



DECONSTRUYENDO IMÁGENES Y TRANSFORMANDO HISTORIAS: MUJERES QUE DESAFÍAN ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS

DECONSTRUCTING IMAGES AND TRANSFORMING STORIES: WOMEN WHO CHALLENGE
GENDER STEREOTYPES IN ARTISTIC PRACTICES

Francisco José Gómez Díaz
Universidad Rey Juan Carlos

DOI: [10.33732/ASRI.6709](https://doi.org/10.33732/ASRI.6709)

.....
Recibido: (09 04 2024)

Aceptado: (01 07 2024)
.....

Cómo citar este artículo

Gómez Díaz, F. J., (2024). Deconstruyendo imágenes y transformando historias: mujeres que desafían estereotipos de género en las prácticas artísticas. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (25), 46-59
<https://doi.org/10.33732/ASRI.6709>

Resumen

Esta investigación se sumerge en el videoarte como medio de expresión y ruptura de estereotipos de género, centrándose en la obra de mujeres artistas. Se analiza la convergencia

Abstract

This research dives into video art as a medium of expression and disruption of gender stereotypes, focusing on the work of women artists. It analyzes the convergence between video art and the redefinition

entre el videoarte y la redefinición de roles de género, explorando cómo las mujeres artistas utilizan este medio para desafiar y deconstruir estereotipos arraigados. Así mismo, busca profundizar en este fenómeno, destacando el papel crítico del videoarte en la transformación de narrativas y percepciones de género.

Palabras clave

videoarte, tecnología audiovisual, mujeres artistas, estereotipos de género, transformación cultural

of gender roles, exploring how women artists use this medium to challenge and deconstruct entrenched stereotypes. This research seeks to delve deeper into this phenomenon, highlighting the critical role of video art in the transformation of gender narratives and perceptions.

Keywords

Video art, audiovisual technology, women artists, gender stereotypes, cultural transformation.

Introducción: La corporalidad como abstracción artística

El concepto del cuerpo en el ámbito artístico ha experimentado diversas metamorfosis y expansiones en varias direcciones desde la década de 1950. Este fenómeno se ha visto impulsado por figuras prominentes como Yves Klein, John Cage, el movimiento Gutai y el arte de acción asociado al movimiento Fluxus, así como las prácticas de los *happenings* y las concepciones de Joseph Beuys sobre la universalidad del impulso artístico en cada individuo. Estas corrientes confluyen en la idea de la unificación del arte y la vida. No obstante, la noción de una convergencia plena entre el arte y la vida rara vez se materializa (Martin 2006).

A partir de la década de 1970, algunos artistas desafiaron la noción de la unión entre vida y arte, optando por desarrollar una forma de *performance* independiente de la causalidad. En este enfoque, el cuerpo humano se percibía como un material estético maleable, susceptible de transformación y capaz de funcionar como un espacio de proyección o un indicador de procesos mentales. Este cambio de perspectiva marcó la aparición de la *performance* artística, donde el cuerpo mismo se convierte en la obra de arte, mientras que temas como el feminismo y la identidad sexual adquieren una prominencia constante en este periodo. El surgimiento del videoarte se encuentra estrechamente vinculado al contexto televisivo, aunque se caracteriza por adoptar una postura de disidencia al posicionarse en contraposición a las convenciones establecidas en el ámbito del arte, la política y la sociedad (Gras, 2012). En la actualidad, la tarea de restringir la producción en formato de vídeo como vehículo para la expresión artística se muestra sumamente compleja, dado que se entrecruzan prácticas que van desde las más básicas hasta aquellas que aprovechan las vanguardias tecnológicas audiovisuales, todas ellas orientadas hacia la experimentación. La evolución de la imagen digital ha experimentado un cambio notable en un breve lapso de veinte años, destacándose como una contribución significativa al paisaje iconográfico contemporáneo. Esta transformación puede atribuirse, al menos en parte, al creciente interés en el vídeo como medio artístico, el cual ha sido integrado plenamente como una categoría válida dentro del ámbito de las artes visuales. El videoarte ha desarrollado sus propias convenciones estilísticas y estructurales, consolidando así su posición como un género que dialoga tanto con las bellas artes como con el cine experimental y el cine de autor (Neumann, 2006).

Metodología

Este estudio emplea un enfoque cualitativo y se sumerge en un análisis de obras seleccionadas de mujeres artistas destacadas. La metodología se inspira en enfoques hermenéuticos y semióticos para desentrañar las capas de significado presentes en estas creaciones visuales. La razón de que se emplee un enfoque cualitativo es para estudiar la evolución de las prácticas en vídeo realizadas por mujeres desde el punto de vista narrativo y tecnológico. Se analizan, de forma objetiva, obras seleccionadas de mujeres artistas reconocidas que han marcado la historia de las prácticas artísticas en vídeo y que han sido exhibidas en museos de prestigio. Se consideran aspectos visuales, narrativos y conceptuales para identificar los recursos visuales y sonoros. Por último, se estudian las estrategias narrativas utilizadas en la producción de las piezas.

