para poder solucionar todos los problemas que surgieran a la hora de exhibir en mi proyecto. Las primeras propuestas de maqueta que realicé fueron un total fracaso debido a que no podía pensar más allá de las cuatro paredes del estudio del máster. Me costaba muchísimo comprender el espacio como una sala de exposición más grande, por lo que el problema con estas primeras maquetas fue que eran *casitas* de muñecas.

²⁹ <https://cherryu.hotglue.me/>



Fig.26. Vistas segunda exhibición en el estudio del Máster del proyecto

Para solucionar estos problemas me fue de gran ayuda conocer a artistas que trabajan con el espacio y sobre todo que tengan gran cantidad de piezas multidisciplinares para exhibir. *Cotton under my feet*, que así se titula el proyecto que el artista Walid Raad presentó al Museo Thyssen, consta de obras de reciente creación y de catálogos intervenidos y publicaciones con notas al margen que vertebran un mapa complejo de pistas que validan o niegan afirmaciones planteadas por Raad, quien se mueve así entre el rigor y la invención. De fondo, se examinan los lazos de las colecciones del Thyssen con la historia del arte occidental y no occidental, asuntos en los que podemos profundizar en performances y recorridos guiados que acompañan a la exhibición, articulada, como decíamos, a partir de un enorme tejido de referencias. La forma en la que Walid Raad conforma todo ese entresijo de información y material me parece muy interesante en relación al proyecto que estoy planteando, ya que ambos proyectos tienen en común una gran cantidad de



Fig.27. Vistas exposición *Cotton under my feet*, Walid Raad, Museo Thyssen-Bornemisza, 2022

producción artística que debe ser organizada para su muestra en sala y comprensión.

Por otro lado, Molly Soda también me ha influido a la hora de distribuir mis piezas por el espacio. especialmente en la exposición *ME AND MY GURLS* que tuvo en la galería Annka Kultys Gallery. En esta muestra en sala Soda tiene una gran cantidad de material, desde imágenes en pequeño

formato hasta vídeos, que organiza de una forma caótica –y a su vez ordenada– que recuerda a las pestañas de navegación por Internet.



Fig.28. *ME AND MY GURLS*, Molly Soda, Annka Kultys Gallery, 2018

En la exposición que Arvida Brystöm tuvo en Arken Museum la artista hace muy buen uso de la escala para su instalación, siendo una de las cosas que más me interesan de ella las fotografías en gran escala que ocupan la pared, recurso que he tomado para casi mis propuestas en sala.



Fig.29. Arvida Brystöm en Arken Museum

Por último, Pipilotti Rist también ha sido una de mis principales referentes, sobre todo en relación al espacio. Las obras de Rist están creadas en el lenguaje visual difundido por los medios de comunicación de masas. Hace uso de las imágenes que nos son familiares como una herramienta, con la cual deja vislumbrar los prejuicios y las nociones preconcebidas de las que están plagadas la televisión y la publicidad, que, aunque no seamos del todo conscientes de ello, determinan en gran medida nuestra manera de concebir el mundo real. Gracias a la obra de Pipilotti Rist puedo estudiar cómo construye instalaciones inmersivas donde se reproducen sus videos de forma asombrosa.



Fig.30. *À la belle étoile*, Pipilotti Rist, 2007

3.6.1 Solución expositiva y maqueta de Kioko Flores.

Cada una de las maquetas están pensadas como obra final pero también como posible adaptación al espacio real, así juego con la fina línea entre lo que es real y lo que no: ¿por qué la maqueta no puede convertirse en un espacio real donde introducirme a mí misma y crear un nuevo escenario?.

La maqueta de Kioko se entiende como una escena típica de feria española, siendo la pieza central una mesa con dos sillas flamencas donde descansa el vestido de la *artista*. Detrás de ello, una pared con carteles pegados de la actuación, al igual que ocurre en la video performance que se reproduce en una TV en el centro. A los lados, una collage a gran escala de folclóricas españolas, insertando a Kioko como una de ellas; y una pila de TVs antiguas que reproducen el mismo *frame* de vídeo a velocidades distintas. Por último, una pared de lunares flamencos (una mezcla entre Yayoi Kusama y la Feria de Sevilla) que salen del espacio 2D y están por toda la sala.



Fig.31. Yayoi Kusama (1929)



Fig.32. Farolillos de la feria

3.6.2. Solución expositiva y maqueta de Eri Tanaba

La pieza central de esta sala de exposiciones en miniatura es en un escenario con la figura de Eri a modo de *photocall*. En las paredes, una TV reproduciendo el videoclip y una fotografía a gran

escala de la banda en plena actuación. En el otro lado de la sala, dividido por una cortina de flecos, una instalación más íntima conformada por un sillón y una TV reproduciendo la pieza *Interview*.

