

El videoarte como herramienta al servicio de la crítica feminista (1960-2000). Orígenes y evolución

Isabel Sanz Morán¹

Recibido: 18/04/2022 Aceptado: 13/10/2022

Resumen. Ya sea un medio de crítica social, política, feminista, al servicio de la exploración de la identidad propia o como instrumento de experimentación conceptual y formal, el videoarte surge como una alternativa a la televisión, rompiendo con sus habituales mensajes y concediendo una nueva libertad significativa y subjetiva para la construcción de imágenes. El presente artículo supone una revisión de la genealogía del videoarte feminista y un acercamiento a los inicios de esta disciplina artística, la cual otorgó valiosas contribuciones en los procesos de ruptura del rol tradicional de la mujer y que consideramos fundamental revisar debido al intenso trabajo que hicieron las videoartistas de usar el arte como medio de denuncia social y como herramienta para cuestionar la identidad de la mujer establecida desde tiempos inmemoriales. A través de sus obras y siendo conscientes de los estereotipos y las construcciones sociales y culturales, adquieren un empoderamiento cada vez mayor.

Palabras clave: videoarte; feminismo; arte feminista; mujer videoartista.

[en] Videoart as a tool in the service of feminist criticism (1960-2000). Origins and evolution.

Abstract. Whether as a means of social, political or feminist criticism, at the service of the exploration of one's own identity or as an instrument of conceptual and formal experimentation, video art emerges as an alternative to television, breaking with its usual messages and granting a new significant and subjective freedom for the construction of images. This article is a review of the genealogy of feminist video art and an approach to the beginnings of this artistic discipline, which made valuable contributions to the process of breaking with the traditional role of women and which we consider fundamental to review due to the intense work that video artists did in using art as a means of social denunciation and as a tool to question the identity of women established since time immemorial. Through their works and being aware of stereotypes and social and cultural constructions, they acquire a growing empowerment.

Keywords: videoart; feminism; feminist art; woman videoartist.

Sumario. 1. Introducción 2. Los inicios del videoarte feminista 3. El videoarte feminista como herramienta de denuncia social en el contexto social y artístico de los años 60 y 70; propuestas y artistas 4. La mirada de Pipilotti Rist acerca de la imagen de la mujer. 5. Hacia una definición de videoarte feminista 6. Conclusión 7. Referencias bibliográficas

Cómo citar: Sanz Morán, I. (2023) El videoarte como herramienta al servicio de la crítica feminista (1960-2000). Orígenes y evolución, en *Documentación de las Ciencias de la Información* 46 (1), 99-107.

1. Introducción

Hace décadas que la confluencia entre arte, tecnología y ciencia ha conformado un novedoso panorama artístico en el que los elementos conceptuales y formales del objeto artístico se han visto alterados, hablamos del *New Media Art*²; término que ha configurado un nuevo contexto caracterizado por su hibridación, permeabilidad e inestabilidad en cuanto a sus categorías, y que engloba, entre otras manifestaciones, al videoarte. Este entorno dinámico ha fomentado de un modo extraordinario la inventiva y la creatividad por parte de todos los actores implica-

dos en la creación y distribución de una obra artística. Se encuentra necesario llevar a cabo un trabajo de revisión, exposición y reflexión acerca de los inicios de la producción videoartística feminista y las aportaciones de las artistas que hicieron uso de este medio, los modos en los que se representaba a la mujer y la trascendencia social que esto supuso, para impulsar la percepción de la naturaleza construida, ni neutral ni inocente, de las imágenes que conviven con nosotros. Este tipo de propuestas revelan que el arte, en mayor o menor medida, es reflejo de lo que ocurre en las sociedades en que se halla inmerso y contribuye a impulsar el cambio social. Como afir-

¹ Universidad Complutense de Madrid (España)

E-mail: issanz08@ucm.es

Este artículo se enmarca dentro de los trabajos de la asignatura Fuentes documentales para la comunicación social, dirigida por Julia R. Cela en el Máster de Comunicación Social de la UCM.

² *New Media Art* o Arte de los Nuevos Medios: "hace referencia a todas aquellas expresiones artísticas creadas a partir de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación emergentes". (Fernández Castrillo, 2014, p.2)

ma el teorizador francés Bourriaud (2007) “el arte representa un contrapoder. No porque la tarea de los artistas consista en denunciar, militar o reivindicar, sino porque todo arte está comprometido, cualesquiera sean su naturaleza y sus fines” (p. 122). El videoarte no ha permanecido indiferente a esta disposición crítica, siendo, en su caso, más frecuente si cabe esta aplicación social por las particularidades que envuelven su origen en la década de 1960. Asimismo, ha supuesto un elemento significativo en el intercambio comunicativo global. Su práctica otorga inmediatez y permite experimentar con la distorsión y la manipulación de las imágenes, tal y como indica el crítico y teórico de cine Bellour (2009): “el video se encuentra dotado virtualmente de un poder inmenso, mucho más perturbador de lo que jamás pudo ser el cine experimental con respecto al cine” (p. 157). Y es que, el videoarte se presenta como una nueva forma de pensar y un nuevo método para comprender y representar a la sociedad. Gracias al impulso genealógico del feminismo, este lenguaje se conformó como escenario prolífico para la reflexión sobre la posición social de la mujer y puso en crisis la norma sexo-género.