Desarrollo de la investigación

La revolución visual: el impacto del vídeo en la representación de género y sexualidad en el arte contemporáneo

El videoarte se alinea con movimientos contraculturales que tienen como objetivo cuestionar y explorar las posibilidades inherentes a dichas estructuras. A pesar de este desafío inicial, el videoarte emerge como un medio de considerable poder y relevancia en la contemporaneidad, siendo reconocido tanto como una forma de expresión artística basada en los medios de comunicación como un arte mediático en sí mismo (Gras, 2012).

Durante la década de los sesenta, los artistas incursionaron en la experimentación con la tecnología del vídeo en un contexto marcado por una notable efervescencia en la escena artística internacional. Estas corrientes emergentes se orientaron hacia la exposición de las tensiones inherentes a la vida cotidiana y la subversión de las fronteras convencionales entre el artista, el espectador y la experiencia social. Aspectos tales como la apropiación de materiales de consumo común, la formulación de categorías estéticas arraigadas en lo cotidiano, la interpelación de los paradigmas clásicos de percepción, la inclusión activa del espectador en la obra de arte y la implicación física y moral del artista en la construcción del significado artístico, todos estos elementos constituyeron facetas cruciales de una reconfiguración radical en los lenguajes artísticos contemporáneos. En este contexto, no sorprende que la televisión, entendida como un elemento omnipresente en la cotidianidad y un símbolo emblemático de la sociedad postindustrial, atrajera una considerable atención en los círculos del arte durante la era de la información (Echevarría, 1987). Por ende, el vídeo se erigió como una herramienta constructiva para la ejecución de acciones artísticas, y ciertas primeras incursiones en el videoarte emanaron de artistas que previamente habían cultivado sus propias expresiones dentro de los ámbitos del arte conceptual y minimalista, influidos en gran medida por el arte performativo. Se podría argumentar, incluso, que una parte significativa de estas obras podría ser considerada como registros de acciones de *performance* o bien, evolucionaron hacia obras que fusionaban elementos y que se podrían clasificar como piezas performativas mixtas (Rush, 2002).

Durante la década de 1970, varios artistas se enfocaron en examinar y retratar la figura femenina en diversas formas de medios, incluyendo la televisión, el cine y la pornografía. Este periodo coincidió con

la popularización del lema "lo personal es político", atribuido a la estadounidense Carol Hanisch y que cobró relevancia en el movimiento feminista de la época. Hanisch presentó esta idea en su ensayo homónimo, "The personal is political", publicado por primera vez en la revista *Notes from the Second Year: Women's Liberation* en 1970. Esta concepción no solo alentó la consideración de lo individual en el ámbito político, sino que también promovió la inclusión de la perspectiva femenina en el discurso artístico de la época.

Este movimiento permitió que las cuestiones relacionadas con el género, la sexualidad (tanto homosexual como heterosexual) y el rol de la mujer en el ámbito del arte y la sociedad adquiriesen una presencia significativa en el panorama artístico (Rush, 2002). Como artista pionera cabría destacar a Joan Jonas, aclamada tanto por la diversidad como por la profundidad de su obra, especialmente en el ámbito de la *performance* donde ha logrado explorar la complejidad del uso del vídeo con propósitos artísticos. Jonas manipula la ontología de la fragmentación corporal en sus *performances* en vídeo. En su obra *Vertical Roll* de 1972 presenta una imagen distorsionada que se despliega constantemente de arriba hacia abajo, utilizando la repetición como un recurso coreográfico recurrente. En este vídeo, la artista, se representa a sí misma de manera fragmentada, mostrando únicamente partes específicas de su cuerpo, como el rostro, el abdomen y las piernas, mientras ejecuta una danza del vientre, sugiriendo una imagen estereotipada de una estrella de cine que se ve alterada por la distorsión visual. Asimismo, se le observa moviendo una cuchara de manera obstinada, una acción que puede interpretarse como un intento de desconcertar al espectador o como una representación metafórica de la vida doméstica. En paralelo a este trabajo, en piezas como *Left Side Right Side* (1972) desafía la percepción del espectador al repetir continuamente la frase "esta es mi izquierda, esta es mi derecha", lo que confunde la noción tradicional de orientación espacial. A través de estas acciones, Jonas altera conscientemente la perspectiva del espectador y presenta una visión alternativa del cuerpo femenino, divergente de la representación convencional ofrecida por los medios de comunicación. Según O'Dell (1990) esta artista desafía las concepciones preconcebidas que la televisión promueve sobre el cuerpo humano, que suelen ser percibidas como definitivas y mitificadas por el público televisivo.