3.6.3. Solución expositiva y maqueta de Madoka Loka.

La sala de Madoka está dividida en dos gracias a un muro central. En la primera zona, una TV situada en una pared con un *wallpaper* a gran escala reproduciendo la pieza audiovisual *¿Qué hay en mi bolso?*. Enfrente de la TV, una colección de fotografías de pequeño formato de todas las *Hello Kitty* que la *idol* lleva en su bolso a modo de amuleto. Por último, una fotografía rectangular y deformada de Madoka sosteniendo una navaja, la cual está pegada a la pared y cae hasta el suelo.

En la otra zona, una mesa con la comida del vídeo *Mukbang by Madoka* y una TV reproduciendo el vídeo encima de esta, invitando a sentarse y comer con la *youtuber*. En la pared, una fotografía a gran escala del fondo que aparece en los vídeos de Madoka, con una TV apoyada en el suelo reproduciendo la pieza audiovisual *Daily Makeup*. Desde el techo caen unos brazos muy alargados que parecen tocar la cara de Madoka.

3.6.4. Solución expositiva y maqueta de Sakura Kura.



Fig.33. *Shin Chan* y su familia en el *kotatsu*

Las dos piezas centrales que conforman el espacio de Sakura son un *kotatsu*³⁰ rosa desde donde se intuye que Sakura realiza sus dibujos y una recreación de una escena de picnic que aparece en uno de los dibujos del cuaderno.

En las paredes, otro dibujo a gran escala – también de un *kotatsu*, en concreto el que se encuentra en el interior de la casa de *Shin Chan*³¹–,

una TV que reproduce un vídeo en el que se enseñan todos los dibujos del cuaderno y un dibujo a formato mayor de una *Hello Kitty* llorando. Por último, al lado de la TV, un estante sobre el que descansa el cuaderno original.

³⁰ Un *kotatsu* es un marco de mesa bajo hecho de madera y cubierto por un futón sobre el cual se apoya la superficie de la mesa. Debajo hay un brasero o estufa, que a veces es parte de la estructura de la mesa misma.

³¹ *Crayon Shin-chan* es una serie de manga escrita e ilustrada por Yoshito Usui centrada en la vida de Shinnosuke Nohara, un niño de cinco años particularmente travieso.

4. Reflexión sobre las aportaciones recibidas

A lo largo de lo que llevamos de máster, cada clase y cada visita individual de los diferentes profesionales han sido de gran importancia para el desarrollo de nuestros proyectos. Iniciamos el máster con las clases teóricas y las que impartió Luis Puelles me causaron un gran interés. Habló de términos que antes no había prestado tanta atención a pesar de ser de gran importancia, como la desubicación, el extrañamiento y el contexto en la obra de arte. Fueron de gran envergadura los referentes y textos que nos recomendó, los cuales enriquecieron mi trabajo.

Agradezco mucho la sinceridad con la que Joaquín Ivars impartió sus clases, ya que habló del panorama artístico actual y profundizó en conceptos tales como el Rizoma y la complejidad, así como también explicó la filosofía de teóricos tan importantes para el mundo del arte como Gilles Deleuze y Félix Guattari. También compartí su ilusión e interés por la cultura nipona que nos transmitió tras haberle sido concedida una beca para residir durante un curso en Japón.

Las clases de Arcadio Reyes y Francisco Velasco fueron muy refrescantes a la vez que interesantes. Tras varios días de teoría al inicio del máster, los talleres que nos propusieron fueron muy relajados y adecuados, ya que personalmente me hicieron abrir un amplio abanico de posibilidades artísticas relacionadas con la tecnología de una forma muy lúdica y entretenida. En los talleres que prepararon aprendimos el uso de herramientas digitales como Arduino o la *Kinnect* con fin de poderlas usar en nuestro proyecto artístico.

Blanca Machuca nos hizo disfrutar y profundizar en la performance en una clase muy divertida y diferente a lo que hemos tenido en el máster, en la cual mediante un juego, cada uno realizó una pequeña actuación que estaría directamente relacionada con una importante performance de la Historia del Arte. También agradezco su tiempo para visitar mi espacio y hablarme sobre la importancia que tenía el estudiar el objeto de consumo y la sociedad española en mi obra.