Asistiremos a varios enfoques de un pretexto histórico breve, aunque marcado por una aceleración vertiginosa de la tecnología. Son las experimentaciones y propuestas culturales procedentes de las sinergias entre los movimientos vanguardistas³ del siglo XX y su toma de contacto con los medios de comunicación de masas lo que supuso una verdadera transformación en la concepción de la cultura. El entender el videoarte como un nuevo medio que no solo ofrece posibilidades artísticas expandidas sino también valiosas ideas sobre las aplicaciones estéticas e implicaciones sociales de la tecnología y la comunicación. Pese a que se establecerá un breve recorrido por la trayectoria de varias videoartistas y su contexto histórico, el presente artículo incide especialmente en las aportaciones de la suiza Pipilotti Rist, por tratarse de un caso paradigmático de su época en lo que respecta a las reivindicaciones feministas. El grado de inventiva y experimentación ha sido tan excesivo en las referencias audiovisuales, que examinarlas y tomarlas como referentes es, no solo conveniente, sino obligado para innovar en las narrativas que se desarrollan en el momento actual. De este modo, trazando una genealogía del videoarte feminista, podemos afirmar que estas mujeres descubrieron el camino a futuras generaciones, originando un caldo de cultivo propicio y anticipando a la sociedad para admitir nuevos mensajes audiovisuales, a través de un discurso particular y auténtico, el de la mujer que habla de sí misma.

2. Los inicios del videoarte feminista

En los albores de la década de los 60, surgieron artistas representativas que comenzaron a trabajar y a experimentar una interpretación artística con la imagen vídeo, procurando dejar de lado la imagen televisiva porque la consideraban insustancial y manipuladora⁴. Sedeño (2004) señala que “el videoarte surgió como oposición a las prácticas televisivas convencionales y se desarrolló gracias a la comercialización de los versátiles, manejables y económicamente asequibles primeros magnetoscopios y cámaras portátiles” (p. 24). La libertad ligada a este movimiento permitió la experimentación en los lenguajes expresivos que más adelante usaron en el cine y en la televisión. Como se refiere Lischi (2003): “el videoarte o arte electrónico es a la televisión, lo que el cine de vanguardia y experimental es, y ha estado siendo, al cine hollywoodiense o *mainstream*” (p. 105). Cabe destacar, que el vídeo estableció la conexión entre el arte y la comunicación audiovisual, muestra de ello encontramos a Maya Deren, directora de cine, coreógrafa, bailarina, poeta y escritora ucraniana de nacionalidad estadounidense; considerada además “la madre del cine experimental estadounidense” (Moreno, 2019). Ella fue pionera en cuanto que difundió sus proyecciones en lugares donde nunca se habían reproducido películas, como los museos, las universidades, los teatros, etc. De manera paralela, en la década de los 60, el arte se involucra en las luchas feministas con una acentuada acción activista, y las mujeres artistas empiezan a exigir la existencia de un yo femenino. Frente al aislamiento creativo del artista, el arte feminista va a ser intencionadamente insistente en el contexto social, determinado por un componente de otredad, una necesidad de unión más allá del producto y del proceso artístico. El arte feminista confirmará que el arte puede ser social y estéticamente eficaz (Sosa, 2010).

En este contexto, se producen las teorías filmicas de índole feminista que inciden en crear un vídeo feminista que dispute contra las normas del cine o de la televisión. Esta concepción la asumen artistas como Laura Mulvey, quien plantea en su obra *Placer visual y cine narrativo* (1988) un displacer filmico capaz de romper con la jerarquización de los sexos en la pantalla; de este modo, a través del videoarte, posibilita que la mujer sea considerada sujeto activo y deseante a la par. Estas nuevas teorías de vídeo empleaban estrategias vanguardistas de ideas, rodaje, postproducción y exposición que exponía otras representaciones de las identidades de mujeres y hombres y métodos alternativos de transmisión y difusión (Vara, 2014). Un juicio utópico se hallaba implícito en los inicios del uso del vídeo puesto que el afán no era acceder al sistema, sino convertir cada elemento para restablecerlo. Así, mezclando arte y vida social y haciendo al

³ Vanguardias artísticas como el Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Cubismo, Constructivismo, etc.

