



Imagen, cultura y tecnología: medios, usos y redes

PILAR AMADOR, M^a ROSARIO RUÍZ FRANCO,
TERESA LÓPEZ PELLISA Y JAIME CUBAS (ED.)



Universidad
Carlos III de Madrid



IMAGEN, CULTURA Y TECNOLOGÍA: MEDIOS, USOS Y REDES

Editores:

**Pilar Amador, M^a Rosario Ruíz Franco,
Teresa López Pellisa y Jaime Cubas (Ed.)**



Universidad Carlos III de Madrid



Instituto de Ciencia y Tecnología

Instituto "Agustín Millares" de Documentación y Gestión de la Información
Departamento de Humanidades: Historia, Arte y Geografía
Vicerrectorado Adjunto de Cursos de Humanidades
Decanato de la Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación
OTRI (Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación)

Reservados todos los derechos. Está prohibido reproducir o transmitir esta publicación, total o parcialmente, por cualquier medio, sin la autorización expresa de los propietarios del *copyright*.

© De los textos: los autores.

© De esta edición: Universidad Carlos III de Madrid.

Diseño y maquetación: Alejandro Moia Román

ISBN: 978-84-695-1814-4

Dirección:

PILAR AMADOR CARRETERO

Coordinación:

ROSARIO RUÍZ FRANCO, JESÚS ROBLEDANO ARILLO E IGNACIO ESTELLA.

Secretaría Académica:

TERESA LÓPEZ PELLISA, JAIME CUBAS, BEATRIZ DE LAS HERAS.

Comité científico:

RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, ANTONIO, Catedrático del Instituto de Cultura y Tecnología
“Miguel de Unamuno”

PALACIOS, JUAN MANUEL, Catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid

AEDO, IGNACIO, Catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid

CARIDAD, MERCEDES, Catedrática del Instituto de Documentación y Gestión de la Información “Agustín Millares”

MOREIRO, JOSÉ ANTONIO, Catedrático del Instituto de Documentación y Gestión de la Información “Agustín Millares”

IMBERT, GERARD, Catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid

URRUTIA, JORGE, Catedrático de la Universidad Carlos III de Madrid

DIAZ BARRADO, MARIO, Catedrático de la Universidad Extremadura

RIEGO, BERNARDO, Titular de la Universidad de Cantabria

GÓMEZ RAMOS, ANTONIO, Titular de la Universidad Carlos III de Madrid

DE LA NUEZ SANTANA, JOSÉ LUIS, Titular de la Universidad Carlos III de Madrid

CAMARERO, GLORIA, Titular de la Universidad Carlos III de Madrid

ÍNDICE

Presentación.	6
Resúmenes	7

MEDIOS

Alemany Sánchez-Moscoso, Vicente y Norberto González Jiménez: ¿Qué puede aportar la pintura a las tecnologías de la imagen?	14
---	----

Fernández Castrillo, Carolina: Jeffrey Shaw: un pionero en el Arte de los Nuevos Medios	24
---	----

López Salvador, Víctor y José María López Reyes: La disolución manierista del relato simbólico en <i>Matrix Reloaded</i>	34
--	----

Muñoz García, Alexandra: La imagen de España a través de Internet en las clases de lengua española de un instituto de Martinica	48
--	----

Pérez, M^a Aránzazu: Fachadas tecnológicas: de cómo la arquitectura se convierte en un media	59
--	----

Pradilla Barrero, Nuria: Creación y difusión de la cultura.	71
---	----

Roig, Eduardo: La realidad alternativa de los videojuegos.	80
--	----

USOS

Hutnik, Nadia: Educación para la transformación social. Arte contemporáneo como herramienta integradora en secundaria	90
--	----