Figura 1: *Vertical Roll*. Jonas. (1972). Captura de pantalla.



Fuente: Imagen obtenida de fotograma extraído del vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=jpgstzBDJ7s>.

Hanna Wilke es una destacada artista de origen alemán que incursiona en la exploración del cuerpo y las representaciones convencionales de la feminidad. En su obra *Gestures* (1973), Wilke emplea su rostro y sus manos para adoptar poses y expresiones típicamente femeninas, las cuales luego transforma en gestos explícitamente sexuales, desafiando así las normas establecidas sobre la representación de la mujer.

Por otro lado, la artista estadounidense Lynda Bengalis, en su obra *Now* (1973), proyecta en tiempo real una imagen de su propio cuerpo y entabla una interacción directa con dicha imagen. A través de esta obra, Bengalis explora las posibilidades inherentes a este nuevo medio, aunque simultáneamente emprende una crítica sobre su utilización para perpetuar la degradación del cuerpo femenino (Rush, 2002).

Valie Export, una figura destacada en el ámbito del arte de performance de la década de 1970 se dedicó a explorar los límites del cuerpo humano en sus obras. Durante este periodo, las performances se caracterizaban por su afán de llevar al extremo las fronteras del cuerpo, lo cual marcaba pautas de comportamiento respecto al dolor y el peligro. Según Martin (2006), estas expresiones artísticas buscaban crear una experiencia de despersonalización corporal, transformando el cuerpo humano en una suerte de máquina.

También cabría destacar a Ana Mendieta, una prominente artista cubana, se distinguió por su expresión artística a través de *performances*, las cuales documentaba mediante vídeo para capturar su experiencia emocional. En sus obras, Mendieta manipulaba y distorsionaba su cuerpo, empleándolo como herramienta para explorar sensaciones y emociones. Por ejemplo, comprimía su cuerpo entre cristales y realizaba transferencias pictóricas utilizando su propio cuerpo y sangre animal. En su obra *Pirámide Mortuoria* de 1975, llevada a cabo en Yaagul, México, simuló un terremoto mediante convulsiones corporales, empleando su propio cuerpo como recurso para evocar la vibración de dicho fenómeno natural (Rush, 2002).

Dara Birnbaum, a través de su obra de videoarte *Technology Transformation: Wonder Woman* (1979), redefine los roles de género desmontando la serie de televisión estadounidense, de la década de 1970, *Wonder Woman*. Birnbaum, mediante la apropiación y manipulación de imágenes de esta serie, defendió el mito de la mujer trabajadora. Su pieza de siete minutos, basada en la serie mencionada, presenta a la protagonista de *Wonder Woman* girando frenéticamente, mientras la artista intercala secuencias fragmentadas para desmontar y reconstruir el mito representado y en esta pieza destaca como una mujer normal se transforma en una súper mujer con poderes sobrehumanos (Martin, 2006). Birnbaum adopta un enfoque crítico al utilizar el antagonismo de los superhéroes masculinos, yuxtapuesto con secuencias de la transformación mágica de la heroína, para cuestionar y reexaminar la imagen de la mujer en la sociedad y en los medios de comunicación. Este vídeo es una de las primeras obras en vídeo que se apropia de material emitido por la televisión para transformarlo en una pieza artística crítica. La artista, a través de múltiples repeticiones de acciones visuales y sonoras, utiliza técnicas de edición rápida y ofrece un análisis minucioso de la letra de la canción de la serie, con los que critica los mensajes estereotipados y los prejuicios culturales presentes en la serie de televisión *Wonder Woman* (Meigh-Andrews, 2006).

Birnbaum (2006) se describe a sí misma como una pirata de las imágenes culturales populares que selecciona y utiliza para elaborar sus piezas. Cada una de sus obras, según ella, pone en tela de juicio la autoría y la autenticidad. Birnbaum a través del uso de esas imágenes extraídas de la televisión americana, explora diferentes conceptos, en especial, la alienación que generan dichas imágenes.

Dara Birnbaum formó parte de la primera generación de artistas feministas junto a la nombrada Valie Export, Lynn Hershman, Nancy Holt, Ulrike Rosebanch, Martha Rosler, Rosemarie Trockel y Friederike Pezond. Todas ellas utilizaron el vídeo como medio de expresión crítico para cuestionar la posición de la mujer en una sociedad mediática orientada hacia el patriarcado. En este contexto, el cuerpo femenino se utilizó para mostrar el papel y los modelos de comportamiento rígidos que le han sido impuestos a la mujer (Martin, 2006).