⁴ Nam Jum Paik, compositor surcoreano de la segunda mitad del siglo XX, reconocido como el “Padre del Videoarte”, en su exposición *Música y Televisión Electrónica* (1963) presenta trece televisores preparados que exhiben un desorden de rayas de materia electrónica.

espectador y al productor permutables, se descubriría un espacio donde los individuos sin voz pudieran ser escuchados (Rosler, 1990, como se citó en Vara, 2014).

En el periodo de entre 1970 y 1985 se compusieron los fundamentos esenciales de los acometidos de la crítica a las prácticas artísticas feministas, tal como las claves en cuanto al uso de los medios de comunicación. El arte feminista de estos años se particularizó por su vitalidad y fuerte implicación social, así como por la innovación en cuanto a técnicas y soportes donde el cuerpo fue el transmisor de acción social y política. Su producción supuso un trabajo intenso en cuanto a que se utilizó el arte como medio para construir nuevas representaciones de lo masculino y lo femenino (Vara, 2014). Además, significó uno de los espacios más importantes donde las artistas podían tomar acción progresista y alternativa para expresarse personal, política, social y culturalmente. En este sentido, entre los distintos contradiscursos que surgen en el arte visual se detecta el determinante impulso del feminismo, pues la vinculación de ambas disciplinas no es anecdótico ni esporádico sino esencial. En un mundo globalizado y cada vez más mediático en el que los medios de comunicación son el instrumento más dominante para dirigir el imaginario social, se hace imprescindible contar con estudios feministas de la imagen. Así pues, las prácticas videoartísticas feministas fueron precursoras en pensar en torno a las representaciones, los cuerpos o la sexualidad (Martínez-Collado, 2017, como se citó en Blanco-Fernández, 2021). Las mujeres artistas toman conciencia de su situación histórica y trabajan en hacer de su identidad el argumento de sus obras.

3. El videoarte feminista como herramienta de denuncia social en el contexto social y artístico de los años 60 y 70; propuestas y artistas.

Las artistas de los años 60 y 70 tuvieron una función esencial en la temática de la autorrepresentación del cuerpo, pues destacaron un posicionamiento de la mujer como sujeto activo, y no como se había venido exponiendo hasta el momento, como mero objeto sexual por parte de los artistas varones (Sosa, 2010). La investigadora española en arte y feminismo, Ballester (2012), así lo resume: “si el cuerpo femenino ha sido fetichizado por la mirada masculina únicamente como puro objeto del deseo, ahora es presen-

tado como soporte sobre el que hablar de temas antes jamás tratados” (p. 1). Se produce una toma de conciencia por parte de las artistas contemporáneas, que ayuda a sentar los cimientos de lo que será la presencia activa de la mujer en el estado artístico a partir de los años 70 y 80. Asimismo, la creación artística adopta una particularidad, y es que se diferencia por ser un arte notablemente autobiográfico marcado por el empleo de una heterogeneidad de medios, soportes y propósitos, que combinará un progreso plástico individual con actuaciones conjuntas, implicándose en reivindicaciones apoyadas por los movimientos sociales del momento (Sosa, 2002). Todo lo mencionado, se hará notorio principalmente en los países anglosajones, Gran Bretaña y Estados Unidos, y será puesto en marcha por otras muchas artistas, que pretenderán inquirir en el contexto sociopolítico patriarcal del momento que las somete y les coarta sus derechos. Las primeras serán Dara Birnbaum, Valie Export, Lynn Hershman Lesson, Ulrike Rosenbach y Martha Rosler, entre otras.

Dara Birnbaum (Nueva York, 1946) empieza a trabajar con el vídeo a mediados de 1970 desafiando los prejuicios que existían contra las mujeres, al mismo tiempo que la televisión comenzaba a estar presente en los hogares estadounidenses. Su técnica consistía en la repetición de imágenes interrumpidas por música y textos; es así como critica a los medios de comunicación, principalmente a la televisión, en lo referido a telenovelas, programas deportivos y concursos (Castañer, 2015). Estableció un novedoso modelo de apropiación artística, reutilizando materiales mediáticos como estrategia para alterar los medios, que más tarde llegó a ser una práctica de consumo cultural. Este recurso se materializó en su obra más destacada *Technology/ Transformation: Wonder Woman*⁵ (1978-79), en la que se adueña de las imágenes de la serie televisiva *Wonder Woman*, para alterar las significaciones subliminales y los contenidos ideológicos de la serie (Véase Figura 1). Otra de sus estrategias en esta pieza es además anunciada por el título mismo de la obra, tiene que ver con la transformación de la figura de la mujer corriente en la “Mujer Maravilla”. En palabras de Herrero (2016): “se muestra la falsedad de dicha transformación que pretende la serie, pues la mujer continúa presentándose como objeto sexual” (p. 297). La artista pretende que el espectador reflexione acerca del tipo de imagen que refleja la mujer en dicha serie televisiva y en la cultura masiva en general.