En las clases de Carlos Miranda, que para mí siempre son muy fructíferas, nos habló de la importancia del proyecto artístico mostrándonos una gran cantidad de referentes así como explicando una de sus piezas con fin de mostrarnos cómo realizar un texto para un congreso artístico. En las diferentes visitas a mi estudio, agradezco mucho la visión que ha dado de mi obra, siempre aportando referencias y opiniones que enriquecen mi discurso, haciéndome ver la importancia de todas las decisiones que se toman en el transcurso del proyecto.

Juan Carlos Robles nos preparó una clase en base a su trayectoria artística personal, nos

mostró todas sus obras y nos comentó todos sus entresijos. Fue muy interesante conocer su experiencia a la hora de haber resuelto diferentes problemas que pudieran darse en la producción artística.

Jesus Palomino también nos enseñó su recorrido como artista de una forma muy humilde y sincera, hablándonos sin ningún tapujo de cómo había llegado al lugar en el que se encuentra ahora mismo como profesional del arte. Me resultó de gran interés su obra y la forma tan cercana y amable en la que nos habló de ella. También nos enseñó en persona una de sus últimas piezas y nos hizo partícipes de ella.

La clase de Javier Garcerá fue muy productiva. Nos habló de la importancia del tiempo que se le debe dedicar a la obra y nos explicó textos y referentes de un interés y calidad excepcionales. Agradezco su amabilidad y su forma tan pausada y tranquila de explicar y responder todas las cuestiones que se le preguntaron.

La visita a mi estudio de Chema Cobo fue de lo más motivadora. Fue uno de los primeros en ver el *storyboard* que había realizado para el videoclip, hizo muy buenos comentarios sobre mi obra y me animó a seguir produciendo a la vez que divirtiéndome con el arte tal y como lo había estado haciendo hasta ahora.

María Ángeles Díaz impartió una clase muy tranquila a la vez que interesante sobre el paisaje sublime que incluyó referencias a artistas y textos de gran interés.

La artista Sabine Finkenauer visitó mi estudio y quedó muy asombrada con mi trabajo. Agradezco mucho su fascinación por mi obra y los consejos que me dio, que hicieron la visita muy enriquecedora.

La clase del profesor José Iranzo se centró en el videoarte y en el arte en la red. También nos enseñó una pieza en la que había estado experimentando los últimos días lo cual fue entretenido y sugerente.

Las aportaciones de Blanca Montalvo siempre son de lo más enriquecedoras para mí. Agradezco enormemente todos los consejos y aportaciones que ha hecho en mi obra, haciéndome hincapié en el interés del desarrollo del personaje en el transcurso de mi proyecto actual, así como siempre me ha animado a disfrutar y experimentar en la producción artística.

Enar de Dios mostró un gran interés en mi trabajo, lo cual me fue totalmente inspirador. Admiro su trayectoria y que alague mi obra es todo un honor para mí. Fueron muy útiles sus consejos para solucionar algunos problemas técnicos del videoclip, así como la lectura que hizo de los dibujos en el cuaderno. También me recomendó una referente –Lynn Hershman– muy

importante para mi trabajo que yo no conocía anteriormente.

La visita a mi estudio del artista Abraham Lacalle también fue muy enriquecedora, me habló de la importancia de la composición y disfrutó mucho con lo que llevaba producido de videoclip.

Carmen Osuna visitó mi estudio y fue una de las visitas más divertidas y cómodas que tuve. Le compartí mi frustración al no saber cómo exponer lo que llevaba hasta ahora y me dio soluciones fáciles que funcionaban a la perfección con mi obra y discurso. Me tranquilizó y me motivó a seguir divirtiéndome experimentando con mi trabajo.

La clase de Juan Aguilar estuvo centrada en el desarrollo del proyecto artístico, nos habló de la importancia de la metodología y nos enseñó referentes de gran interés. En su visita a mi estudio, me comentó que debía tener en cuenta esa metodología y organizar mi producción, ya que desde su punto de vista era muy caótica.

Francisco Javier Ruiz del Olmo impartió una de las clases más importantes del máster, hablándonos sobre la profesionalización del arte. Nos compartió una amplia variedad de herramientas digitales y analógicas para la redacción de memorias y textos, nos habló de cómo acceder y realizar un doctorado y nos explicó cómo hacer la memoria para el Trabajo Final de Máster.

Pepa Cano también nos habló de la profesionalización en el arte. En su clase teórica nos contó de forma muy cercana y sencilla su experiencia trabajando en diferentes sectores del mundo artístico, así como nos dio información sobre cuáles son las condiciones para exponer en los diferentes museos de Málaga. Agradezco enormemente su amabilidad e interés por mi trabajo, ya que también le comenté mis dudas sobre la exposición de mi trabajo, a lo que ella me dio soluciones sencillas que yo no había visto hasta entonces.