Kosma, Anthi: Danza frenética	102
---	-----

Mallo Zurdo, María: Procesos creativos individuales y colectivos	114
--	-----

Mulet Gutiérrez, Maria-Josep y Jaume Gual Carbonell: Observatorio fotográfico del paisaje: bases para la difusión <i>on line</i> de un proyecto de investigación sobre evolución del paisaje local.	123
Gómez Gómez, Hernando: El adjetivo visual	134
Jordan Arribas, Rosalia: Multitud@s: sobre la proliferación de las tecnologías del cuerpo	147
López-Cantos, Francisco: Más lejos, más cerca, más color. Imaginar la Ciencia en las fronteras	152
Ortego Martínez, Oscar: La imagen cinematográfica al servicio de la ideología del triunfo: de la voluntad de las brigadas del espacio	159
Rubio Caballero, José Antonio: Celtia resucitada. La iconografía propagandística del nacionalismo bretón (1919-1945).	167
Sánchez-Moñita Rodríguez, Miguel: La imagen ecológica y sostenible.	181
Torrado, Laura: Fotografía y arte feminista en España: 1990-2010.	191
Villaplana Ruiz, Virginia: La mediabiografía. Experiencias narrativas, metodología práctica y creación de relatos con tecnología de uso personal. Del DO-IT-YOURSELF al DO IT TOGETHER.	202
REDES	
Arias Sánchez, Melania: El uso del blog en un taller de educación no formal en Bolivia. Blog ojo de reportero	214
Ávila Valdés, Noemí, María Acaso y Noelia Antúnez: Manifiesto docente: comunidad de docentes (artísticos)	224
Barreneche, Carlos: Una página web para cada lugar en el mundo: GOOGLE, codificación y comodificación del espacio	231
Rodríguez-Varo Roales, Rafael: Proyecto Red Visibilía: un nuevo enfoque en la difusión del patrimonio andaluz	242

PRESENTACIÓN

La publicación que presentamos es fruto de las aportaciones de un grupo de investigadores que han participado en el II Congreso Internacional de Imagen Cultura y Tecnología, celebrado el pasado año y que tiene en cuenta tres pilares fundamentales: *las tecnologías, los medios y los usos sociales de la imagen*.

En esta ocasión entendimos que era necesario replantear nuevas formas de análisis, investigación y manejo de la imagen en relación con la Cultura y las Tecnologías y no sólo porque nos permitía rescatar un proyecto que desde sus inicios tuvo como objetivo abrir foros y delimitar un espacio académico para llevar a cabo un debate multidisciplinar, sino también porque el proceso de cambio epistémico que se está produciendo en la interpretación de la imagen y en su uso, motivado por la intervención de las nuevas tecnologías, dejan de lado cuestiones aún por dilucidar respecto al tema.

A la llamada respondieron profesionales de diferentes áreas, configurando un foro multidisciplinar que, tomando como eje las distintas concepciones de *las tecnologías* permitió tratar la imagen desde fija, material y con valor de exposición hasta fluida, inmaterial y con valor de tránsito, lo que invierte la forma de análisis de la imagen proponiendo nuevas formas de lectura que suponen un verdadero replanteamiento de la visualidad, diluyendo la distinción entre lo real y lo imaginario, descartando definitivamente una objetividad bajo la cual se encuentran los deseos, necesidades y perspectivas del autor y aceptando, en fin, el valor de lo imaginario con una clara ambición documental.

Con el uso de las redes sociales, hemos podido constatar cómo la imagen se está convirtiendo en objeto de tráfico, de diálogo, intervención, colaboración y en medio de transacción, sin que sea necesaria la intervención de capital de ningún tipo. En la actualidad, la cita, el robo y la re-contextualización de las imágenes son recursos explotados por cualquier agente involucrado en la cultura contemporánea. Ello supone que “la cultura, está empezando a dejar de comportarse principalmente como una memoria de archivo para hacerlo, en cambio, como una memoria de procesamiento, de interconexión de datos y sujetos de conocimiento” (Brea, J.L. *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, 207:13).

Sin embargo, aún son muchas, muy ricas y complejas las dimensiones que este debate puede comprometer y, por tanto, nuestra intención al publicar estos trabajos no es otra que la de crear un documento inicial que recoja los puntos de vista y aportaciones tratados en el congreso para que, a partir de este texto inicial, siga abierto el debate en encuentros y actividades posteriores, manteniendo con ello el espacio académico de reflexión que nos propusimos al iniciarlos.

Las directoras

RESÚMENES

Alemaný Sánchez-Moscoso, Vicente & González Jiménez, Norberto. MEDIOS

¿QUÉ PUEDE APORTAR LA PINTURA A LAS TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN?

La relación entre la pintura y las tecnologías de la imagen ha sido constante desde la fundación de la tradición artística moderna. La mayor parte de los pintores de los siglos XV a XIX han aprovechado en sus obras los avances de las tecnologías de la imagen. Algunos de los principales cambios de paradigma en el arte occidental han sido provocados por el empleo de nuevos artefactos ópticos. Por ejemplo, el uso de la cámara oscura fue clave en el desarrollo de la pintura barroca. El siglo XX ha sido un periodo polémico respecto a la utilización artística de las tecnologías de la imagen. Diferentes corrientes del arte moderno defendieron la producción manual de las obras frente a la reproducción industrial propia de la cultura de masas. A comienzos del siglo XXI numerosos creadores plásticos desarrollan sus proyectos a través de las tecnologías de la imagen pero ejecutan finalmente las obras de manera tradicional.