⁵ Image Oscillite. (2017). *Dara Birnbaum's 'Technology/ Transformation: Wonder Woman (1978-79)*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wJhEgbz9pil>



Figura 1. Dara Birnbaum. *Technology/ transformation: Wonder Woman*, (1978-79).

Fuente: Photography Now. <http://photography-now.com/exhibition/79933>

En una línea reivindicativa similar se encuentra el trabajo de la artista austriaca Valie Export (Linz, 1940), quien decide cambiar sus apellidos y sustituir los de su esposo por el de una conocida marca de cigarrillos. Pasó así a escoger Valie Export como seudónimo de Waltraud Höllinger; esta modificación señalaba toda una declaración de intenciones. Comienza así escogiendo como nueva identidad un producto de gran consumo masculino, tal y como señala Tejo (2019): “todo un inteligente guiño hacia el mercado institucional del arte y el patriarcado” (p. 6). Su obra guarda una índole interdisciplinar que contiene vídeo, *performances* corporales, instalaciones, fotografía, cine expandido y publicaciones acerca de arte contemporáneo. Asimismo, fue pionera en el videoarte, su obra *Facing a Family* (1971), fue una de las primeras muestras en difundirse en televisión (Castañer, 2015). En este trabajo, Export muestra una familia mirando la televisión; busca crear un espejo en el que los espectadores pueden verse reflejados. Su objetivo es analizar la reacción que produce una familia mirando a otra. La *per-*

formance Tapp und TastKino (1968), fue otra de sus obras más significativas, en ella pone la atención en el mundo cinematográfico y en cómo este ha sido impulsor de la gran mayoría de estereotipos asociados a la mujer. Este trabajo lo lleva a cabo en la calle de diez ciudades europeas entre los años 1968 y 1971, junto con un compañero que la asistía con megáfono en mano invitando a que cualquier transeúnte metiese las manos en una caja que llevaba Export alrededor de su cuerpo, ocultando sus senos (Véase Figura 2). Se trataba de un juego en el que solo era posible tocar, nada de lo que sucedía en el interior de la caja se podía ver. Es así como la artista rompe con el rol pasivo de la mujer y cuestiona aspectos como el exhibicionismo; desde el momento en el que parece ofrecer placer, es ella misma la que lo veta, frustrando su deseo. Para ella era importante mostrar sus trabajos en la calle, puesto que era un espacio predominantemente masculino y porque quería llevar sus obras a un espacio público no restringido por el arte conservador como podían ser los museos o las galerías de arte (Ferrer, 2015).



Figura 2. Valie Export, *Tapp und Tastkino*, 1968-71, *performance*. Fuente: AWARE.

<https://awarewomenartists.com/en/artiste/valie-export/>

La cineasta y artista Lynn Hershman Lesson (Cleveland, 1941) fue considerada en el año 2004 la mujer más relevante de los *mass media* por todo su trabajo. Su obra trata temas como el consumismo, la identidad, la interconexión entre personas y máquinas y la privacidad (Castañer, 2015). En la década de los 70 crea un alter ego llamado Roberta Breitmore que no solo le sirve como personaje al que intervenirle físicamente sino también crearle una personalidad con sentido propio. De 1995 a 2006 adap-

ta este personaje convirtiéndolo en una escultura interactiva para *Second Life*⁶ y pasa a denominarse *CyberRoberta* (Véase Figura 3). Finalmente, su obra fue adquirida por la Universidad de Stanford para hacerlo accesible al público (Mock, 2012). Hershman cuenta con numerosos trabajos que se desarrollan bajo un marco profundamente político y comprometido, con aspectos irónicos y sutiles ajenos a la demagogia presente en las obras de los artistas activistas.



