



Subversiones del cuerpo icónico



Exploración y reflexión sobre las
representaciones femeninas a través de la
creación de muñecas articuladas policromadas.

Sofía Madrigal Blanco



Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística (C.I.D.E.A.)
Escuela de Arte y Comunicación Visual

Subversiones del cuerpo icónico:

Exploración y reflexión sobre las representaciones femeninas a través de la creación de muñecas articuladas policromadas.

Trabajo Final de Graduación en la Modalidad de Evento Especializado
Para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con énfasis en
Pintura

Sustentante:

Karla Sofía Madrigal Blanco
Cédula. 4 0234 0940

Profesora tutora:

MA. Marta Rosa Cardoso Ferrer

Asesor en el Énfasis:

M. Ed Daniel Madrigal Mejía

Campus Omar Dengo
Heredia, Costa Rica
2025

Agradecimientos

A mis padres, por su apoyo incondicional desde aquellos días en que recortaba muñecas de papel y dibujaba ponies en los cuadernos de la escuela. Gracias por darme el espacio y la libertad de descubrirme, no solo como adulta, sino también como artista.

A mis amigos, por acompañarme con paciencia y cariño durante todos estos años, escuchando mis ideas, dudas y entusiasmos (por este y tantos otros proyectos) y por regalarme espacios seguros en los que pude ser, incluso en los momentos más inciertos.

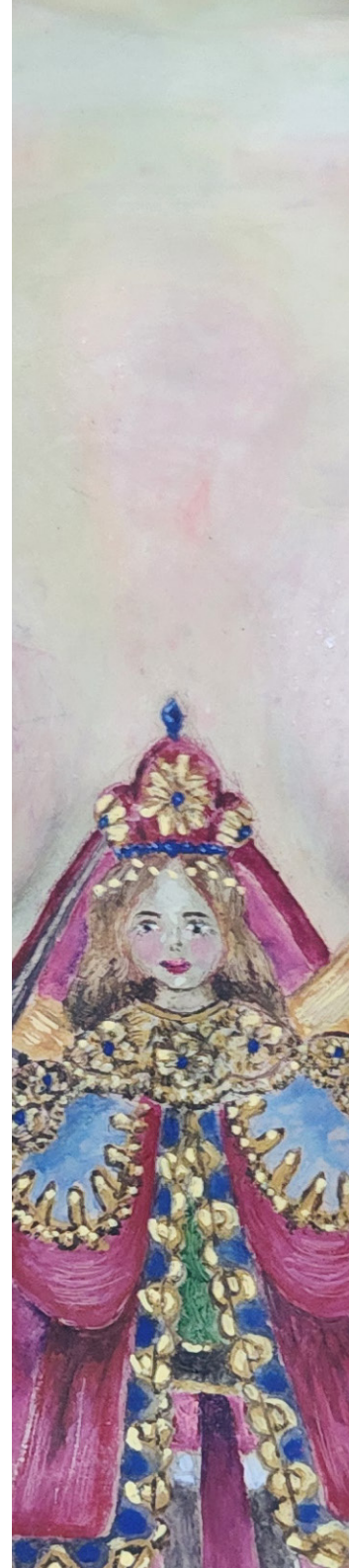
A quienes comenzaron siendo compañeros y se convirtieron en amistades valiosas, y a los profesores que me acompañaron y alentaron desde los primeros pasos de esta carrera.

Tabla de contenidos

I Parte. Introducción	6
1.1. Presentación del tema	7
1.2. Formulación del problema	7
1.3. Justificación del problema de investigación	8
1.4. Estado de la cuestión	9
1.4.1. Antecedentes académicos	9
1.4.2. Antecedentes visuales	10
1.4.3. Referentes visuales	13
1.5. Objetivos	18
1.5.1. Objetivo general	18
1.5.2. Objetivos específicos	18
II Parte. Marco teórico.	19
1.6.1. El Cuerpo Femenino en el Arte: Identidad, Poder y Género.	20
1.6.1.1. La relación de la muñeca con lo femenino: roles y relaciones corporales	21
1.6.2. La muñeca articulada en la historia y sus dimensiones funcionales: Arte, Cultura y psique	23
1.6.2.1. ¿Muñeca, maniquí o marioneta?	23
1.6.2.2. Surgir cultural — surgir del fetiche	24
1.6.2.3. La muñeca en el discurso artístico	26
1.6.3. La policromía y la pintura en lo transdisciplinario: La muñeca como collage	28
1.6.3.1. Importancia del debate material y estético a partir de la escultura policromada	30
1.6.4. Proyecto instalativo: Fundamentaciones y Montaje	31
1.6.4.1. La instalación como dispositivo escénico: teatralidad, muñeca y mirada	32
III Parte. Marco metodológico	34
2.1. Metodología	35
2.1.1. Principios metodológicos	35
2.1.3. Técnicas etnográficas	35
2.2. Plan de actividades	36
III Parte. Consideraciones finales	37
3.1. Conclusiones	38
3.2. Recomendaciones	38
Bibliografía y fuentes consultadas	39

Subversiones del cuerpo icónico

Exploración y reflexión sobre las representaciones femeninas a través de la creación de muñecas articuladas policromadas.



I Parte. Introducción



1.1. Presentación del tema

Este proyecto busca reflexionar sobre las representaciones del cuerpo femenino históricamente constituido desde el arte, utilizando como criterios de acercamiento paradigmas socialmente establecidos y autorreferencialidad. Se propone utilizar la muñeca articulada, asumida como un objeto táctil y manipulable, como un medio para explorar estos arquetipos y la objetualización de lo femenino como fetiche.

Este proyecto no se motiva por una erotización hacia o desde el objeto, sino por el deseo de establecer un diálogo de reciprocidad con la muñeca, como un objeto que imita la apariencia, las características y los movimientos del cuerpo humano. Si para Bellmer la creación de muñecas era un medio para lograr fantasías en el acto de creación y así evitar la autodestrucción, dicho esto, para mí, el impulso creativo que emerge en la producción de muñecas funciona como un medio y no un fin en sí mismo. No se trata de fantasías sexuales, sino de un proceso de creación que ocurre fuera del útero. Explorar los ideales inalcanzables desde mi propio cuerpo a partir de una deconstrucción y desprendimiento de estas características de manera física y conceptual surgiendo en la obsesión de visualizarlo desde el propósito artístico es, en esencia, egocéntrico.

Al abordar la pintura como un medio de intervención en el objeto tridimensional y fragmentario, se crea una metodología para la creación de personajes que van más allá de un soporte tradicional, con énfasis en la exploración del proceso manual. Smith (2013) destaca que la forma, la fuerza y el movimiento son intrínsecos al proceso creativo; la creación de forma genera movimiento, y hacer la forma de manera diferente produce un movimiento diferente. Habiendo reconocido que la exploración

escultórica es una parte inseparable de la investigación debido a que se plantea el proyecto basado en una construcción tridimensional y por lo tanto, habrá un hincapié en lo que conlleva dicho proceso. Dicho esto, el énfasis fundamental es el cómo la pintura es la que otorga el grado de iconicidad a la escultura para dar un efecto de encarnación que pone al objeto en el umbral de lo ficticio y lo real. Señalando lo descrito por Marcos Ríos (2004) el color en la escultura desde sus inicios ha sido una búsqueda por reflejar la realidad de la naturaleza, argumentando que la policromía escultórica no debe entenderse como una hibridación técnica, sino como la síntesis de dos artes, resultando en una armonía perfecta entre forma y color, que nace de un afán supremo del realismo, especialmente en temas religiosos, y busca impactar al espectador a través de la evocación de lo sobrenatural y la presencia divina (Ríos, 2004, pág. 6).

1.2. Formulación del problema

¿Cómo generar un proyecto instalativo con muñecas policromadas y articuladas, empleando técnicas híbridas de pintura, escultura e instalación para reflexionar sobre los arquetipos de belleza y los roles de género que se reflejan el imaginario del arte occidental como construcciones sociales?