La visita a mi estudio de Manuel Pedro Rosado fue muy interesante y enriquecedora. Me dio referentes que han sido de gran utilidad para el desarrollo de mi trabajo y me habló de la importancia de lo analógico en mi obra, sugiriéndome que debía potenciar ese aspecto.

Agradezco mucho la visita de Mar Cabezas, me relajó mucho hablar con ella por las soluciones que me propuso para mostrar mi obra en sala, así como también me felicitó por la producción del videoclip. Me recomendó varios libros con referentes muy interesantes para los dibujos del cuaderno y me animó a seguir produciendo y desarrollando la personalidad de las cuatro personajes.

La visita de Jesús Zurita fue una de las mejores de todo el máster. La recuerdo con mucho cariño y entusiasmo porque ambos compartíamos la misma pasión por el mundo del entretenimiento

japonés, así como el manga y el anime. Me contó muchas anécdotas de su viaje a Japón así como me habló de referencias muy interesantes de cine japonés como Masaki Kobayashi, Shōhei Imamura y Toshimasa Suzuki.

Amaia Barboza también hizo grandes aportaciones a mi proyecto. Me habló de Martha Rosler y la relación que tienen sus collages con mi obra, así como también me descubrió a la artista Gretchen Andrew.

En resumen, me siento muy agradecida de que durante el transcurso de este máster haya podido estar en contacto con grandes profesionales del arte, así como conocer su opinión sobre su trabajo y poder recibir referencias y aportaciones tan interesantes como las que me han dado.

5. Presupuesto

1. Material de trabajo común

Cámara de video 45€

Cámara de fotos 600€

Tableta gráfica 60€

2. CherryU

Vestuario 50€

Atrezzo 15€

Impresión (póster, CD, etc) 30€

3. Madoka

Objetos bolso 20€

4. Eri

Atrezzo 15€

Dietas para los extras 25€

Decoración set 15€

5. Kioko

Impresión carteles 7€

Vestuario 15€

6. Sakura

Cuaderno 4€

Materiales dibujo 20€

Pegatinas 10€

7. Maquetas

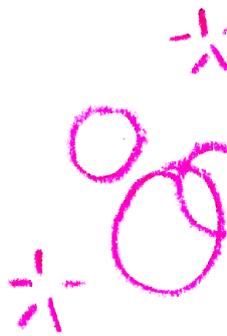
Maderas 30€

Metacrilato 30€

Impresiones 25€

Materiales para las miniaturas (FIMO, plástico, papel, etc) 20€

Total: 1036€



Bibliografía

Asian Boss. (2019). *Confesiones de una ex-idol de K-pop (ft. Crayon Pop)* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ILjUissU8qw&t=2s>

Baiges, M. M. (2007, 26 septiembre). *Camuflaje: Engaño y ocultación en el arte contemporáneo (La Biblioteca Azul serie mínima) (Spanish Edition)* (1.^a ed.). Siruela.

Danny Ische-Knoblach — The Family Reviews. Recuperado 7 septiembre 2022, de <https://www.thefamilyreviews.com/features/danny-ische-knoblach>

Deller, J. (1997). *The Uses of Literacy* [Instalación]. Glasgow: The Modern Institute.

Estoy Mala. (1986). [Vinilo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=x_LH2t6B5BM

Goldsmith, K. (2022, 11 septiembre). *Escritura no creativa: La gestión del lenguaje en la era digital*. Sur+.

González, M. (2020). "Perfect Blue": La crisis de identidad de un ídolo. Recuperado 7 septiembre 2022, de <https://cinemagavia.es/perfect-blue-critica-pelicula/>

Hannah Diamond - Hi (Official Video). (2015, 2 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mKztreA6e7Y>

Hidalgo-Marí, T., & Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno youtuber y su expansión transmedia: análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *El fenómeno youtuber y su expansión transmedia: análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales*, 45-56

Joshua Wilks. (s. f.). Academy Films. Recuperado 8 de septiembre de 2022, de <https://www.academyfilms.com/joshua-wilks>

Kennedy, M. (2014). Hannah Montana and Miley Cyrus: 'becoming' a woman, 'becoming' a star. *Celebrity Studies*, 5(3), 225-24

Kon, S. (1997). *Perfect Blue* [Film]. Japan: Madhouse.

Masuda, M. (2017). 電撃的ロマンズ - *Masuda Mia* [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=an2D6OjF3xQ>

Miyake, K. (2017). *Tokyo Idols* [Video]. Japan: BBC Four.