Figura 3. Lynn Hershman, Roberta en *Second Life*. 1974-78. Fuente: Mock (2012). https://www.researchgate.net/figure/Roberta-Ware-in-the-Roberta-Breitmore-Gallery-Second-Life-Image-by-Jeff-Aldrich_fig1_304793836

Otra de las pioneras del videoarte y del uso de este para trabajar su compromiso feminista es la alemana Ulrike Rosenbach (Sazdetfurth, 1943). En el año 1976 crea el grupo *Shcule Für Kreative Feminismus* (Escuela para el feminismo creativo) y plantea su trabajo como una reformulación de la identidad desde la visión feminista (Castañer, 2015). Una de sus obras más reconocidas a nivel internacional que se convirtió en un icono de la presentación audiovisual feminista fue *Don't believe I'm a Amazon* (1975), en ella superpuso la imagen de su rostro a la

de una pintura donde estaba representada una Madonna medieval –retrato del pintor Stefan Lochner– y combinando imágenes intercedidas por monitores con acción en vivo, disparó 15 flechas que se clavaron en la pintura, de la cual a Rosenbach no le gustaba el aspecto pasivo y reservado que mostraba (Véase Figura 4). Como defensora de un nuevo concepto de feminidad quiso romper con los estereotipos convencionales y propiciar que las mujeres existieran como seres compuestos, multifacéticos y contradictorios (Berghaus, 2007).



Figura 4. Ulrike Rosenbach. *Don't Believe I'm a Amazon*, 1975. Fuente: D-EST. <https://www.d-est.com/glauben-sie-nicht-dass-ich-eine-amazone-bin/>

⁶ Plataforma virtual en la que los usuarios podían crear una versión digital de ellos mismos.

La estadounidense Martha Rosler (Brooklyn, 1943) es una de las creadoras más polifacéticas e influyentes del arte actual, además fue pionera en el uso del videoarte como herramienta de denuncia social. En sus obras hace uso del vídeo, la instalación y el foto-texto. Sus inquietudes se concentran en la esfera pública y la vida cotidiana, centradas en la materia de género que le afectaban en primera persona (Castañer, 2015). Una de sus obras más distinguidas es *Semiotics of the Kitchen* (1964) un vídeo que sirvió de crítica hacia los roles tradicionales de la mujer en la sociedad moderna (Véase Figura 5). En él, Rosler se presenta como una perfecta ama de casa de las que aparecían en la televisión; la actriz comienza a nombrar los utensilios de la cocina de manera alfabética;

estos se muestran al público de un modo agresivo, de manera que se percibe el carácter neurótico de “la perfecta ama de casa televisiva”, hasta que Rosler lanza un cuchillo al aire y lo recoge (Ferrer, 2015). Otro de los temas que trata en su trabajo es la politización del cuerpo femenino en los medios de comunicación, lo aborda en su obra *Vital Statistics of a Citizen, Simply Obtained* (1977); en ella sondea la objetivación de las mujeres. Un hombre de bata blanca, ayudado por tres mujeres también en bata, mide cada parte del cuerpo de una mujer; a su vez, una voz superpuesta va enumerando casos de agresiones y crímenes recogidos por el Tribunal Internacional de Crímenes contra las Mujeres en 1976 (Castañer, 2015).



Figura 5. Martha Rosler. *Semiotics of the Kitchen*, 1964. Fuente: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/semiotics-kitchen-semioticas-cocina>

Según esta artista, el estímulo más inmediato en las primeras aplicaciones del vídeo fue representada por la crítica a las instituciones de arte contempladas como organizaciones de dominación. El vídeo constituye un desafío para los sitios que producen arte y lo difunden en la sociedad (Vara, 2014). Asimismo, Rosler critica que la historia del vídeo no ha sido equitativa y está basada en nombres masculinos; no pretendía restar importancia a los artistas hombres, sino reivindicar la constancia de las artistas mujeres en las prácticas videográficas como impulsoras de un trabajo crítico, político, creativo y feminista (Herrero, 2016).

Las artistas de los años 60 y 70 tuvieron un papel reseñable en la temática de la autorrepresentación del cuerpo y fueron precursoras respecto al cuerpo de la mujer y a la sexualidad; fueron las primeras en juzgar, satirizar y alterar las imágenes de desnudos femeninos difundidas por los medios de comunicación. Con sus trabajos colaboraron a enfatizar un posicionamiento de la mujer distinto al que se había venido exponiendo hasta el momento; toman la iconografía del cuerpo femenino como práctica y reflexión artística sobre la que trabajar para manifestar un cuerpo que había sido omitido por el arte (Sosa, 2010). De

este modo, hacen visibles sus sentimientos y experiencias desde una visión particular, a la vez que desvelan el interior de su cuerpo.

4. La mirada de Pipilotti Rist acerca de la imagen de la mujer

En la década de los 80 se origina una redefinición de la feminidad que se representa en las composiciones audiovisuales. Se tomará a la videoartista suiza Pipilotti Rist (1962) como una de las más destacadas representantes de una generación diferente a la anterior. Gracias al trabajo previo de sus compañeras en las décadas anteriores, Rist se encuentra en un contexto sociopolítico algo mejorado y puede dedicarse por tanto a aspectos más formales, aunque no deja de ser crítica (Ferrer, 2015). Su estilo colorista y edulcorado no disminuye su astucia a la hora de considerar ciertos aspectos en relación con las discriminaciones contra la mujer, aunque lo hace de un modo menos agresivo y evidente que las artistas anteriores.