1.3. Justificación del problema de investigación

El estudio propuesto busca reflexionar sobre los arquetipos femeninos históricamente constituidos en el arte, replanteándolos desde una perspectiva contemporánea en la que convergen paradigmas socialmente establecidos y autorreferencialidad. Se propone utilizar la muñeca articulada, entendida como un objeto táctil y manipulable, como un medio para explorar estos arquetipos y la objetualización de lo femenino como fetiche. En este contexto, se explora cómo el artista se asemeja a una madre fálica, otorgándole el poder de concebir y dar vida a un objeto nuevo en el mundo (Kuspit, 2023). Este proceso implica un reconocimiento del fetiche como un exorcismo metódico que busca una re-creación ahistórica de ciertos arquetipos que han constituido la belleza y la feminidad desde la historia del arte en el contexto contemporáneo.

La muñeca, intrínsecamente vinculada a sus connotaciones sociales, se presenta como un objeto versátil, percibido como un juguete ideal debido a su falta de una función predefinida, lo que revela un potencial creativo ilimitado (Taylor, 2000, pág. 99). Para alcanzar este objetivo, es crucial analizar las conexiones entre la muñeca-mujer como medio para examinar los arquetipos que relacionan el rol de género femenino con la espectacularización de los cuerpos moldeados por la tradición patriarcal y heteronormativa. La muñeca, como objeto manipulable y sujeta a la teatralidad, desempeña un papel en la socialización del proyecto y en el montaje de escenas que reflejan los estereotipos de género.

En este contexto, es relevante mencionar lo expuesto por Judith Butler en su ensayo sobre la performatividad de género. Butler (1988) argumenta que “no se nace mujer, se llega a serlo” y que esta doctrina se basa en actos que constituyen la fenomenología de la tradición (McCann & Kim, 2020, pág. 791). Esto sirve como un marco de referencia para explorar cómo la feminidad y el ser mujer son construcciones performativas que cumplen ciertas expectativas sociales. Además, Butler sostiene que el género se instituye a través de la estilización del cuerpo y los gestos corporales, creando la ilusión de un yo de género permanente. Esta identidad construida es un logro performativo que el público social, incluidos los propios actores, llega a creer y representar (Butler, 1988, pág. 793).

Merleau-Ponty también aporta a esta discusión al sostener que el cuerpo es una idea histórica y un conjunto de posibilidades que deben ser continuamente realizadas. El cuerpo adquiere su significado a través de una expresión concreta y mediada históricamente en el mundo, y su apariencia no está predeterminada por una esencia interior. En cambio, su expresión concreta debe entenderse como la adopción y especificación de un conjunto de posibilidades históricas. Por lo tanto, hay una agencia en el proceso de hacer que estas posibilidades sean determinantes, restringidas por las convenciones históricas disponibles. El cuerpo no es una materialidad autoidéntica, sino una materialización continua e incesante de posibilidades (Butler, 1988, pág. 795).

En resumen, este proyecto pretende explorar la construcción de imágenes y la organización instalativa derivada de referentes pictóricos, transformando la bidimensión de la pintura en una organización tridimensional. Al abordar la pintura como un medio de intervención en el objeto tridimensional y fragmentario, se enfatiza la exploración técnica y la creación artística desde una perspectiva autorreferencial y contemporánea.

1.4. Estado de la cuestión

1.4.1. Antecedentes académicos

Para abordar el tema de la muñeca en los medios artísticos de manera integral, es fundamental considerar los enfoques realizados hasta ahora, lo que permitirá situar el desarrollo académico y teórico del tema. La naturaleza de la muñeca como objeto artístico ha sido estudiada principalmente desde sus aspectos como fenómeno psicológico y social, explorando los diversos aspectos asociados con este objeto y su creación. En este contexto, dos libros resultan relevantes: "The Erotic Doll: A Modern Fetish" (2013) de Marquard Smith y "Silent Partners: Artist and Mannequin from Function to Fetish" de Jane Munro (2014).

El primero examina los fenómenos que rodean la escultura representativa del cuerpo femenino y, por ende, la muñeca como un objeto de deseo erótico que evoluciona hacia un fetiche, un tema explorado principalmente por los surrealistas durante la primera mitad del siglo XX. Asimismo, se analizan las relaciones desde la heterosexualidad que han habitado el hombre con el objeto que posee forma humana, enfocándose en la historia que construye la cultura visual y material moderna.

El segundo recurso surge de una investigación realizada para la exposición "Silent Partners" del Museo Fitzwilliam en 2014. En dicha obra, la atención se centra en el análisis del maniquí y las figuras humanas articuladas, describiendo que estas fueron esencial como herramientas para los artistas, así como es que llegan a convertirse en objetos de exploración en las artes debido al ser creadas bajo una semejanza humana. Se explora en profundidad la construcción, evolución, propósitos y usos narrativos del maniquí en diferentes medios artísticos pero sobre todo en los que surgen en la pintura, observando su transformación de herramienta a sujeto y de objeto funcional a fetiche, a través de ilustraciones, pinturas y fotografías que ejemplifican su uso.

El tercero y en diálogo con estas aproximaciones, Being Doll de Lisa Pavlik-Malone introduce una lectura distinta que se desplaza hacia el ámbito psicológico y cognitivo. La autora explora la relación simbólica entre el "yo" y el objeto, en particular la muñeca, analizando cómo este dispositivo humanoide opera como mediador entre experiencias internas y externas. Pavlik-Malone propone el concepto de cognitive consonance (consonancia cognitiva) para describir la capacidad de la mente de integrar ideas aparentemente opuestas (como la juventud y la vejez, o la condición de ser sujeto y objeto simultáneamente) dentro de una comprensión ampliada del "yo". Desde esta perspectiva, la muñeca, ya sea como objeto real, simbólico o artístico, permite reconciliar dicotomías fundamentales (joven/anciano, objeto/sujeto, cuerpo/arte), posibilitando la construcción de una identidad más compleja y expandida.



Fig 1. Jane Munro. Silent Partners: Artist and Mannequin from Function to Fetish (2014)

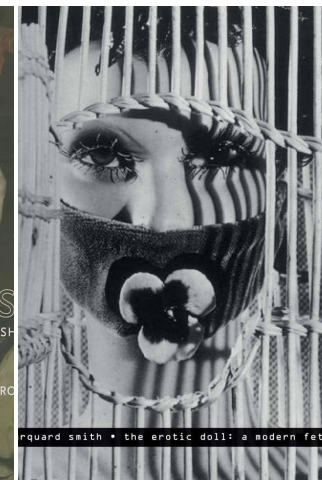


Fig 2. Marquard Smith. The Erotic Doll: A Modern Fetish (2013)

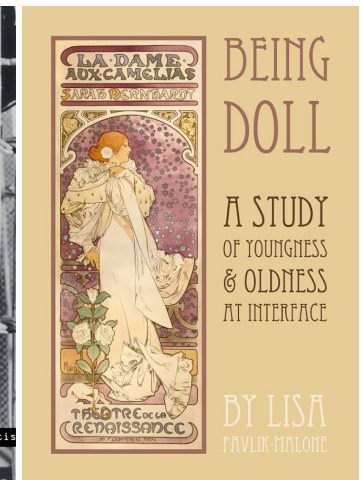


Fig 3. Lisa Pavlik-Malone. Being Doll: A Study of Youngness & Oldness at Interface (2013)