País, E. E. (2019, 21 noviembre). Molly Soda: «Internet ha sido lo más parecido a una patria que he tenido en mi vida». *Verne*. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de https://verne.elpais.com/verne/2019/11/19/articulo/1574171776_857673.html#:~:text=Nunca%20me%20he%20sentido%20completamente,e%20interactuar%20con%20otros%20due%C3%B1os.

Rosler, M. (1975). *Semiotics of the Kitchen* [Cortometraje]. España: Museo Reina Sofía.

Ruff, T. (s. f.). *Portraits* [Fotografía]. MoMA, Nueva York, us.

Ruge, J. (2017, 4 agosto). *PC Music: el sonido hiperproducido que se está tomando internet*. VICE. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.vice.com/es/article/ywpyzx/pc-music-sonido-%20hiperproducido-londres-producto-era-digital>

Steyerl, H. (s. f.). *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* [Video]. MoMA, Nueva York, us.

Thomas Ruff: fotografía con o sin cámara. (2017, 6 octubre). El País. https://elpais.com/cultura/2017/10/05/babelia/1507200141_650169.html

Ulman, A. (2014). *Excellences & Perfections* [Performance]. Berlin: New Museum.

WALKING FABLES. (2013). Recuperado 7 septiembre 2022, de <https://paulwalshphotographyblog.wordpress.com/2013/08/04/walking-fables/>

Warner Music Denmark. (2017). *Smile - Butterfly (Official Music Video)* [Videoclip]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QzcvRDWgRIE>



Anexo

CherryU



BUTTERFLY - "Torero"

Vídeo monocanal 3'04"

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2021

<https://youtu.be/tH2xXYin31g>

Web: <https://cherryu.hotglue.me/>



BUTTERFLY - "Torero" CD

CD, pegatinas y tarjetas

12,1x12,1cm (cerrado)

2021



Torera

Traje de torero customizado

120x70cm

2022



CherryU Timeline

Dibujo y collage sobre papel

14,8x84cm (desplegado)

2022

Kioko



Walk of fame

Vídeo monocanal 2'23''

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/cnRoXMOKzK8>



Visiting Kioko's space

Vídeo monocanal 0'42''