Ávila Valdés, Noemí, María Acaso & Antúnez, Noelia. REDES

MANIFIESTO DOCENTE: COMUNIDAD DE DOCENTES ARTÍSTICOS

El pasado curso se impartió por primera vez nuevo Máster Universitario en Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanzas de Idiomas, que formará a futuros profesores de Educación Secundaria. En la especialidad de Artes Plásticas, como recurso para la docencia y como propuesta de investigación, hemos generado una comunidad virtual de futuros docentes, integrados a través de un “manifiesto docente audiovisual”.

Barreneche, Carlos. REDES

UNA PÁGINA WEB PARA CADA LUGAR EN EL MUNDO: GOOGLE, CODIFICACIÓN Y COMODIFICACIÓN DEL ESPACIO

Con la posibilidad técnica de una anotación generalizada del espacio, gracias a los medios locativos nuevas imágenes empiezan a poblar nuestra percepción fenomenológica del mundo y a actuar de paso como una fuerza productiva con respecto a nuestras prácticas espaciales y a la creación de valor. Tomando como caso de estudio la plataforma geográfica de Google y su proyecto de indexar, organizar, y hacer posible el acceso a toda la información disponible sobre cualquier lugar en el mundo, esta comunicación indagará: 1) Cómo esta plataforma materializa nuevas representaciones culturales del espacio; y 2) cómo estos nuevos sistemas de clasificación y organización espacial explotan el capital simbólico colectivo “asociado a lugares” para producir valor económico

JEFFREY SHAW: UN PIONERO EN EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS

Como pionero del New Media Art, el legado artístico de Jeffrey Shaw constituye un referente ineludible a la hora de afrontar nuevas fórmulas creativas en la era digital. Desde sus inicios como cofundador del Artist Placement Group (1966-1989) en Londres, ha explorado los límites y posibilidades de la incorporación de las nuevas tecnologías al ámbito audiovisual y su posible repercusión en lo relativo a la identidad y a la naturaleza de la obra de arte, su función, lugar de exhibición y, principalmente, la relación con el espectador. Fruto de este interés ha surgido el proyecto T_Visionarium, una obra que se aproxima al concepto de ominivisión introducido por Paul Virilio, punto álgido del debate en torno a la telepresencia en la sociedad de la imagen electrónica.

Hutnik, Nadia. USOS

**EDUCACIÓN PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL: ARTE CONTEMPORÁNEO
COMO HERRAMIENTA INTEGRADORA EN SECUNDARIA**

Esta comunicación es un extracto del trabajo de investigación realizado para la instancia DEA, dentro del departamento de didáctica de la expresión de las artes plásticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

En este trabajo se demuestra que mediante la utilización del arte contemporáneo podemos fomentar la integración social dentro de las clases de plástica de la ESO. Este trabajo surge tras la enorme oleada inmigratoria que ha llegado al país y la desintegración que se observa en las aulas, la inexistencia comprobada del uso y la enseñanza del arte contemporáneo y todo lo que su correcta utilización podría ayudar a nuestro presente y futuro. Este trabajo cuenta con una pequeña cuota de implementación y comprobación, con resultados sumamente positivos

Kosma, Anthi. USOS

DANZA FRENÉTICA

¿Cómo puede una imagen cargarse de tiempo? Agamben encuentra la respuesta en la danza como una operación regida por la memoria, de la que dice que “el verdadero lugar del bailarín no está en el cuerpo y en su movimiento, sino en la imagen (...) como pausa no inmóvil, sino cargada, al mismo tiempo, de memoria y de energía dinámica.”

De acuerdo a este enfoque, es posible establecer un vínculo entre la danza y el movimiento de nuestro cuerpo en cuanto a que deja huellas. Hablamos del dibujar como modo de producir un tipo de imagen “cargada, al mismo tiempo, de memoria y de energía dinámica”, de un diagrama.

Nuestro punto de partida es el dibujar como “trazar, figurar, armar, organizar a trazos”, como “jugar con la fluidez del cuerpo y del cosmos” (J.Seguí), así como diagrama, entendido éste último como catástrofe (Deleuze). No se trata simplemente de manejar un conjunto operativo de líneas y de zonas de trazos, de manchas sin significado y no representativas, sino más bien de “ir contra el cliché” .