Su verdadero nombre es Elisabeth Charlotte Rist, debe su nombre artístico a Pippi Langstrump, protagonista de una serie televisiva llamada en español

“Pippi Calzaslargas” (1969) a la que le rinde homenaje. Desde los años 80, todo lo que plasma en sus obras alude a la transferencia del cuerpo al mundo de la imaginación y la interacción con el público. No obstante, también atiende a otros temas como la vida pública y privada, la cultura popular o el feminismo. Sus obras contienen un carácter crítico y un feminismo grácil, alejada de radicalismos, llega a ser una de las creadoras más prestigiosas del siglo XX (Castañer, 2015). Con el paso de los años y la conquista de derechos por parte de las mujeres, las artistas tienden a convertir su discurso en algo más mediático, lleno de significaciones y más cercano a la estética publicitaria. Como representante de esta tendencia encontramos a Rist (Ferrer, 2015). Cierta parte del sector crítico ha recriminado a la artista por no tratar ciertos temas tal y como lo han hecho otras videoartistas abiertamente feministas o por no trabajar con espíritu subversivo, pero no todos son detractores, como apunta la escritora Sylvia Martín (2006):

Los trabajos de Rist son agradables, sugestivos, contienen alegres colores y música pegadiza; una liviandad de las imágenes mediáticas con cuestiones fundamentales sobre la sexualidad, el cuerpo femenino y la diferencia entre sexos en la sociedad actual. Con una visión crítica, irónica y al mismo tiempo llena de humor, la artista sigue la pista de los sucesos inconscientes responsables, al fin y al cabo, de tantas normas de comportamiento e imágenes estereotipadas de la sociedad. (p. 80)

Desde el punto de vista técnico, trabaja fusionando sonidos, colores y un ilusionismo espacial (Castañer, 2015). Una de sus primeras obras fue *I'm not the Girl Who Misses Much* (1986) en la que muchos leyeron una crítica al mercantilizado erotismo de la MTV, aunque la realidad no fuera esa (Ferrer, 2015). En ella aparece la artista bailando frenéticamente con un vestido negro, el pecho al descubierto y los

labios pintados de rojo, mientras repite las palabras de la canción que da título a su obra. Rist emplea la distorsión en la imagen de modo que no se aprecia con exactitud ni su cuerpo ni su rostro; el ritmo de la canción, también distorsionado, es impulsivo y sus gestos son excesivos, de modo que anula el carácter sexual y excitante de la imagen femenina (Herrero, 2016).

La obra que le dio fama es *Pickelporno* (1992), en la que trata el cuerpo femenino y la vehemencia sexual. El objetivo de la cámara enfoca a dos cuerpos desnudos de una pareja, obteniendo imágenes de intensos colores, de modo que el espectador les percibe de manera incierta, singular y sensual (Castañer, 2015). En el año 1997, Rist presenta la obra *Ever is Over All* (Véase Figura 6) en la Bienal de Venecia⁷ con la que triunfa. Se trata de una proyección de vídeo donde se observa, a cámara lenta, cómo una joven con vestido azul y tacones rojos camina por la calle mientras rompe, con lo que parece ser una flor en forma de bate, los cristales de las ventanas de los coches estacionados. Al mismo tiempo, una policía mujer se acerca y le saluda amablemente. Para esta pieza, parte de un discurso muy personal, pues la ciudad de donde proviene, Suiza, cuenta con una sociedad muy organizada y pacífica. De este modo, Rist ejerce de joven rebelde, suscitando un discurso crítico hacia las normas de la sociedad y colocando a la mujer como sujeto de la acción que crea el caos, algo poco común en la sociedad del momento. Esta pieza fue comprada por el MOMA (*Museum of Modern Art*) de Nueva York (Ferrer, 2015). En el año 2005, la artista presenta *Homo Sapiens Sapiens*, obra que más tarde fue censurada por el párroco veneciano de la iglesia del siglo XVII de San Stae y que le otorgó crédito a Rist. Esta pieza consiste en proyecciones exhibidas en el techo de la nave en las que se presentan a dos mujeres desnudas figuradas como el ser humano universal, tal y como Leonardo Da Vinci lo representó en el Hombre de Vitruvio (Castañer, 2015).



Figura 6. Pipilotti Rist. *Ever is Over All*, 1997. Fuente: MOMA. <https://www.moma.org/collection/works/81191>

⁷ Fundación cultural que organiza la Exposición Internacional de Arte de Venecia o Bienal de Arte de Venecia, considerada la más importante de Italia y una de las más importantes del mundo, en su género.