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/mJZuYHC6WYk>

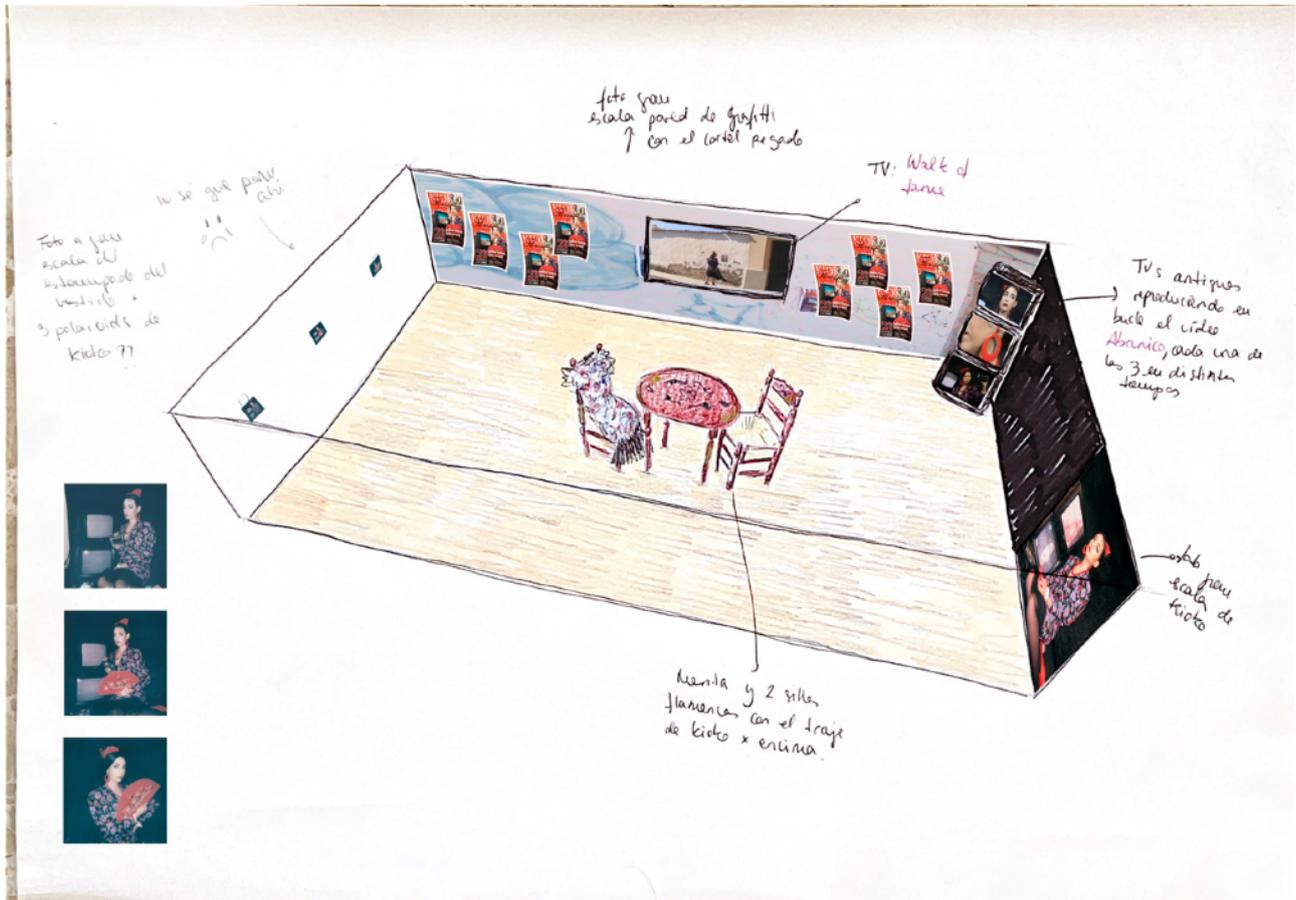


CherryU: Idols & Ex. Kioko

Madera, papel, vinilo, arcilla polimérica y tela.

45x35x20cm

2022



CherryU: Idols & Ex. Kioko (boceto)

Papel

29,7x42 cm

2022



Abanico

Vídeo monocanal 1'40''

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/u99evjtEJSc>

Eri



SMELLS LIKE TEEN SPIRIT

Vídeo monocanal 3'39"

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

https://youtu.be/yqZ_2_yra7g



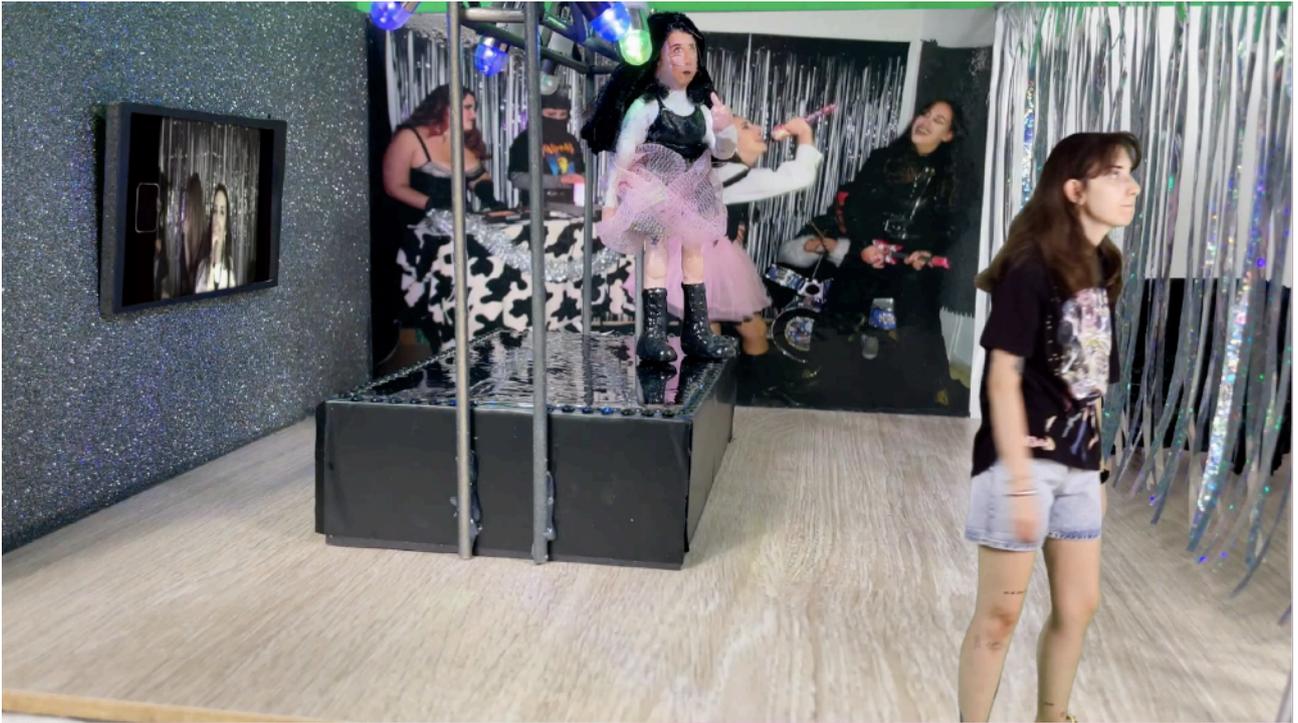
Interview

Vídeo monocanal 2'09"