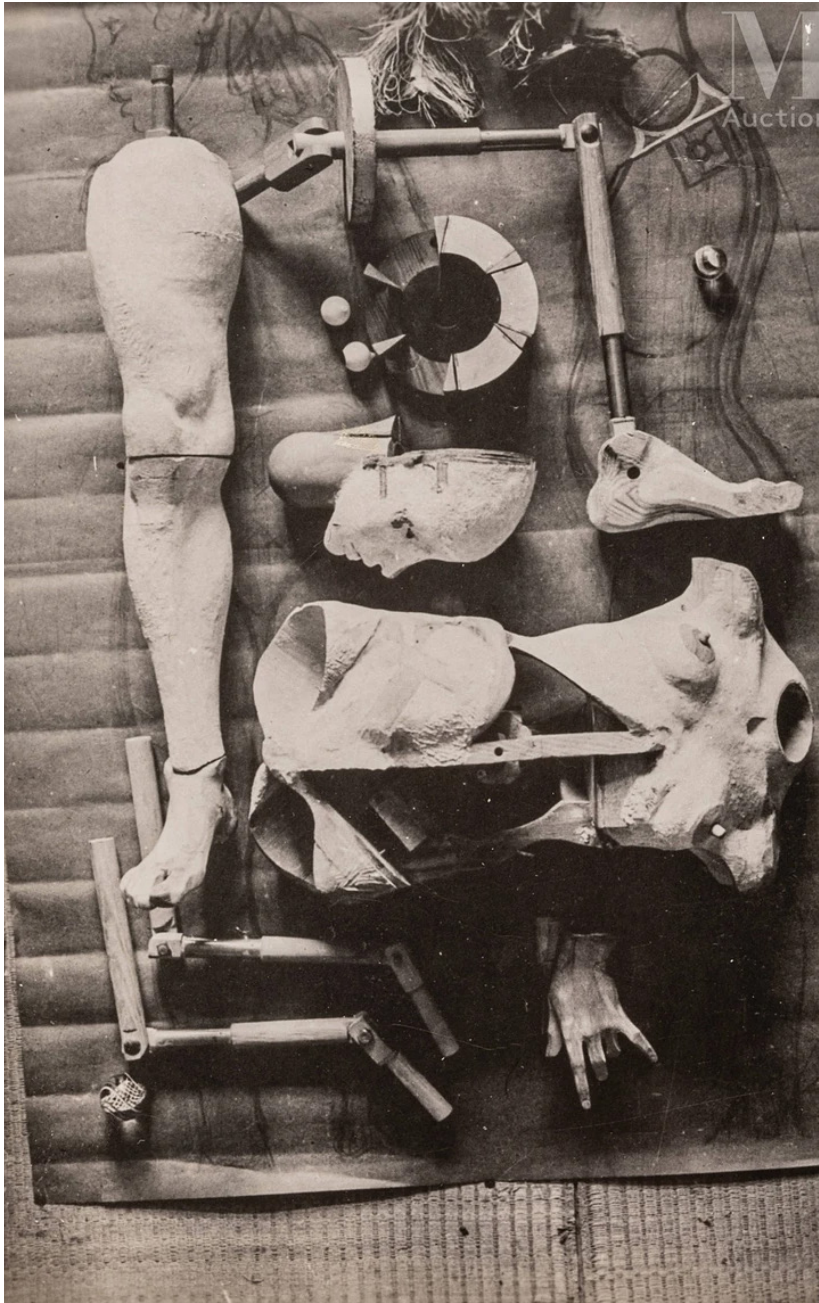


Fig 4. Die Puppe. Hans Bellmer. Impresión de gelatina de plata. 11.7 x 7.8 cm. 1933-36

1.4.2. Antecedentes conceptuales

A continuación, se examinan propuestas artísticas relevantes que abordan diversos aspectos de la investigación, incluyendo aspectos semánticos, sintácticos y pragmáticos. Se inicia con la obra de Hans Bellmer, reconocida por su exploración de la imagen femenina como un objeto de sumisión y vulnerabilidad.

Hans Bellmer (Alemania, 1902 - 1975). *Die Puppe* (1934)

A través de fotografías que muestran muñecas de su propia creación, Bellmer describe en su libro "Die Puppe" (1934), su compulsión por crearlas como una liberación sexual. Como se ve en la Figura 1, las imágenes de su creación muestran el cuerpo de la muñeca, a menudo representada como una preadolescente, siendo posicionada, organizada, deformada y desmembrada en una exploración de la curiosidad sexual (Taylor, 2000, pág. 28). Las dualidades del cuerpo femenino, tanto en su posición social y moral como en su invocación erótica, se exploran en un juego muñeca-maniquí escenificado en espacios domésticos. Tanto se violenta para una reacción de repulsión como una de fascinación que sirve como una invocación erótica, voyerista y fetichista. Bellmer expresa su deseo a través de estas obras en el ensayo "Memories of the Doll Theme" (1934) "Valió la pena todos mis esfuerzos obsesivos, cuando, entre el olor a pegamento y yeso húmedo, la esencia de todo lo impresionante tomaba forma y se convertía en un verdadero objeto de posesión.



Fig 5. Sanitarium. Hans Bellmer. Impresión de gelatina de plata. 50 x 40 cm. 1983

Joel-Peter Witkin (Estados Unidos, 1939). Forty Photographs (1983)

Comprendiendo el uso del cuerpo tanto en su anatomía como en su simbología, el trabajo de Joel-Peter Witkin es otra base para la construcción de este trabajo. En el catálogo de exhibición de Forty Photographs (1983) se discute que una parte fundamental de su proceso es el estudio de la historia del arte, de referentes que le permiten crear las relaciones con sus modelos y la historia que forma la fotografía final. Como se puede apreciar en la Figura 4, la experimentación y creación de escenas van más allá del retrato y se asemejan a sueños, como ventanas de escenas surreales. Asimismo, no se limita a un cuerpo específico, sus sujetos son personas con deformidades o amputaciones, personas transgénero o travestistas, cuerpos de personas fallecidas, fetos y animales, además no solo sirven como retrato sino como parte de una narrativa escénica en el que, sin importar la situación, Witkin es capaz de mantener la dignidad del sujeto incluso si el montaje de este es una manifestación voyeurista y perversa de sus fantasías (Witkin & Coke, 1990, pág. 12).

Venerina (Pequeña Venus, 1780-1782). Creado por Clemente Susini para el Taller Fontana (Florencia, Italia).

El carácter de esta investigación permite el análisis del pensamiento de piezas tales como la Venus Anatómica creada en el taller Susini Fontana en Florencia por artistas como Clemente Susini (modelo de cera diseccionable) que sirven como evocaciones de una naturaleza divina en la convergencia de lo vivo y lo muerto a través de figuras de tamaño real que representan mujeres con el ideal de belleza del barroco tardío. Estas obras nacieron como herramientas instructivas, pudiendo desmontarse sus órganos para la educación del funcionamiento anatómico o al menos de su orden interno. Aunque para el público actual resulta bastante perturbador ver una efigie femenina diseccionada, sobre todo al estar conformadas de mujeres desnudas, en un aparente estado de éxtasis sobre una cama de satín y dentro de una caja de vidrio es necesario entender estas Venus como la unión entre la ciencia y la religión, como se puede observar en la Figura X. En su momento de creación el entendimiento de cómo funcionaba el cuerpo humano y la ciencia detrás de ello se encontraban por debajo de

la religión y era una manera de entender lo que se consideraba como un poder supremo. Como es descrito por Ebenstein (2016), su nacimiento proviene de un periodo en donde se consideraba el ser humano como la creación más compleja de Dios, un microcosmos del universo y el entender el cuerpo humano era entender el mundo y la mente de Dios.

Para concluir, los análisis previos asumidos como **Antecedentes conceptuales** subrayan la importancia de reconocer el amplio espectro de representaciones del cuerpo femenino en el discurso artístico, abordado desde diversas perspectivas y enfoques estéticos. La exploración del cuerpo humano en el arte busca revelar las intersecciones de la psique, el deseo, el erotismo y las normas de género, derivadas en parte del arte sacro. Los aspectos de interés residen en cómo los artistas han empleado simbologías para otorgar a la imagen del cuerpo femenino un papel de escapismo y fantasía. A través de estas obras, comprendemos mejor cómo las prácticas artísticas y culturales moldean y reflejan las identidades y roles de género, iluminando su importancia y significado en la sociedad actual.



Fig 6. Venerina (detalle). Taller Fontana. Impresión de gelatina de plata. 164 cm. 1780-82



Fig 7. Sin título. Koitsukihime. Fotografía parte de su libro Moon Temple. sin dimensiones especificadas 2004.