El arte del desafío: mujeres y prácticas en vídeo en la década de 1980

Durante la década de 1980, la apropiación audiovisual, como práctica artística, emergió como una modalidad postmoderna de crítica visual y textual. Esta estrategia consistía en extraer imágenes originales de su contexto original y otorgarles nuevos significados mediante la intervención del artista. Un ejemplo paradigmático de esta tendencia apropiacionista se encuentra en la obra *Kiss the Girls: Make Them Cry* (1979), la cual se erige como precursora en este ámbito. En este trabajo, Dara Birnbaum emplea clips de vídeo del concurso televisivo *Hollywood Squares* para construir un análisis de los gestos codificados de género presentes en dicha programación. Los primeros planos de las expresiones faciales de los participantes del concurso, lejos de ser interpretados como neutrales e inocentes, son reinterpretados para ejemplificar el deseo subyacente de la televisión de inducir un estado de sumisión en el espectador.

Figura 2: Birnbaum. *Kiss the Girls: Make Them Cry*. (1979). Captura de pantalla.



Fuente: <https://www.moma.org/collection/works/118203>

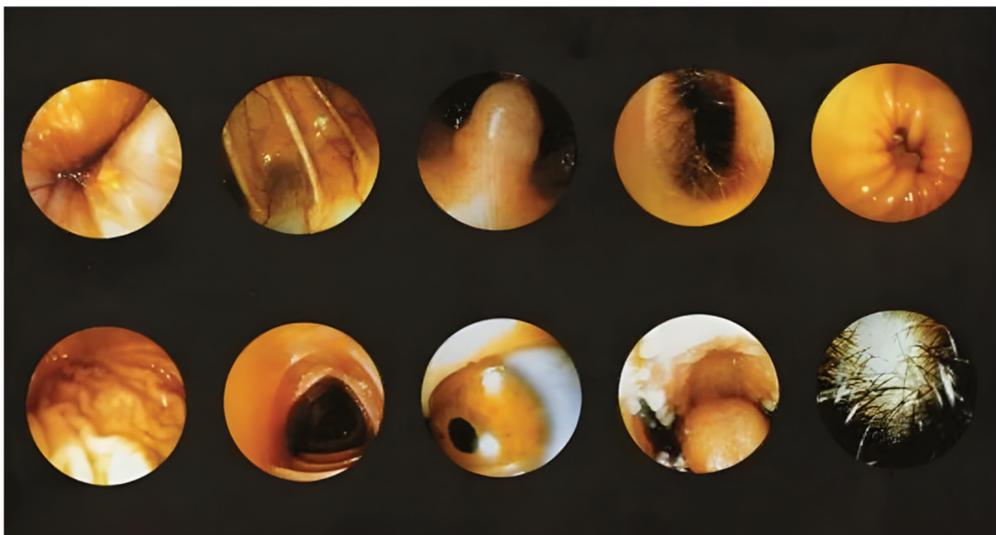
Otro ejemplo significativo es *Joan Does Dynasty* (1986) de Joan Braderman, que constituye una deconstrucción feminista de la clásica telenovela popular. En esta obra, la artista se inserta a sí misma en la pantalla, inmersa en imágenes seleccionadas con el propósito de analizar los elementos patriarcales

presentes en la narrativa. Estos casos representan instancias en las cuales los artistas han recurrido al reciclaje y la combinación de textos preexistentes con el fin de generar significados nuevos y críticos, así como para evidenciar cómo los medios de comunicación contribuyen a reforzar las ideologías culturales como mecanismo de control social (Horsfield, 2006).

Transformaciones tecnológicas y perspectivas femeninas en los noventa

Durante finales de la década de 1980 y principios de la década de 1990, la tecnología disponible para los artistas experimentó un progreso notable, mientras que los estándares de producción se incrementaron. Es evidente que, durante la década de 1990, la tecnología experimentó un rápido avance, inicialmente disponible para profesionales y artistas, y posteriormente accesible para el público en general. En este sentido, los videoartistas aprovecharon cada desarrollo tecnológico, y muchas de las ideas estéticas, políticas y filosóficas que fundamentan su obra fueron posibles gracias al avance tecnológico. Por consiguiente, la tecnología abrió nuevas posibilidades de experimentación y conceptualización artística, como lo demuestra el trabajo de la artista libanesa Mona Hatoum. Sus obras, que tienden hacia la abstracción, exploran una perspectiva singular del cuerpo humano, desafiando las normas establecidas en torno a la identidad sexual y los conceptos tradicionales de corporalidad. En particular, Hatoum emplea la tecnología de vídeo, inspirándose en avances médicos, como se evidencia en su obra *Corps Etranger* (1994), donde utiliza una cámara endoscópica para trasladar la visión del espectador desde la cáscara externa del cuerpo hacia su interior. Este viaje inmersivo dentro del cuerpo humano, explorando órganos y conductos, desdibuja las fronteras entre los individuos, destacando la universalidad de la fisiología humana. A través de esta obra, Hatoum subraya la idea de que nuestra fisiología compartida trasciende cualquier intento de categorización basada en nombres, géneros o estatus social, al mismo tiempo que reafirma su identidad como mujer y artista reconocida (Elwes, 2005).