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/IBZzbsiLVKg>



Visiting Eri's space

Vídeo monocanal 0'39''

HD 1080 x 720p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/9Bt92YnkLhc>

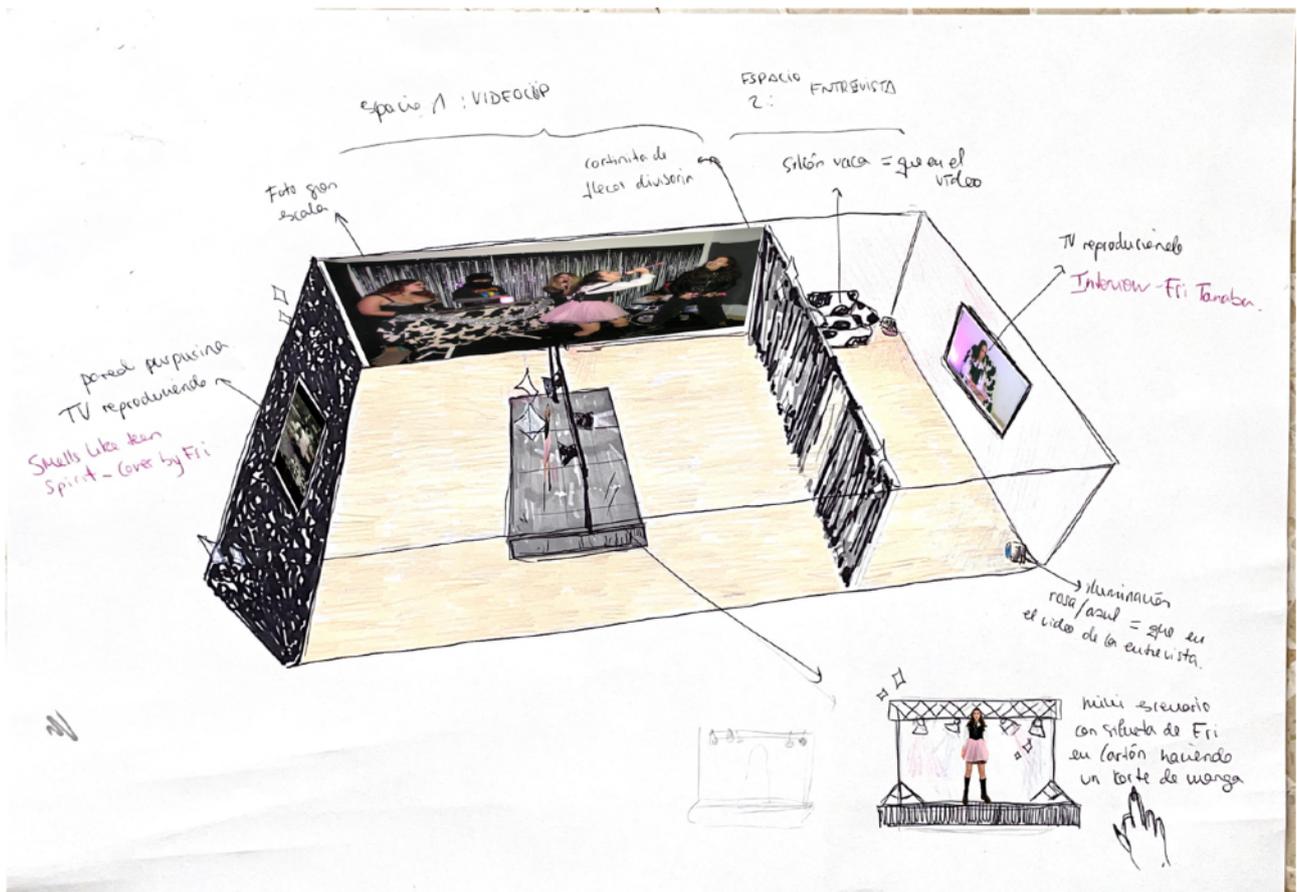


CherryU: Idols & Ex. Eri

Madera, papel, cartón, vinilo, arcilla polimérica y tela.