Esta intención de superar lo previo y lo dado, lo ya hecho, define la experiencia del dibujante. La experiencia de la producción de la obra de arte, entendida según Dewey como una forma vital y experimental,

representa un esfuerzo por cambiar lo dado, una proyección hacia lo desconocido, un marchar hacia el futuro (Ferrater Mora)

El fenómeno de dibujar como acción libre –que intentamos describir y redescubrir a través de varios autores–, no tiene que ver con los instrumentos, normas y cánones a obedecer sino que trata de un estado de fluidez, donde la mano se libera en una “danza frenética”.

Lópe Salvador, Víctor y José María López Reyes. MEDIOS

LA DISOLUCIÓN MANIERISTA DEL RELATO SIMBÓLICO EN MATRIX RELOADED

Frente a la densidad simbólica sustentada por la estructura narrativa de Matrix (1999), la segunda entrega de la serie, Matrix Reloaded (2003), y su estricta continuación, Matrix revolutions (2003), presentan notables cambios de carácter manierista. El análisis detallado de esa evolución, siguiendo los postulados de la Teoría del Relato de Jesús González Requena, permite comprobar cómo la estructura de la donación, sólidamente configurada en la primera película, se va disolviendo en la segunda para dar paso, en la tercera, a un cambio drástico que altera todo el marco referencial en el que al inicio se habían planteado los conflictos. Si bien un héroe, Neo, se sacrifica y con ello consigue detener los ataques contra los humanos, también sucede que las máquinas comparecen como la instancia capaz de determinar su destino.

López-Cantos, Francisco. USOS

MÁS LEJOS, MÁS CERCA, MÁS COLOR. IMAGINAR LA CIENCIA EN LAS FRONTERAS

El texto realiza una aproximación crítica a la contundencia y supuesta objetividad con que se presentan los resultados de la investigación científica en la actualidad. Para ello, analiza las características y evolución de los distintos sistemas de reproducción de imágenes científicas y el impacto que históricamente han tenido en el desarrollo de la investigación y el conocimiento con el fin de explicitar sus mecanismos y limitaciones contingentes para la elaboración de imágenes en tanto que constructos culturales elaborados por mediación de artefactos tecnológicos.

Mallo Zurdo, María. USOS

PROCESOS CREATIVOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS

La base para cualquier proceso creativo sano, es la confianza en la intuición como forma de conocimiento y la desvinculación del autor con lo creado. Entendemos la figura del creador como un facilitador, cuidador y estimulador del organismo vivo en proceso de crecimiento. En contra de la autoría proponemos la transparencia de los procesos creativos, la superposición de conocimientos y la potencialización de las sinergias en beneficio de lo creado. Defendemos la creación colectiva sin renunciar a la identidad individual. Apostamos por permanecer en un equilibrio inestable ante lo desconocido, con la actitud de mostrarse abierto, dejarse llevar, sorprenderse y reinventarse. Como último ingrediente el contacto humano físico, donde surgen la pasión, la emoción y la empatía indispensables para el desarrollo creativo.

Mulet Gutiérrez, Maria-Josep & Gual Carbonell, Jaume. USOS

**OBSERVATORIO FOTOGRÁFICO DEL PAISAJE: BASES PARA LA DIFUSIÓN
ON LINE DE UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN SOBRE EVOLUCIÓN DEL PAISAJE LOCAL**

El texto presenta de las bases conceptuales del proyecto de investigación “Observatorio fotográfico del paisaje”, enmarcado en el I+D+I La construcción de una imagen turística a través de la fotografía. El caso de Baleares (1930-1965) (HAR2010-21691), que tiene como objetivos principales la difusión del patrimonio fotográfico, la documentación visual del territorio y la creación de un portal on line sobre evolución del paisaje de las Baleares.

El objetivo de dicho proyecto es difundir cómo se ha percibido y transformado históricamente el paisaje, crear un banco de imágenes de su evolución, fotografiar y re-fotografiar de manera repetitiva y metódica un mismo lugar a lo largo de los años y establecer comparaciones confrontando imágenes del mismo enclave realizadas en épocas distintas; todo ello en consonancia con las directrices del Convenio Europeo del Paisaje (Flores, 2000) y otras experiencias europeas semejantes.