1.4.3. Referentes visuales

En este apartado, se analizan los trabajos de dos artistas japonesas que han empleado las muñecas como medio artístico.

Koitsukihime (Japón, 1955). Sin título (s.f). Izquierda: Muñeca tipo "Billiel", Derecha: Muñeca tipo "Gabriel".

Koitsukihime (seudónimo), cuyas obras se han publicado en libros en colaboración con fotógrafos (ver Figura 5). El meticuloso proceso manual requerido para crear estas piezas articuladas en porcelana sugiere que las muñecas no están destinadas al juego, y su exhibición suele tener lugar en eventos privados. Cada muñeca recibe un nombre de origen bíblico, que puede variar según el modelo, ya sea por su tamaño o su apariencia. En las escasas entrevistas realizadas a esta artista, ha mencionado (Toyo-chan, 2019) que su técnica se inspira en el estudio de muñecas de porcelana antiguas y se basa en la estética del arte occidental. Al observar las fotografías de estas muñecas, se destaca en primer lugar la precisión técnica, acompañada de un detallado enfoque en el rostro y la expresión. Esto confiere a la muñeca una cualidad mística y melancólica.



Fig 8. Paradiso (detalle). Mari Shimizu. Paper clay. Sin dimensiones especificadas. 2016

Mari Shimizu (Japón, s.f). Paradiso (2016).

Las muñecas de Mari Shimizu, se caracterizan por ser experimentales tanto en su técnica como en su presentación. Aunque utilizan una base de articulación de bolas, Shimizu suele combinarlas con otros elementos como distintos tipos de tejidos o pieles de animales, lo que le permite vestir y escenificar a las muñecas como en pequeños teatros. Sus personajes se inspiran en criaturas mágicas, personajes literarios como Alicia en el País de las Maravillas, la imaginería cristiana y la mitología de diversas culturas. Un elemento recurrente en su obra son las referencias a las venus anatómicas, donde también hace una disección del abdomen de las muñecas, pero revela paisajes surreales, explorando los temas de la doncella y la muerte. Estas características se pueden apreciar en la pieza la Figura 6, "Paradiso" (2016), donde se destacan las similitudes conceptuales en el uso de las muñecas como la construcción de personajes fantásticos que son amalgamas de arquetipos históricos, buscando alcanzar una cierta atemporalidad a través del mundo de los sueños, de la referencia a la sacralidad religiosa, pero a través de una visión orientalizada de la imaginería occidental medieval y barroca.



Fig 9. Étant Donnés (detalle). Marcel Duchamp. Instalación. 242,6 x 177,8 cm. 1966

Marcel Duchamp (Francia, 1887-1968). *Étant Donnés* (1966).

Un referente importante para este proyecto es la instalación *Étant Donnés* (1966) de Marcel Duchamp, que consiste en un collage dividido en tres partes. La primera parte es la puerta titulada "La chute d'eau", con dos agujeros para los ojos; la segunda parte es una cámara oscura construida con 69 ladrillos como símbolo de reversibilidad; y la tercera parte es la escena "le gaz d'éclairage", donde una mujer yace desnuda sosteniendo una lámpara de gas que ilumina la escena. Cada detalle de esta obra, tal como se muestra en la Figura 7, invita al voyeurismo, y la falta de claridad en la escena forma parte del juego. Desde el sexo rasurado de la mujer hasta su rostro oculto, pasando por los agujeros en la puerta, así como la visión a través del muro de ladrillos en la cámara oscura, todo ello evoca una fantasía que borra la línea entre el mundo real y el imaginario a través de la puerta que separa ambos mundos.



Fig 10. Le baiser de l'artiste. Orlan. Instalación. 220 x 170 x 60 cm. 1977

Orlan (Francia, 1947). Le baiser de l'artiste (1977).

Además, el uso del cuerpo femenino en instalaciones que exploran visiones fetichistas y voyeristas, empleando el deseo sexual como un tema inevitable, se puede analizar a través de la obra "Le baiser de l'artiste" (El beso del artista, 1977) de Orlan (Mireille Suzanne Francette Porte). En esta instalación y performance, la artista crea un alter ego llamada Sainte Orlan, presentando una fotografía de tamaño real que imita a la Santa Teresa de Bernini, junto con una silla frente a una fotografía de su busto, actuando como un dispensador (ver Figura 9). Los espectadores pueden interactuar colocando una moneda y recibiendo un beso de la artista, o encendiendo una vela como ofrenda a la santa. Esta representación de la santa se deriva como una fusión del complejo madonna-prostituta, cuestionando así los roles femeninos occidentales derivados de la iglesia.



Fig 10. Fotograma de Jabberwocky. Cortometraje. 1971



Fig 11. Fotograma de Alice. Largometraje. 1998.

Jan Švankmajer (Checoslovaquia, 1943). *Jabberwocky* (1971) y *Alice* (1998).

El trabajo cinematográfico de Jan Švankmajer en "*Jabberwocky*" (1971) y "*Alice*" (1998), basadas en la obra literaria de Lewis Carroll, utiliza el miedo y lo perturbador para construir lo lúdico en la imaginación infantil, entendiendo que esto es parte integral del crecimiento antes de que las determinaciones morales y sociales estén totalmente desarrolladas (ver Figura 10 y Figura 11, correspondientemente). Como menciona Hagemann (2019), "cuando no hay respuestas suficientes a preguntas complejas, los niños inventan cómo quieren que sea el mundo". Švankmajer se especializa en crear ilusiones a través de la técnica del stop-motion, utilizando objetos reconocidos como reales en un mundo físico (juguetes, ropa, recortes de papel, etc.), y luego desintegrándolos de la construcción natural del mundo mediante el disparate y lo extraño. Esta técnica funciona perfectamente para representar lo inusual del mundo de "*Alicia en el país de las maravillas*". La escenificación pictórica y simbólica de Švankmajer le permite una narrativa cautivadora y táctil, utilizando objetos como juguetes y descomponiéndolos de manera que reflejen la inocencia y la culpa, lo imposible y lo real (Hjorth, 2020).

En síntesis, los **Referentes visuales** abordados en el análisis contienen un enfoque en común sobre la escenificación o puesta de escena del sujeto de estudio en la obra, ya sea a través de la instalación, filmografía o fotografías. Además, se evidencia un énfasis en la búsqueda identitaria a través del cuerpo, proponiendo como un objeto que proviene, así como contiene el deseo fetichista de producción que permite ser usado como un medio de enfrentamiento de los miedos que conforman el mundo psicológico del artista. La exploración en este proyecto se propone a través de la experimentación metodológica de las obras, que buscan expresar el mundo psicológico del artista a través de lo material y lo táctil, generando una interacción con el espectador que trasciende el ámbito del exorcismo psicológico hacia una conexión con la realidad tangible.