45x35x20cm

2022



CherryU: Idols & Ex. Eri (boceto)

Papel

29,7x42 cm

2022

Madoka



Mukbang by Madoka

Vídeo monocanal 1'45''

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2021

<https://youtu.be/JbeIqL3z8Qk>



¿Qué hay en mi bolso?

Vídeo monocal 3'41''

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/iqmYbI1AsAI>



My daily makeup

Vídeo monocanal 3'30"

HD 1080 x 480p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/aiGtcc08K4E>



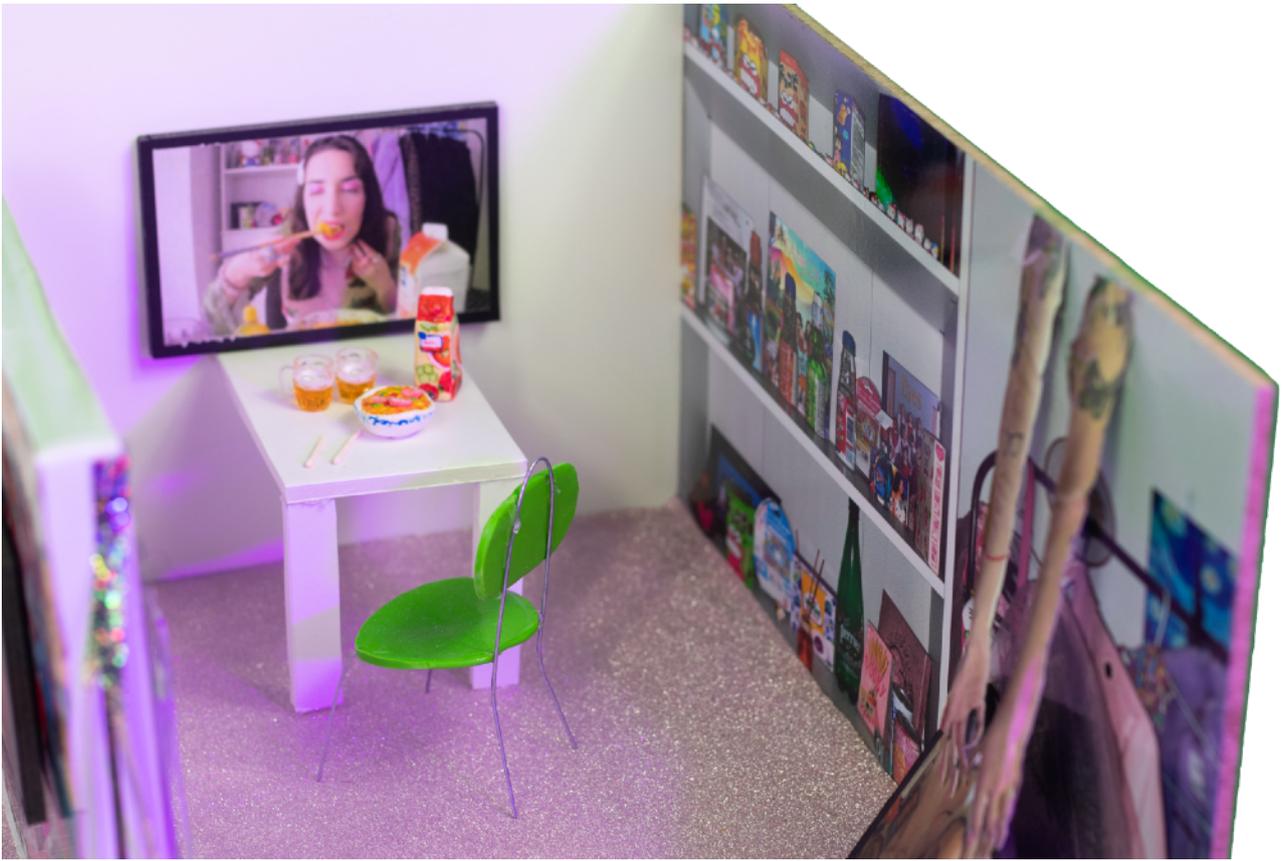
Visiting Madoka's space

Vídeo monocanal 0'42''

HD 1080 x 720p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/g3bfSsVZTfA>





Sakura



Sakura's drawings

Cuaderno

21x13cm (cerrado)

2022

Pueden verse los dibujos aquí: https://issuu.com/ireenemonteero/docs/sakura_s_drawings



Visiting Sakura's space

Vídeo monocanal 0'23"

HD 1080 x 720p Hi-Fi RGB

2022

<https://youtu.be/jS9xzangL70>





Happy birthday!

Cartón y masilla

20x18x9cm

2022