Muñoz García, Alexandra. MEDIOS

**LA IMAGEN DE ESPAÑA A TRAVÉS DE INTERNET EN LAS CLASES DE LENGUA
ESPAÑOLA DE UN INSTITUTO DE MARTINICA**

El texto recoge la experiencia docente y personal durante siete meses de un auxiliar de conversación en Martinica, un territorio de ultramar francés. La obtención de una beca del Ministerio de Educación español y el Gobierno francés brinda la posibilidad de colaborar en las clases de español de un instituto, en este caso, martiniqueño. Las principales dificultades que surgen a lo hora de afrontar este reto son la carencia de experiencia docente y las dudas sobre las capacidades para enfrentarse a los alumnos y, sobre todo, lograr su motivación.

En este difícil proceso de enseñanza-aprendizaje, la imagen como medio de comunicación y los recursos digitales, en particular Internet, fueron los principales elementos dinamizadores del trabajo en las aulas.

Ortego Martínez, Oscar. USOS

**LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA AL SERVICIO DE LA IDEOLOGÍA DEL TRIUNFO:
DE LA VOLUNTAD A LAS BRIGADAS DEL ESPACIO**

El presente artículo analiza las relaciones entre la imagen cinematográfica como recurso en la construcción de un discurso político basado en el concepto del enemigo, para ello se partirá de sus inicios en el cine nacional-socialista y en concreto en los documentales de Leni Riefenstahl, para a continuación estudiar el traspaso de la imagen del enemigo en el cine comercial estadounidense y en concreto en el cine de Ciencia-ficción; los ejemplos de las películas son básicamente dos La invasión de los ladrones de cuerpos y Las brigadas del espacio, se estudiará las relaciones entre imagen e ideología por medio del concepto de enemigo acuñado por el politólogo ligado al nazismo Carl Schmitt, para establecer tanto las posibles coherencias entre ideología e imagen, como sobre todo la existencia de ambigüedades y otras posibles lecturas ideológicas del filme.

Pérez, M^a Aránzazu. MEDIOS

FACHADAS TECNOLÓGICAS: DE CÓMO LA ARQUITECTURA SE CONVIERTE EN UN MEDIA.

Las fachadas son transmisoras de información y su fusión con las nuevas tecnologías ha abierto una nueva dimensión de intervenciones en el espacio público. Las *media façades* alteran el paisaje urbano a través de proyecciones, juegos de luces o pantallas. Nos encontramos ante un panorama que enfrenta la inmanencia de la arquitectura tradicional, con fachadas en continuo cambio que otorgan la oportunidad a la ciudad de una reinvencción constante. Los proyectos casi “utópicos” de la década de los sesenta del XX, se han visto materializados en el siglo XXI. La arquitectura es intervenida por sus usuarios que ahora pueden interactuar, consciente o inconscientemente, con su entorno. Las nuevas pieles tecnológicas, aunque en estado embrionario, parecen ofrecer una renovación a la arquitectura y a la relación con la urbe.

Pradilla Barrero, Nuria:. MEDIOS

CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA.

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su difusión masiva nos sitúa en un panorama muy positivo respecto a la democratización del acceso a la cultura al posibilitar medios tecnológicos que están al alcance de la mayoría de la sociedad. Sin embargo, el nuevo escenario en el que nos encontramos está empezando a generar problemas económicos para los autores y las empresas cesionarias de los derechos de explotación. Los diferentes gobiernos intentan reforzar la protección de la Propiedad Intelectual con la finalidad de que queden incluidas todas las nuevas formas de distribución, pero gran parte de los internautas, además de otros colectivos, se sienten acorralados ante los límites propuestos. La apuesta de estos últimos pasa por una revisión mucho más profunda del concepto de derechos de autor que derive en un uso más flexible de las obras.

Rodriguez-Varo Roales, Rafael. REDES

PROYECTO RED VISIBLIA: UN NUEVO ENFOQUE EN LA DIFUSION DEL PATRIMONIO ARTÍSTICO ANDALUZ.

Las nuevas herramientas de información se han convertido en el escaparate en el todo está expuesto, por ello y tras analizar las deficiencias con que el patrimonio cultural andaluz está siendo presentado al gran público, hemos considerado replantear la estrategia de promoción de unos bienes que presentan varias deficiencias, bien en la accesibilidad a la información, en la calidad de la misma o en su actualización.

Al hablar de patrimonio, tradicionalmente se recurre a dos enfoques bien delimitados: a) Turístico, en el que el gran público accede a varios nivel de conocimiento homogéneos. b) Científico, circunscrito al ámbito de la investigación y pensado para un público restringido.