Figura 3: Hatoum. *Corps Etranger*, 1994. Captura de pantalla.



Fuente: <https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/bnhmTX0>

Durante la década de 1990, se observó un notable resurgimiento del estilo performativo de baja tecnología, especialmente entre artistas femeninas. Este fenómeno ha sido descrito como un retorno sorprendente a las prácticas performativas de los años setenta (Rush, 2002). En este contexto, los vídeos

corporales producidos aluden a las actuaciones repetitivas realizadas por videoartistas conceptuales y artistas performativos prominentes, tales como William Wegman, Vito Acconci, Gina Pane y Bruce Nauman. Además, estas obras no descartan la incorporación de elementos como la miseria, lo visceral y los aspectos primitivistas del *action painting* (Elwes, 2005).

La influencia de artistas como Acconti y Jonas se manifiesta en la obra de diversas artistas femeninas, entre las que destaca Pipilotti Rist, una destacada artista suiza reconocida por su uso innovador del medio vídeo. Rist emplea esta forma de expresión para abordar una amplia gama de temas, incluyendo la crítica al tratamiento del cuerpo femenino en la televisión y la cultura popular. Un ejemplo de ello es su obra *I'm not the girl who missed much* (1986) en el que Rist se presenta bailando de manera incesante y exagerada, repitiendo insistentemente su título, que coincide con el nombre de una canción. Esta representación se transforma en una aguda crítica dirigida hacia la cultura popular, particularmente hacia la MTV, evidenciando la despiadada degradación del cuerpo femenino en dicho ámbito cultural. En el trabajo de Rist se aprecia una clara influencia de la artista Marina Abramovic, artista que continúa explorando estas temáticas en el nuevo milenio, sumergiéndose profundamente en la recuperación de ritos ancestrales y paganos del folclore serbio. Su obra se caracteriza por abordar temas relacionados con las divinidades, el erotismo y la fertilidad. (Rush, 2002).

Cheryl Donegan, una artista estadounidense, también emplea el medio del vídeo en sus creaciones, caracterizadas por un ritmo más pausado y un estilo irónico (Rush, 2002). En su obra *Head* (1993), Donegan protagoniza una escena en la que bebe directamente de una botella de detergente y emite gemidos de placer, una acción que critica de manera contundente la industria pornográfica. Asimismo, en su obra *Line* (1996), Donegan hace referencia a la película *El desprecio* de Godard para cuestionar la posición de dominio que el hombre ejerce sobre la mujer.

Figura 4: Donegan. *Head*. (1993). Captura de pantalla.



Fuente: https://www.eai.org/user_files/images/title/_xl/donegan_head_xl.jpg

Sadie Benning, una artista estadounidense y defensora de los derechos de las lesbianas, ha destacado desde la década de los ochenta por su producción de vídeos con narrativas profundamente personales

y que se acerca al concepto de un diario. Benning optó por utilizar una cámara de juguete Fisher Price para documentar las experiencias y desafíos de una joven lesbiana criada en América. Sus obras, como *A New Year* (1989), *If Every Girl Had a Diary* (1990) y *Flat is Beautiful* (1998), exploran los sentimientos de una adolescente en transición hacia la edad adulta, así como los deseos y pulsiones sexuales inherentes a esta etapa de la vida (Elwes, 2005). Cabe también destacar su pieza *Living Inside* (1989), donde la artista se graba a sí misma en su habitación durante tres semanas, dejando de asistir a clases durante este periodo. Esta obra fusiona la inocencia con un aura de patetismo, ofreciendo un relato conmovedor sobre la adolescente que se siente como una intrusa en su propio mundo (Rush, 2002).

El trabajo de Sadie Benning, aunque enfocado en la emergente identidad lésbica, se sitúa dentro de un contexto más amplio de obras producidas a principios de los años noventa que abordan la cuestión de la identidad política. Como sostiene Horsfield (2006) este corpus artístico refleja el reconocimiento y la necesidad de establecer identidades históricas y comunitarias específicas, articuladas en torno a la experiencia compartida como "el otro". Este impulso hacia la definición y la afirmación de identidades culturales concretas ha sido un motor tanto de la política de identidad como de numerosas obras de vídeo relevantes, exploradas desde las perspectivas de grupos culturales diversos y jóvenes artistas urbanos.