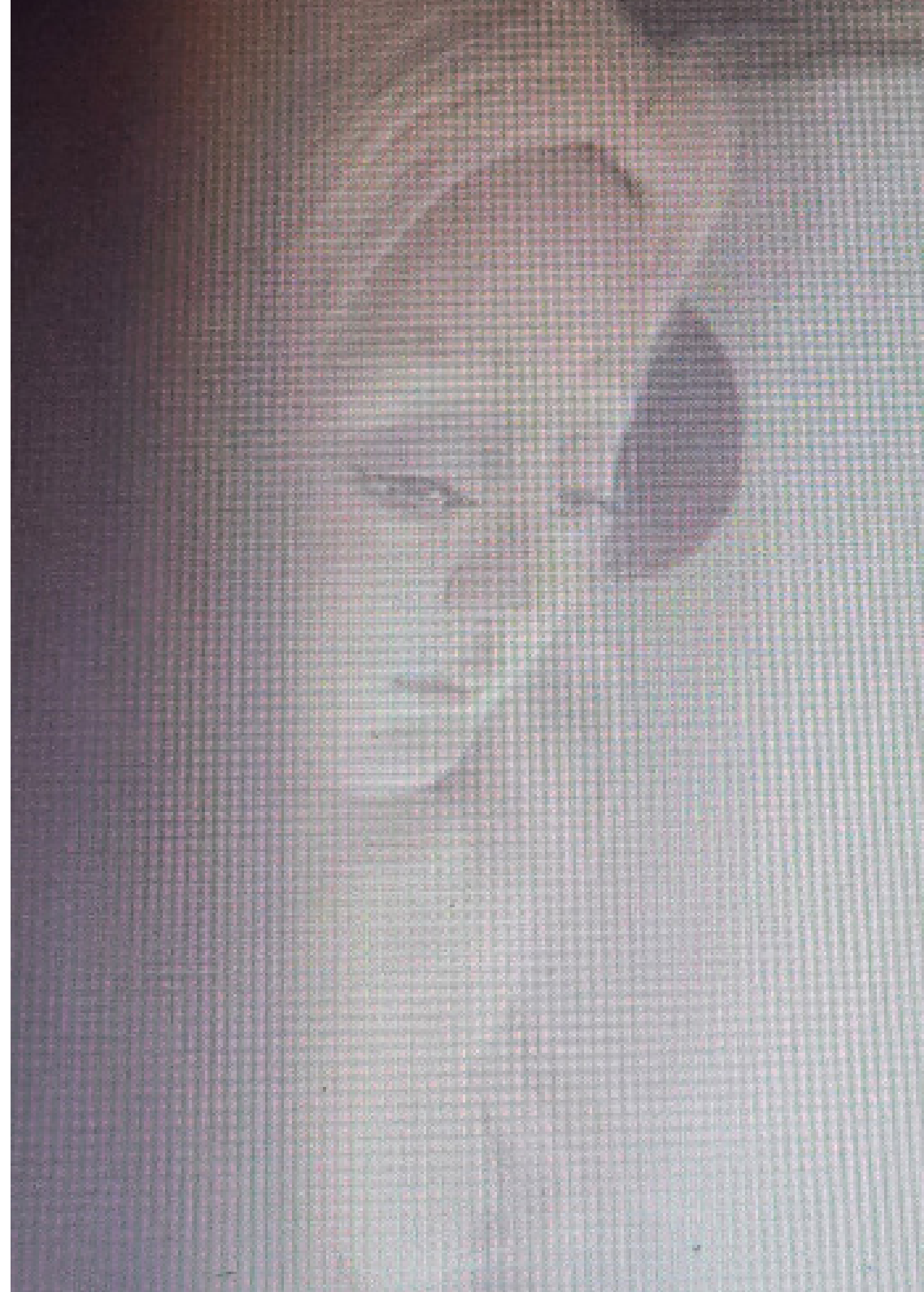
1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Crear un proyecto instalativo constituido por muñecas policromadas y articuladas utilizando técnicas artísticas híbridas para crear personajes femeninos a través de poses, actitudes y ambientes que potencien la reflexión y el debate sobre los arquetipos de belleza y los roles de género como constructos sociales.

1.5.2. Objetivos específicos

- Analizar diferentes momentos de la historia del arte que constituyen hitos en la construcción de arquetipos femeninos y que han devenido modelos de representación del género.
- Investigar diferentes usos de la muñeca articulada a través de su historia tanto desde el punto de vista funcional como simbólico.
- Aplicar diferentes técnicas artísticas a la producción experimental de muñecas policromadas.
- Producir una serie de piezas instalativas que fusionen lo pictórico, lo escultórico y lo espacial desde un enfoque transdisciplinar.
- Construir un proyecto instalativo protagonizado por muñecas articuladas utilizando herramientas de la puesta en escena teatral.



II Parte.
Marco teórico



1.6.1. El Cuerpo Femenino en el Arte: Identidad, Poder y Género.

En el contexto de la construcción del cuerpo ideal femenino, las prácticas disciplinarias descritas por Bartky (1990) generan un cuerpo femenino sometido a un estándar que perpetúa la percepción de deficiencia. Mientras que a los hombres se les exigen cuidados básicos, a las mujeres se les impone una transformación mediante maquillaje, lo cual sugiere que su apariencia natural es inadecuada (McCann & Kim, 2003). Esta compulsividad en adoptar tecnologías de la feminidad refleja una sensación omnipresente de insuficiencia corporal. La resistencia del cuerpo femenino y su capacidad para dar vida también resaltan los supuestos socioculturales de las relaciones de género, donde el cuerpo femenino se percibe como un portador de vida y un punto focal en las interacciones de género (Tobón Olarte et al., 2003).

La feminidad idealizada se convierte así en un requisito de supervivencia, no como una expresión artística, sino como una exigencia social. Bartky (1990) describe cómo, en el régimen de la heterosexualidad institucionalizada, la mujer debe hacerse "objeto y presa para el hombre"; esto implica que la identidad femenina se define no sólo por experiencias de opresión, sino también por la constante vigilancia a la que está sometida para cumplir con un ideal colectivo (McCann & Kim, 2003, pp. 778-779). El cuerpo femenino, pequeño, curvilíneo, de ojos grandes y apariencia frágil, se presenta en el arte como una fantasía que exalta su belleza, convirtiéndolo en una figura idealizada y a la vez, contradictoria; una mártir o una villana, no por fuerza sino por decepción, su belleza es una cortina para ocultar sus pecados. La identidad femenina, a menudo asociada con delicadeza y la obediencia, se construye sobre aspectos contrarios a los de una fuerza física. Este ideal lleva a que la juventud femenina se valore intensamente, como si la feminidad se limite a un plazo de pocos años. Es común escuchar comentarios sobre cómo las personas jóvenes tienen que aprovechar este periodo abstracto de tiempo, solo dándose como un hecho que depende de los aspectos físicos que constituyen las visiones de belleza modernas, como si, pasada cierta edad, la persona estuviera "desperdiciada". Aunque esta performatividad puede adquirir un carácter artístico, como en el uso del maquillaje o el vestuario a modo de disfraz, sigue siendo necesario que el cuerpo se perciba como "femenino", en dependencia de factores y prácticas sociales (McCann & Kim, 2003, pág. 784).

La representación del cuerpo femenino en el arte y la cultura perpetúa ciertos ideales. Tobón Olarte et al. (2003) señalan cómo las representaciones religiosas y artísticas frecuentemente capturan al cuerpo femenino como un símbolo de pureza y belleza eterna, mientras que los atributos masculinos se asocian con fuerza y resistencia.

En la construcción visual de estos roles, la feminidad se cristaliza en un ideal de juventud y delicadeza, asociado a la sumisión y la obediencia. Es también estas relaciones culturales que permiten la subversión a través del arte justo en la mezcla de símbolos adherentes a los roles de género, actualizando los supuestos de la identidad femenina como ser vista y admirada, de la misma manera que la virilidad es definida por la sociedad como la resistencia y potencia física, vinculado con el deporte y la guerra con el género (2003, pág. 54-55). De esta manera, se establecen las bases para proporcionar una comprensión más amplia de cómo las prácticas artísticas y culturales moldean y reafirman las normas de género, lo que permite obtener una base sólida para examinar las diversas formas en que se conforma y representa el cuerpo femenino en el arte.

Asimismo, la representación de la madre en el arquetipo de la "Gran Madre" de Erich Neumann (1963) aborda la feminidad en un sentido amplio y arcaico, como una figura numinosa y todopoderosa, de la cual el niño depende por completo en sus primeras etapas de vida. A medida que el niño desarrolla su ego y conciencia, esta figura se transforma en su madre personal y concreta (pág. 15). Sin embargo, aunque la visión idealizada de la madre se desvanece, la feminidad sigue imponiéndose como un género cargado de expectativas, donde la "mujer idealmente femenina nunca debe mostrar marcas de carácter, sabiduría y experiencia" como las celebradas en el hombre (McCann & Kim, 2003, pág. 779). Asimismo, la figura femenina, además, es vista como un símbolo de pureza en representaciones religiosas y artísticas, donde se intenta capturar la belleza eterna y trascendental en un objeto material que trasciende los límites de la vida humana. Este ideal de perfección deriva en la construcción social de lo que es bello y lo que merece perdurar en los ojos del artista. Considerando que un claro ejemplo de esto es la imagen del dios cristiano como un hombre mayor de cabellos y barba larga blanca, grande e imponente, mientras que las mujeres bíblicas se representan jóvenes, cabellos largos, rostros redondos, su sufrimiento, sabiduría o penitencia no está expuesto en marcas físicas sino en su disponibilidad corporal.