Roig, Eduardo. MEDIOS

LA REALIDAD ALTERNATIVA DE LOS VIDEOJUEGOS

Las formas de entretenimiento digital, desde los videojuegos hasta el cine en tres dimensiones, se han convertido en un elemento fundamental de la cultura-popular. Las tecnologías digitales o informáticas están suplantando a los métodos tradicionales de producción de la televisión, del cine y del video.

El presente texto agrupa dos indagaciones correspondientes a dos grados de abstracción diferentes: La primera es de una trascendencia mayor, colectiva, una puerta abierta a la sociología, a la cultura de la imagen, a la filosofía. Busca causas que expliquen los efectos de la era digital. La segunda repara en aspectos puntuales de la realidad alternativa de los videojuegos.

Rubio Caballero, José Antonio. USOS

CELTIA RESUCITADA. LA ICONOGRAFÍA PROPAGANDÍSTICA DEL NACIONALISMO BRETÓN (1919-1945)

En el territorio noroccidental de Francia conocido como Bretaña surge tras 1919 un movimiento nacionalista conocido como Emsav. Populista y antidemocrático, cercano al fascismo, se basa en una concepción mítica de la nación bretona, en un rechazo a la República francesa y en una oposición entre la civilización bretona (céltica y nórdica) y la francesa (corrompida y judaizante). Esa deriva fascista fue acompañada de una labor propagandística destinada a la difusión del mensaje político entre la población. La imagen tuvo un lugar fundamental en esa tarea: caricatura y humor político, publicaciones culturales, tiras cómicas y tarjetas postales, carteles... y las obras del movimiento artístico Seiz Breur, comprometido en la creación de un "arte nacional bretón".

Sánchez-Moñita Rodríguez, Miguel. USOS

LA IMAGEN ECOLÓGICA Y SOSTENIBLE

El sector empresarial ha jugado un papel fundamental en la creación de una imagen ligada a la ecología y la protección del medioambiente. Se ha producido un cambio en la forma de comunicar debido a la aparición de un nuevo perfil de consumidor más concienciado ecológicamente y a la necesidad de fundar un nuevo sistema energético que supere la actual dependencia de combustibles no renovables. Las grandes corporaciones se han puesto a la cabeza de una transformación en las relaciones con el entorno natural. Pero hasta el momento este cambio se está realizando de manera virtual ya que sólo afecta a la comunicación y no al proceso productivo. El denominado *greenwashing* está produciendo un aumento en el consumo que tendrá como consecuencia final un aumento de la contaminación.

Torrado Zamora, Laura. USOS

FOTOGRAFÍA Y ARTE FEMINISTA EN ESPAÑA: 1990-2010

La investigación aquí recogida plantea cómo en España, a partir de la década de los noventa, la representación del cuerpo femenino en las imágenes fotográficas realizadas por algunas mujeres artistas, adquiere un carácter subversivo debido al lenguaje corporal utilizado. Estas nuevas representaciones del cuerpo femenino pondrán en cuestión los estereotipos femeninos construidos a lo largo de los siglos de la historia del arte occidental, aportando nuevas miradas y definiciones sobre lo femenino. Este movimiento de arte en España será consecuencia de la influencia del arte feminista desarrollado en Estados Unidos y Europa Occidental a partir de los años setenta.

Esta investigación que se enmarca en la colección del arte contemporáneo del MNCARS atiende a los siguientes campos: a) La alfabetización visual

b) La estética fotográfica como culminación de la tradición narrativa pictórica. c) Crítica y arte feminista. Feminismo como resistencia a las culturas patriarcales y como análisis revisionista de los modelos creados a lo largo de la historia del arte occidental.

Jordan Arribas, Rosalia. USOS

MULTITUD@s: SOBRE LA PROLIFERACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DEL CUERPO.

Este texto propone un acercamiento a la relación existente entre el imaginario colectivo, la cultura del consumismo, y a los criterios políticos y estéticos que rigen la remodelación hormonal o quirúrgica de los órganos sexuales. Esta actitud desobediente se agudiza en el ámbito de los movimientos queer con propuestas de desmitificación del orgullo fálico, de intercambio de roles sexuales, de transformismo, de trans-géneros, de mutación del cuerpo humano, de transplantes, de cirugía radical, de implantes tecnológicos, de tatuaje, de piercing, etc. Todo un abanico de manifestaciones políticas donde el cuerpo se convierte en un soporte material modelado a favor del placer psicosexual. Deja de ser un elemento pasivo para dar expresión a diversas experiencias ligadas al dolor, al placer, al sexo, a la cosmética, a la cirugía.