Phyllis Baldino es una artista que, a través de su obra, busca exponer las partes ilógicas y carentes de sentido que conforman la vida de las mujeres adultas. Baldino a través de su obra construye y destruye objetos cotidianos frente a una cámara que registra constantemente. Un ejemplo destacado de esta exploración es su obra *Cosmetic/No Cosmetic*, donde la artista se muestra utilizando una taladradora eléctrica para destrozarse un neceser lleno de maquillaje, mientras ella misma aparece vestida con ropa interior femenina y perfectamente maquillada (Rush 2002).

La revolución digital se extiende al discurso de la mujer

A partir de la primera década del siglo XXI, el videoarte ha experimentado un impulso significativo debido a los avances tecnológicos que han revitalizado el medio. Desde sus primeros días, este género ha sido moldeado por la evolución tecnológica. En la breve historia del vídeo, que abarca aproximadamente cuarenta años, la revolución digital ha transformado completamente el panorama. El paso de lo analógico a lo digital ha sido completo, y el crecimiento y la accesibilidad de las videocámaras han sido notables (Sherman 2008). El vídeo, a pesar de su progreso tecnológico continuo, ha mantenido una característica distintiva a lo largo de su trayectoria histórica: su naturaleza híbrida. Este medio ha sido y sigue siendo un arte híbrido que integra diversos medios disponibles, tanto aquellos asociados al arte del espacio como aquellos relacionados con el arte del tiempo, así como elementos de alta y baja cultura. Esta diversidad se refleja en la amalgama de lenguajes artísticos que abarcan desde la pintura, la *performance* y la publicidad, hasta la instalación, el cine, *YouTube* y la televisión (Creo y Groot, 2009).

Eija-Liisa Ahtila es una artista que se centra en la experiencia subjetiva y las relaciones humanas. Explora las posibilidades que ofrece el medio del vídeo, como la manipulación del tiempo y la narrativa, para representar acciones aparentemente imposibles en la vida cotidiana de los personajes, como volar o regresar de la muerte. Estas técnicas están siempre al servicio de las emociones y la identidad de los personajes, así como de la experiencia del espectador. Para Ahtila, las instalaciones de imágenes en

movimiento se convierten en el medio ideal para investigar los cambios y las vulnerabilidades en las identidades contemporáneas de hombres y mujeres (Newman, 2009). En la mayoría de los casos, la artista produce dos versiones de sus obras una versión monocanal y otra multipantalla. *The Annunciation* (2010) es una obra concebida para ser presentada en tres pantallas, caracterizada por la pluralidad de perspectivas y experiencias temporales y espaciales. Esta pieza refleja una posible coexistencia entre mundos paralelos al mezclar elementos de ficción, mitología, creencias, la cotidianidad y escepticismo. Sin embargo, todas estas convergencias señalan la esencia de su trabajo: la imagen en movimiento, que permite al espectador interactuar con la imagen de manera abierta, fomentando la reflexión, la diferencia y la duda (Bal, 2013).

The Annunciation se destaca por su enfoque enérgico y desafiante hacia el ilusionismo presente en el teatro y el cine. A diferencia de estos medios, donde el espectador típicamente se encuentra sentado cómodamente en la oscuridad, observando pasivamente hacia adelante y desconectado de su cuerpo, en la obra de Ahtila el tiempo está espacializado. Esto significa que el espectador se enfrenta a la obra de una manera más inmersiva, donde no puede mantener una distancia abstracta, sino que se ve involucrado en la experiencia de manera más activa y comprometida (Bal, 2013).

Figura 5: Ahtila. *The Annunciation-Marian Illestys*, 2010.



Fuente: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/exhibitions/eija-liisa-ahtila-the-annunciation>

Desafiando la Mirada: Feminismo y Videoarte en España en el nuevo milenio

Durante los primeros años del siglo XXI, se observa una persistencia en el interés por las temáticas identitarias, destacándose la incorporación de estrategias feministas en numerosas obras. El desarrollo del vídeo feminista no está ligado a un contexto histórico específico y gracias al avance tecnológico se ha facilitado la difusión de obras que, previamente, carecían de canales de distribución. En este periodo, tanto artistas individuales como colectivos que han abordado estas temáticas desde la década de los noventa han continuado profundizando en su exploración, mientras que también se ha sumado un nuevo grupo de creadoras que aplican estas estrategias (Blas, 2011).