Puede afirmarse que Pipilotti Rist es una de las artistas que más huella ha dejado en las prácticas artísticas de la década de los 90. En su obra no ha requerido de la fuerza y “agresividad” que las artistas de décadas anteriores necesitaron para hacerse escuchar. Rist ha volcado su impetuosidad en la evocación, sin olvidar el carácter crítico de su obra. A través de un trabajo sofisticado, dulce, colorista, dinámico y provocador, ha logrado un estilo reconocido que la sitúa como una de las artistas actuales más reconocidas a nivel internacional.

5. Hacia una definición de videoarte feminista.

El concepto de videoarte feminista no ha sido establecido de un modo concreto. Encontramos autoras que nos ayudan a vislumbrar una definición en la que hablan del deseo de hablar y cambiar el mundo (Vara, 2014). La escritora feminista y teórica de la producción de medios, Alexandra Juhász (2001), entiende por medios de comunicación feministas y por videoarte lo siguiente:

Todo el trabajo que concierne al cine, vídeo, televisión y producción digital realizados por quienes critican las numerosas relaciones de poder desiguales que limitan a las mujeres. Sitúo esta producción en el ámbito de los medios de comunicación alternativos o independientes, referido al trabajo que se realiza al margen de la autorización y el ánimo de lucro del modelo industrial. (p. 1) [traducción libre].

Por tanto, se podría definir el videoarte feminista como una herramienta potencial de cambio que tiene como propósito evidenciar, exponer y polemizar las discriminaciones sufridas por las mujeres por razón de sexo, así como originar nuevas representaciones de la feminidad y la masculinidad en favor de la igualdad.

6. Conclusión

La aproximación desde un enfoque femenino a la videocreación y gracias al empuje del movimiento

feminista, alumbró y configura un espacio de crítica social, estética y temática que permitió a las mujeres artistas empezar a cuestionar la sociedad patriarcal en la que estaban inmersas. La genealogía video artística a través de su lenguaje audiovisual y artístico manifiesta la posibilidad de cuestionar cuáles eran las dinámicas de poder, para, posteriormente, variar los mensajes transmitidos y hacer visible los símbolos y herramientas de opresión.

En el videoarte de los años 60 y 70 creado por mujeres, el cuerpo y la sexualidad fueron vectores esenciales en sus trabajos; la realidad corporal puede ser tanto representación de sometimiento y control, como espacio para la reflexión, la autonomía y la libertad propia; así se observa en el desarrollo del arte feminista. A este respecto, la mayoría de las obras de videoarte creadas por mujeres están centradas artísticamente en la aplicación del cuerpo como ámbito de autorreflexión, de diálogo y emancipación femenina. Así pues, encontramos el cuerpo como foco temático y la alteración de las representaciones femeninas y masculinas como perfecto instrumento.

El concepto de videoarte ha evolucionado a lo largo de la historia en consonancia con los avances digitales y tecnológicas que han permitido la apertura de nuevas líneas de experimentación en cuanto al lenguaje visual y sonoro que conforma esta disciplina. A diferencia de otras técnicas artísticas, el videoarte es un medio que se trabaja principalmente para comunicar y que mantiene un destacado interés en el público receptor. Estas particularidades han favorecido la difusión de ideas feministas a través del arte como herramienta de comunicación para alcanzar a un mayor público (Castañer, 2015). De este modo, se puede hablar del videoarte feminista como un arte social, que expone las diversas emociones e impactos que giran en torno a las experiencias de las mujeres en una sociedad patriarcal como son el temor, la tristeza o el humor. Todo ello, nos acerca al arte como herramienta política y social que colabora para construir una realidad futura mejor.

7. Referencias bibliográficas

- AWARE. (2013). Valie Export, *Tapp und Tastkino*, 1968-71. *Performance* [Fotografía]. <https://awarewomenartists.com/en/artiste/valie-export/>
- Ballester, I. (2012). *El cuerpo abierto. Representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. [Tesis de doctorado, Universidad de Valencia]. TESEO. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=N%2Fs%2FWuQGnFE%3D>
- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes: foto, cine, vídeo*. ColuhueS.R
- Berghaus, G. (2007). *From Video Art to Video Performance: The Work of Ulrike Rosenbach*. Universidad de Bristol. 321-335. https://www.researchgate.net/publication/233504787_From_Video_Art_to_Video_Performance_The_Work_of_Ulrike_Rosenbach
- Blanco-Fernández, V. (2021). Narrativas del siendo. Videoarte español en el cuestionamiento del sexo, género y sexualidad normativas. *Estudios LGBTQ+ Comunicación y Cultura*, 1 (1), 81-89. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESLG/article/view/75397/4564456557663>