En esta línea, el cuerpo femenino se convierte tanto en productor como en producto, limitado a roles sexuales o maternales, pero rara vez a ambos simultáneamente. Un claro ejemplo de ello es el acto de dar a luz, un proceso de fuerza y resistencia que, sin embargo, suele verse como una función biológica predestinada más que como una capacidad excepcional. Esta interpretación reduce el valor propio del acto, transformándolo en una función de producción en lugar de una demostración de fortaleza. La identidad femenina, intrínsecamente vinculada con su relación hacia lo masculino, se convierte en un tema relevante para entender los supuestos socioculturales que moldean las relaciones contemporáneas de género y poder, reflejando complejidades en su construcción y representación en el arte y la cultura (Tobón Olarte et al., 2003, pág. 49).

De esta manera, las normas y expectativas sobre el cuerpo femenino no solo perpetúan estándares estéticos impuestos, sino que también moldean la percepción de género dentro de un esquema de poder y control, donde la feminidad se valora por su juventud, belleza y sumisión. Esta visión reduce el cuerpo femenino a un objeto idealizado, carente de las huellas de experiencia y sabiduría que se celebran en la masculinidad. En este contexto, poseer un cuerpo alineado con la feminidad esperada se vuelve crucial para que una mujer se perciba a sí misma como un sujeto deseado y deseante (Bartky, McCann & Kim, 2003, pág. 784). Así, la identidad femenina queda atrapada en una estructura de poder que la define en función de las miradas y expectativas externas, y cuya valoración radica más en su apariencia que en su agencia y experiencia como individuo.

1.6.1.1. La relación de la muñeca con lo femenino: roles, relaciones corporales.

El texto anterior sirve como una base para analizar la relación de la muñeca con el cuerpo femenino tanto en su valor cultural como simbólico. Su potencia radica en las relaciones que se construyen en torno a ella, tanto afectivas como sociales, y en la necesidad de establecer vínculos de cercanía que se originan en los procesos de significación generados por el contexto cultural. Aunque en términos estrictos la muñeca es un objeto inanimado y, por tanto, carente de género, su representación se encuentra profundamente asociada a lo femenino. Esta asociación no es meramente lingüística o formal, sino que responde a una construcción histórica y cultural que vincula la figura de la muñeca con arquetipos femeninos presentes en el inconsciente colectivo.

En este trabajo, se ha optado por analizar la muñeca en su forma verbal femenina, no solo porque en español el término “muñeca” le está otorgando un género, sino también por la forma en que el discurso teórico en torno al objeto, incluso en la mayoría de los textos anglófonos donde se utiliza el término “doll”, tiende a asumir una identidad femenina por defecto. Aunque “doll” no posea género gramatical en inglés, su representación se inscribe mayoritariamente en imaginarios que remiten a cuerpos femeninos, ya sea de niñas o mujeres adultas, en miniatura y susceptibles de manipulación.

Esta feminización del objeto no es casual. La muñeca ha sido históricamente entendida como una figura que encarna roles relacionados con la domesticidad, la maternidad, la pasividad o la belleza, y su función simbólica responde a dichas expectativas. Por el contrario, el término “muñeco”, si bien comparte una raíz semántica, suele asociarse en la cultura popular con figuras de acción masculinas, ligadas a atributos como la fuerza física, el heroísmo o la agresividad. Esta diferenciación también evidencia cómo operan las convenciones de género en la construcción y recepción de los objetos figurativos.

La muñeca, incluso cuando es destinada a un público adulto o incorporada en prácticas artísticas, arrastra con ella un componente de infantilización que remite a la idea de lo femenino como frágil, manipulable o entrañable. Esta imagen mental colectiva de la muñeca como representación de lo femenino se ve reforzada tanto por los códigos visuales como por los discursos culturales que rodean al objeto, y por ello resulta relevante sostener un análisis que considere a la “muñeca” como un sujeto simbólicamente femenino, en tanto portadora de significados asociados a una experiencia de género específica.

Desde esta perspectiva, el análisis de la muñeca como sujeto simbólico femenino se fundamenta en su capacidad para condensar y reproducir un conjunto de códigos visuales y discursivos que estructuran la manera en que lo femenino es concebido, representado e interpretado culturalmente. Tal como plantea Pavlik-Malone (2011), existe una tensión fundamental entre dos formas de entender la corporalidad femenina: una en la que la mujer participa activamente en la construcción de la imagen de su propio cuerpo, tanto ante sí misma como ante los demás, y otra en la que su cuerpo es configurado como un receptor pasivo de expectativas y deseos ajenos. En este segundo caso, la mujer puede ser entendida simbólicamente como una “muñeca bella”, es decir, como una “receptora no-sentiente de las intenciones y fuerzas creativas de otro” (Pavlik-Malone, 2011, p. 54).

Siguiendo este ejemplo anterior, hay una vinculación en los usos de la muñeca como objeto femenino, una víctima dispuesta a las fuerzas creativas de "otro". Utilizando como ejemplo para estas relaciones más comunes con este objeto es el entender como marcas de juguetes como Barbie, Bratz, Monster High, incluso cuando se vuelve a más de un siglo atrás con muñecas como Jumeau, Bru, Kestner, entre otras, es estas muñecas de moda las contribuyentes de promover ideales de belleza a través del consumismo. Esta asociación a los elementos que realzan a la muñeca a través de ropa y accesorios en la proyección de usuario-objeto a través del juego y la posesión de dichos objetos se penetran en la colectividad capitalista como la vanidad inherente a lo femenino, la muñeca en sí es una herramienta que internaliza este pensamiento, se presta como un cuerpo que se somete a las expectativas de belleza cuando el propio es muy joven para cargarlas. Poniendo de ejemplo cuando a edad temprana se tiene una muñeca y el infante tiene la necesidad de cambiar algo de ella, sea cortarle el pelo porque está enredado, o pintarle con una pluma sobre su cara para imitar un cambio en su apariencia, no solo es el hecho de que haya una imitación de lo que ve otros adultos hacer sino que sí no le gusta el resultado ya no se va a querer interactuar con el objeto, al ser "feo" o diferente a lo que este niño esté reflejando en el juego y la proyección que tenía sobre este se pierde.

El deseo físico de que el objeto sea agradable ante los propios ojos y en una aceptación social en los niños o adultos que lo rodean, siendo el deseo desde, hacia y a través de la objetualización de la belleza, una idolatría basada en la vanidad. Asimismo, es la codificación occidental que se inscribe desde mitología todos aquellos arquetipos de belleza femenina se vuelve una especie de sinónimo de pecado y el engaño siendo integrados al inconsciente colectivo (Tseëlon, 1995, pp. 11-12). Esta inherencia de mal en la relación de la feminidad y al deseo belleza como vanidad se vincula en la mirada que Tseëlon (1995) argumenta como que el amor masculino hacia la mujer se basa en su estatus como objeto bello, valorado por lo que representa, virtud, pureza o deseo contenido, y no por lo que; es el cuerpo femenino se convierte en una metáfora de virtud, erotismo o castigo, dependiendo de su grado de disponibilidad y la vergüenza del desnudo vista como una cercanía al placer refleja la tensión entre los sistemas de deseo y poder, finalmente como un método de represión. (pp. 21-22).