Ruth Gómez, Itziar Barrio, Amparo Sard y Dora García se dedican al análisis reflexivo del individuo y de los elementos que desafían su identidad, así como de los códigos sociales. Estas artistas comparten una perspectiva fundamentada en las teorías feministas, especialmente en lo que respecta a la interacción entre la historia de las jerarquías de género y los estereotipos asociados a ellas (De la Torre y Prieto, 2001). Entre los nombres destacados en este ámbito se encuentran Cristina Lucas, Itziar Okariz, Cabello/Carceller y Estíbaliz Sábada. En España, el surgimiento del vídeo feminista, que amalgama los nuevos esencialismos, los enfoques constructivistas y posfeministas, ocurrió más tarde que en otros países. Este movimiento aborda de manera sincrónica el panorama internacional de las nuevas contribuciones en torno al género, tales como la teoría *cyborg*, las nuevas masculinidades y el pensamiento *queer* y, hacia el final de la primera década del siglo XXI, las artistas transcurren más allá de enfoques previos, como lo ejemplifica María Ruido con su obra *Plan Rosebud* (2008), en la cual emprende una indagación sobre la memoria colectiva de España. Ruido emplea recursos como la narrativa fragmentada, la contraposición de entrevistas y el desmontaje de narrativas oficiales (Blas, 2011).

Figura 6: Ruido. *Plan Rosebud*, 2008.



Fuente: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/plan-rosebud-1>

Virginia Villaplana se distingue como una artista que, a través de su obra, se ha abocado al desarrollo de ensayos visuales innovadores, como lo ejemplifica *Mundo Paraíso Perdido* (2008-2009). En esta obra, Villaplana se propone desarticular el formato del documental clásico utilizando filmaciones realizadas por Elena Rodríguez-Bauzá en la selva amazónica durante la década de 1930. Dichas filmaciones son empleadas por Villaplana como medio para reflexionar acerca de la construcción de imágenes que configuran una identidad indígena (Blas, 2011).

Un ejemplo relevante de este género de vídeos es la obra *Off escena: si yo fuera...* (2010-2011) de Cabello/Carceller, integrado por Helena Cabello y Ana Carceller. A través de esta obra, las artistas emprenden una reflexión y una acción colectiva que aborda las poéticas de inclusión y exclusión en la sociedad capitalista neoliberal contemporánea. Según estas artistas, las interacciones sociales se rigen por dinámicas que delimitan límites transversales entre las personas, barreras apenas perceptibles que ganan fuerza y visibilidad cuando alguien no se adecua a los roles establecidos. En estos casos, surge la lógica punitiva, destacando el encierro institucional como la expresión más manifiesta y ostensible de esta dinámica (Cabello/Carceller, 2011).

Figura 7: Cabello/Carceller. *Off escena: si yo fuera*, 2010.



Fuente: <https://www.mataderomadrid.org/programacion/cabellocarceller-escena-si-yo-fuera>

Tapólogo (2008), creado por Gabriela y Salla Gutiérrez, se dedica a la exploración de un proyecto llevado a cabo por una red de mujeres infectadas con VIH en Sudáfrica. Esta obra emplea narrativas alternativas al formato tradicional del documental televisivo y ha recibido reconocimiento y premios a nivel internacional, siendo destacado en festivales como el *Black International Cinema Berlin* y el Festival Internacional Cine y Sida en Argentina, entre otros.

Cabe añadir que es imprescindible considerar las contribuciones de autoras como Virginia García del Pino, Isabel María, María Cañas, Verónica Eguaras y Esther Achaerandio, entre otras destacadas figuras. A pesar de los intentos por relegar la perspectiva de análisis feminista al olvido, encasillándola en las teorías de la década de 1970, el contra-cine y las de-estéticas feministas siguen vigentes, aunque encuentren eco en un contexto inesperado (Blas, 2011).

Conclusiones

Este estudio resalta la importancia del videoarte como medio para expresar y desafiar las normas de género, subrayando la necesidad de seguir explorando este campo para ampliar el entendimiento sobre cómo las artistas femeninas están contribuyendo a dismantelar estereotipos arraigados.

-La evolución de las prácticas artísticas en vídeo realizadas por mujeres se caracteriza por un compromiso constante con la redefinición de las narrativas de género y la resistencia a las estructuras establecidas. A lo largo del tiempo, estas obras no solo se han manifestado como expresiones artísticas, sino también como agentes de cambio social, desafiando las percepciones tradicionales y utilizando el medio del vídeo para cuestionar y reconstruir conceptos fundamentales de feminidad, identidad y representación.

-El videoarte crítico femenino no solo exhibe creatividad artística, sino que también funciona como una herramienta poderosa para la reflexión crítica y la transformación social. Es esencial valorar y analizar de manera continua estas obras para comprender la complejidad de las narrativas de género y promover

un diálogo cultural en constante evolución. Por consiguiente, en conjunto, estas obras forman un legado valioso que impulsa a la sociedad a cuestionar, aprender y avanzar hacia una comprensión más profunda y equitativa de la diversidad humana.