- Bourriaud, N. (2007). Postproducción: La cultura como escenario: modos en el que arte reprograma el mundo contemporáneo, S. Mattoni (trad.), Adriana Hidalgo. https://jpgengb.files.wordpress.com/2017/09/bourriaud-nicolas_postproduccion.pdf
- Castañer López, X. (2015). La escritura de género en soporte digital. El videoarte 1960-2015. *Opción*, 31 (3), 407-428. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567021>
- Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico: género y texto filmico. *Lectora: Revista de Mujeres y textualidad*, 7. <https://revistesub.edu/index.php/lectora/article/view/7013/8802>
- D-EST. (s.f.) Ulrike Rosenbach. *Don't Believe I'm a Amazon*, 1975 [Fotografía]. <https://www.d-est.com/glauben-sie-nicht-dass-ich-eine-amazone-bin/>
- Fernández Castrillo, C. (2014). Media Art: Arte, Ciencia y Tecnología. Presentación, *Icono 14*, 12, 1-8.
- Ferrer, A. L. (2015). *Uso del propio cuerpo en el videoarte y la performance realizados por mujeres. Del radicalismo de Valie Export a la sugestión de Pipilotti Rist*. [Tesis de doctorado, Universidad de Málaga]. RIUMA. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/12690>
- Gadamer, H. G. (1991). *La actualidad de lo bello*. R. Argullol (introd.), A. Gómez (trad.), Ediciones Paidós. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2016/11/gadamerhans-georg-laactualidaddelobello-120921124743-phpapp02.pdf>
- Herrero, A. M. (2016). *Una herramienta crítica de denuncia sobre la violencia de género en las imágenes*. [Tesis de doctorado, Universidad de Valencia]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63228/-HERRERO%20-%20Videoarte%20y%20Apropiaci%3%b3n%3a%20Una%20herramienta%20cr%3%adtica%20de%20denuncia%20sobre%20la%20violencia%20de%20g%3%a9ne....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Juhasz, A. (2001). *Women of Vision: Histories in Feminist Film and Video*. University of Minnesota Press, Minneapolis. <https://epdf.pub/queue/women-of-vision-histories-in-feminist-film-and-video-visible-evidence.html>
- Lischi, S. (2003). *Tan antiguo como el vídeo: notas sobre el diálogo entre cine e imagen electrónica*. En Valentitini, V. (Ed.), *Las historias del vídeo*. Bulzoni.
- Martín, Sylvia. (2006). *Videoarte*. Taschen.
- Mock, R. (2016). Lynn Hershman and the Creation of Multiple Robertas. En: *Identity, Performance and Technology*. 126-141. https://www.researchgate.net/publication/304793836_Lynn_Hershman_and_the_Creation_of_Multiple_Robertas
- MOMA (*The Museum of Modern Art*). (2019). Pipilotti Rist. *Ever is Over All*, 1997 [Fotografía]. <https://www.moma.org/collection/works/81191>
- Moreno Pellejero, A. (2019). El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren. *Comparative Cinema*, 7(13), 157-160 <https://raco.cat/index.php/Comparativecinema/article/view/360979/455817>
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (s.f). *Martha Rosler. Semiotics of the Kitchen*, 1964 [Fotografía]. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/semiotics-kitchen-semioticas-cocina>
- Photography Now (2009). Dara Birnbaum. *Technology/ transformation: Wonder Woman*, (1978-79) [Fotografía]. <http://photography-now.com/exhibition/79933>
- Sedeño, A. M. (2004). *Antecedentes artísticos del videoclip*. *Lápiz*, 203, 24-39.
- Sosa, R. P. (2010). Estrategias artísticas feministas como factores de Transformación Social: un enfoque desde la Sociología de Género. *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación*, 15, 187-196. <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/CIYC1010110187A/7204>
- Sosa, R. P. (2002). Mujeres artistas en los años sesenta. Heterogénesis. *Revista de Cultura y Arte*. N° 40. <https://www.redalyc.org/pdf/108/10804003.pdf>
- Tejo, C. (2019). El género en combate: las estrategias del cuerpo en las primeras performances de Valie Export. *AusArt Journal for Research in Art*. 7 (2), 115-129. <https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/article/view/21153>
- Vara, C. (2014). Los inicios del videoarte feminista en España (1970-1980): antecedentes y estado de la cuestión, 1109-1122. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/38454/Pages%20from%20LIBRO%20ACTAS%20I%20CONGRESO%20COMUNICACI%3N%20Y%20G%3C9NERO_3.pdf?sequence=1