El análisis de la muñeca como objeto vinculado a lo femenino permite comprender su rol como mediadora de construcciones identitarias, afectivas y sociales. La entrada en la categoría de lo femenino según

las normas culturales dominantes implica no solo una forma específica de habitar el cuerpo, sino también un repertorio de actitudes y gestos esperados: sonreír, ser accesible, responder desde la empatía o justificar la propia existencia desde un lugar maternal o sexual. Sin embargo, la muñeca, en tanto objeto inanimado, no responde a estas exigencias. Su existencia no puede justificarse desde la funcionalidad afectiva o social; en cambio, se articula como una manifestación de necesidades psíquicas y culturales que buscan proyectarse sobre un cuerpo manipulable. Al igual que una persona real, cuando ocurre una sexualización de la muñeca, no es un objeto con deseos o necesidades, su función es satisfacer el deseo erótico unidireccional en donde la muñeca como medio artístico es su opuesto: no reafirma una identidad fija, sino que encarna una resistencia a la clausura simbólica del cuerpo (Pavlik-Malone, 2011, p. 46).

De esta manera la muñeca se posiciona como otro cuerpo: un cuerpo performativo cuya forma, postura, maquillaje o vestimenta pueden ser alterados según la intención del creador. Esta maleabilidad se encuentra íntimamente relacionada con lo que Lisa Pavlik-Malone (2011) denomina "dollification", un proceso por el cual una figura femenina es moldeada por los deseos ajenos, perdiendo su agencia y convirtiéndose en un receptor pasivo de significados externos (pág. 27-28). La construcción de la feminidad en la sociedad contemporánea se enmarca en un sistema de significados donde el cuerpo femenino no solo define la identidad de la mujer, sino que también encarna expectativas de deseo y admiración al estar subordinado a las categorías de género establecidas, el lenguaje corporal de la mujer manifiesta de forma silenciosa su posición en la jerarquía de género, evidenciando una constante devaluación de su autonomía e individualidad (McCann & Kim, 2003, pág. 780).

En este sentido, la muñeca encarna una forma de deseo objetualizado: se convierte en el reflejo de una ausencia, de un vacío que no puede colmarse, pero que, sin embargo, se materializa en la creación de figuras moldeables. La capacidad de ser un objeto en donde se pueden proyectar cualidades personales genera una relación cariñosa con dicho objeto sirve como un potenciador en el arte, donde la muñeca deja de ser un objeto estático para transformarse en un dispositivo simbólico, capaz de desmontarse, reconfigurar, vestirse y desvestirse, deformarse y rehacerse. Desde esta lógica, su capacidad de transformación constante amplía su potencial artístico, permitiéndole escapar del reducto infantil para convertirse en un medio reflexivo y expresivo.

Asimismo, Pavlik-Malone (2011) establece una analogía entre el torso de la mujer sexualmente madura, desde la línea del busto hasta los muslos, y la maleabilidad de la arcilla, proponiendo que esta asociación simbólica permite moldear el cuerpo femenino según ideales estandarizados o individualizados (p. 48). Esta imagen del cuerpo como materia maleable se encuentra también en el arte de Hans Bellmer, cuyas muñecas no estaban destinadas al juego, sino que funcionaban como construcciones fotográficas de un deseo fragmentado y en constante transformación. Aquí, la muñeca se convierte en símbolo de un cuerpo violado por la mirada, pero al mismo tiempo reapropiado como territorio de exploración subjetiva.

Finalmente, esta resignificación de la muñeca como figura activa en la construcción de subjetividades abre la posibilidad de leerla no solo desde la psicología o la sociología, sino también desde la cultura visual contemporánea. Su uso en prácticas artísticas actuales revela una intención de desmontar los códigos tradicionales de belleza, género y deseo, proponiendo en cambio una figura abierta, plástica y en constante transformación.

1.6.2. La muñeca articulada en la historia y sus dimensiones funcionales: Arte, Cultura y Psique.

1.6.2.1. ¿Muñeca, maniquí o marioneta?

Al trabajar con la muñeca articulada surge una dificultad inicial: cómo nombrar adecuadamente al objeto. Esta inquietud parte de la primera reacción que provoca la figura, influida por un entendimiento colectivo sobre cómo se denominan ciertos objetos, incluso aquellos que presentan múltiples variaciones en su uso y apariencia. Para abordar esta cuestión fue necesario analizar las diferencias y similitudes que permiten ubicar y comprender estos objetos dentro de un marco simbólico y cultural, considerando especialmente el contexto que los rodea, ya que este condiciona su identificación y activa una segunda reacción interpretativa.

La primera reacción se relaciona con una distinción fundamental: ¿es un ser vivo o un objeto? Esta dualidad, entre lo animado y lo inanimado, permite pensar a la muñeca, el maniquí o la marioneta no tanto por sus características formales o funcionales, sino como construcciones simbólicas. Como se ha mencionado, la muñeca, al ser un objeto manipulable, se asocia a lo doméstico y a lo íntimo; el maniquí, por su parte, actúa como un sustituto del cuerpo humano en contextos expositivos comerciales; y la marioneta

encarna un objeto performativo en movimiento. Pese a sus diferencias, todos estos objetos funcionan como espejos culturales: median entre el cuerpo, la identidad y la representación, sin poseer agencia propia. En este sentido, se les atribuyen cualidades casi sobrenaturales al habitar ese estado liminal de lo no-vivo. Monique Borie en su aproximamiento antropológico al cuerpo vivo y al cuerpo-objeto atribuye que las “esculturas, figuras de cera, maniqués y marionetas, y todos los cuerpos-objetos tienen el valor de formas simbólicas y pueden, mejor que el cuerpo vivo del actor, llevar el teatro a la dimensión metafísica y poética entre la vida y la muerte” (2013, pág. 148).

Aunque esta capacidad sobrenatural que hace estos objetos inseparables de las relaciones espirituales y creencias animistas, su vivificación, es decir, la capacidad de dotar de vida aparente a un objeto rígido puede ocurrir de varias maneras. Si nos referimos a los maniqués en el contexto de las artes, ha servido como herramienta en la enseñanza y la representación del cuerpo, pudiendo entender el proceso de vivificación como externo. Es decir, su empleo como reemplazo funciona a través de sistemas de códigos que a través de elementos como los textiles codificaban el género, edad, clase y estatus social de los personajes a los que los maniqués servían como reemplazo (Munro, 2014, pág. 29). Siendo este conocimiento la evidencia de maestría técnica del artista en el tratamiento del cuerpo humano, esto es, no solo una facilitación visual en aquellas posturas demasiado complejas de mantener para los modelos en largas sesiones de estudio o pintura, sino también una manera de mostrar las destrezas sobre la pintura, la capacidad de que el cuerpo rígido del maniquí se transformara a través del pincel en un gesto de natural gracia.

Por otro lado, el maniquí también ocupa un lugar relevante en el ámbito del consumo y la representación de ideales normativos. Aunque su función tradicional es estática (mostrar vestimenta y accesorios) algunos artistas han logrado subvertir esta lógica. Un caso paradigmático es el de Cynthia, el maniquí creado por Lester Gaba en 1937. A diferencia de los maniqués convencionales, Cynthia poseía “imperfecciones” que la hacían más humana: pecas, asimetrías en los pies y una personalidad cuidadosamente construida para el espectáculo social. Gaba la presentó como una celebridad: posó para la revista Life, asistió a eventos exclusivos, usaba joyas de Cartier y Tiffany, y fue invitada a la ópera, al teatro y a programas de radio (Time, 2015). Cynthia no solo representaba una estrategia de marketing, sino también una figura aspiracional. Su apariencia fría, desinteresada y ligeramente altiva encarnaba el ideal femenino sofisticado de la alta sociedad neoyorquina de

finales de los años 30. Como figura pasiva pero omnipresente, capturó el deseo colectivo proyectado sobre su imagen. Aunque construida como un personaje, Cynthia funcionó como un objeto que reflejaba los anhelos de quienes la observaban, leían sobre ella o compartían su entorno.

Como señala Beucler (1929), citado en *Silent Partners* (Munro, 2014), el maniquí no alcanzaba estatus de obra de arte por su capacidad para reproducir la vida, sino precisamente por las cualidades que lo alejaban de ella: su inmovilidad y su insensibilidad eran las que despertaban el interés poético y artístico (p. 188). El maniquí, en este sentido, se ubica en un umbral: no es una obra de arte, pero siempre está a punto de serlo. De esta manera, el proceso de vivificación en el maniquí puede entenderse como uno externo, donde el objeto cobra "vida" no por sus características intrínsecas, sino por su capacidad para representar visualmente al cuerpo humano y de poder usarlo a falta de uno real. En este contexto, el maniquí no es el foco de atención en sí mismo, sino una herramienta funcional que va a necesitar de características físicas generalizadas.