Finalmente, es pertinente destacar que la insuficiencia de fuentes académicas contemporáneas y fácilmente accesibles referentes al videoarte disruptivo en relación con los estereotipos de género, particularmente en el contexto del videoarte español, constituye un desafío significativo para la investigación en esta área. En este sentido, el presente manuscrito sugiere el inicio de futuras investigaciones centradas en el estudio del videoarte producido por mujeres, tanto a nivel nacional como internacional, con el propósito de abordar esta carencia y aportar al avance del conocimiento en el ámbito académico.

Referencias bibliográficas

- Bal, M. (2013). *Thinking in film: The politics of video art installation according to Eija-Liisa Ahtila*. Bloomsbury Publishing.
- De la Torre, B. (2011). *VideoStorias*. ARTIUM, Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo.
- Dexeus, C., & Rego de la Torre, J. C. (2005). *Desvelar lo invisible: Videocreación contemporánea*. Sala de Exposiciones Alcalá, 31.
- Elwes, C. (2005). *Video art: A guided tour*. I.B. Tauris & Co.
- Frieling, R., & Herzogenrath, W. (Eds.). (2006). *40yearsvideoart.de. Part 1: Digital heritage: Video art in Germany from 1963 to the present*. German Federal Cultural Foundation.
- Gras, M. (Ed.). (2012). *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Casa Asia y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Hanisch, C. (1970). The personal is political. In S. Firestone & A. Koedt (Eds.), *Notes from the second year: Women's liberation* (pp. 76-78). Radical Feminism. <https://repository.duke.edu/dc/wlmpc/wlmms01039>
- Hall, D., & Fifer, S. J. (Eds.). (1990). *Illuminating video: An essential guide to video art*. Aperture.
- Horsfield, K. (2006). *Feedback: The Video Data Bank catalog of video art and artist interviews*. Temple University Press.
- Martin, S. (2006). *Videoarte*. Taschen.
- Meigh-Andrews, C. (2006). *A history of video art: The development of form and function*. Oxford International Publishers.
- Myers-Schechter, J. (2006). Entrevista a: Phyllis Baldino. Explores scientific phenomenon QUANTUM/ CONCEPTUAL. <http://www.fringeunderground.com/baldino.html>
- Palacio, M. (1987). *La imagen sublime: Video de creación en España (1970-1987)*. Ministerio de Cultura-Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS).
- Renov, M., & Suderburg, E. (1996). *Resolutions: Contemporary video practices*. University of Minnesota Press.
- Ruido, M. (Ed.). (2008). *Plan Rosebud: Sobre imágenes, lugares y políticas de memoria*. Xunta de Galicia.
- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas del siglo XX*. Destino.
- Rush, M. (2003). *Video art*. Thames & Hudson.
- VV. AA. (1987). *Telos. Revista de pensamiento sobre comunicación, tecnología y sociedad*, 9. Fundación Telefónica.
- VV. AA. (1990). *Videoculturas para fin de siglo*. Cátedra.

- VV. AA. (2006). *40 years of video art. Digital heritage: Video art in Germany from 1963 to the present*. German Federal Cultural Foundation.
- VV. AA. (2009). *Film and video art*. Tate Publishing.
- VV. AA. (2011). *VideoStorias. Comisarias: Blanca de la Torre e Imma Prieto*. ARTIUM.
- VV. AA. (2016). *Feedback: The Video Data Bank catalog of video art and artist interviews*. Temple University Press.
- VV. AA. (2019). *Film and video art*. Tate Publishing.
- VV. AA. (2020). *Sounds and visions: Artists' films and videos from Europe. The last decade*. Silvana Editoriale Spa.

BIO



Francisco José Gómez Díaz es profesor de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid que imparte docencia en el grado de Bellas Artes en asignaturas relacionadas con tecnología aplicada a las Bellas Artes, el diseño gráfico y en 3D. Doctor en Comunicación Audiovisual (UCM), máster en Cine, TV y Medios interactivos (URJC) y licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas (UCM). Miembro del grupo de investigación Museum I+D+C (Laboratorio de Cultura Digital y Museografía Hipermedia) de la Universidad Complutense de Madrid y del grupo de innovación docente emergente arte y tecnología: metodologías, estrategias y medios ArTec de la URJC. Además del desarrollo de producciones propias independientes en soporte de vídeo, mantiene colaboraciones con diferentes artistas (destacando a Eva Lootz) y cuenta con una dilatada experiencia como realizador, editor de vídeo, consultor en comunicación y publicidad especializado en redes sociales y tecnologías de la información.