Aplicando esta misma forma de analizar las relaciones entre objeto y persona, la marioneta se encontraría en un proceso de vivificación que se envuelve tanto de manera externa como interna, en el sentido que representa un personaje o historia predefinido, pero también su función de "máscara" performativa le da al actor el poder de presentar una historia y en este acto el objeto deja su naturaleza catatónica a través del contacto físico activo. Su movimiento le da vida y por lo tanto no funciona sin el marionetista. En el análisis de Samareh Mirfendereski (2016) sobre los elementos del uso de marionetas en los trabajos de surrealistas europeos, menciona las raíces de este objeto en donde declara que una razón para crear títeres es satisfacer la necesidad de poderes sobrenaturales, lo que propició la expansión de rituales y costumbres; por esta razón, a veces se los ha considerado seres con poderes mágicos. Al principio, un títere realizaba sus tareas religiosas en forma de máscara móvil; luego, se retiraba del rostro del chamán y, mediante una serie de cambios, cumplía diferentes funciones y, como títere independiente, continuaba desempeñando sus roles anteriores. En la antigüedad, la humanidad creía que cada objeto del universo tenía alma e intentaba comunicarse con ellos: «Una forma de comunicación era a través del tótem, que actuaba como el alma de los predecesores». Por ejemplo, la humanidad se creía ligada al elemento agua y lo consideraba nuestro protector. Gradualmente, la humanidad sintió la necesidad de objetivar el espíritu protector y le dio forma en diferentes formas. La máscara es una de las formas que dieron origen a la formación

de títeres. La máscara se retiró gradualmente del rostro del chamán y encontró vida independiente en forma de títere. Jung considera al hombre enmascarado "una imagen arquetípica ya que la máscara es la encarnación de sus instintos". Una máscara era un tótem que tenía un poder mágico y curativo, cualquier persona que tomará este objeto sagrado estaba dotada de estos poderes. (Mirfendereski, 2016, pág. 22-23)

La muñeca, como objeto estilizado y manipulable, posee una dimensión performativa que se manifiesta en su capacidad para participar en procesos formativos a través del juego. A diferencia de otros objetos antropomorfos, su vivificación se origina internamente, es decir, en la interacción afectiva y simbólica que establece con quien la manipula. Este proceso de animación no se centra en la representación externa del cuerpo humano, sino en la proyección de emociones, roles y narrativas personales que el individuo deposita en ella. En este sentido, la muñeca actúa como un espejo cultural y psicológico que facilita la construcción de la subjetividad corporal, otorgándole un valor íntimo, emocional y psicológico.

De este modo, la muñeca trasciende su función lúdica para situarse en una lógica mimética y afectiva (Formanek-Brunell, 1998). En diversas culturas, su elaboración responde a fines pedagógicos, espirituales o simbólicos, funcionando como medio para la transmisión de saberes domésticos, emociones y roles sociales. Así, cada muñeca encarna las prácticas y valores de la cultura que la produce.

En síntesis, dentro del imaginario contemporáneo, el término "muñeca" suele referirse a figuras humanoides manipulables, cuya construcción involucra múltiples materiales y técnicas. Aunque su forma base es antropomórfica, su identidad visual y simbólica se completa mediante elementos como el color, los textiles, el cabello o los accesorios. En muchas tradiciones artesanales, estos aspectos están íntimamente ligados a los roles de género asociados a lo femenino, por lo que tanto su confección como su uso refuerzan determinadas estructuras sociales. Incluso en contextos actuales, donde el cine y la literatura las asocian con lo sobrenatural o lo fetichista, las muñecas continúan operando como herramientas y mediadores de construcción corporal e identitaria, reflejando tanto los deseos como temores más íntimos.

1.6.2.2. Surgir cultural – surgir del fetiche.

Con los resultados de la revolución industrial, el fenómeno de la producción y reproducibilidad convierten a la pequeña figura femenina en un producto, del cual surge la “era dorada” de la muñeca para la segunda mitad del siglo XIX. Con la introducción de esta a la cultura popular, se estandariza su apariencia lo que conlleva nuevos niveles de calidad técnica en porcelana y cera, asimismo, con la unión de invenciones mecánicas se les otorga movimiento que va a reservarlas como objetos de lujo para los clientes más adinerados. Ubicando, al menos hasta las primeras décadas del siglo XX, a las muñecas en una naturaleza de simbolismos infantiles y objetos de lujo hechos para entretener a las clases más altas de la sociedad. Y, asimismo, como todo dentro del sistema capitalista, nuevos métodos de creación empujan a intenciones de acortar y abaratar su producción. A través de estas estandarizaciones es que las muñecas se plantean como una sombrilla en donde se encuentran los autómatas, figuras de cera, marionetas y maniqués.

Las interpretaciones en torno al carácter performativo pero carente de conciencia de la muñeca han fascinado a diversos novelistas, quienes han explorado en sus relatos las implicaciones de crear una “mujer artificial perfecta”. Estas figuras, dependientes por completo de la intervención masculina, suelen representarse en extremos simbólicos: como seres dóciles e intelectualmente inferiores, o como femmes fatales destructivas (Munro, 2014, p. 152). Un ejemplo emblemático de esta narrativa es *Der Sandmann* (1817) de E.T.A. Hoffmann, donde la relación entre Nathanael y Olimpia, una autómatas, revela las tensiones entre deseo, ilusión y locura. Olimpia es percibida por el protagonista como una mujer bella, aunque inexpresiva y silenciosa, lo que él interpreta erróneamente como atención y reciprocidad. Su narcisismo lo lleva a proyectar en ella una idealización que colapsa cuando descubre que se trata de una construcción mecánica. La escena en la que Olimpia es destruida durante una disputa entre Spallanzani, su creador, y Coppola (antagonista de la historia), desencadena la locura de Nathanael, culminando en su trágico final.

En este relato no sólo se plantea a la figura femenina como objeto de deseo moldeado por la mirada masculina, sino que expone la fragilidad del sujeto que se niega a reconocer los límites entre realidad y proyección. Olimpia, aunque dotada de movimiento y mirada, sólo actúa dentro de los márgenes que le permiten sus mecanismos: camina según lo que Spallanzani ha programado y ve únicamente a través de los ojos contruidos por Coppelius.

Más que una advertencia sobre los avances tecnológicos, el cuento sugiere la muerte del deseo cuando este se aferra a una ilusión idealizada, y evidencia la imposibilidad de amar lo real cuando se está atrapado en una fantasía proyectada.

Por otra parte, si se interpreta el valor de perseguir placer como la continuación (metafóricamente la llama) del deseo, el querer darle vida a una figura femenina estática idealizada desde el momento de creación artística es en obras literarias como la del poeta romano Ovidio en *Las Metamorfosis* (8 d.C) donde a través del mito de Pigmalión, rey de Chipre, quien al decidir alejarse de las mujeres por lo que consideraba una naturaleza impura, desarrolla un impulso en crear una escultura con sus propias manos de una mujer, Galatea, de la cual se obsesiona, así, a través de la interferencia de Afrodita le otorga vida para que el objeto de su deseo y su amor sean reales. Galatea se convierte así en la materialización del deseo, pero permanece en la narrativa como un objeto animado: escultura convertida en esposa y madre, sin atributos propios más allá del cumplimiento del deseo masculino. Su historia concluye con un final idealizado “vivieron felices para siempre” que oculta cualquier profundidad en su carácter o autonomía.

Es en esa reproducción y cumplimiento del deseo desde una perspectiva activa del consciente intelectual que captura el imaginario artístico, siendo la escena en que Galatea cobra vida un motivo recurrente en distintos medios artísticos, sean la pintura, la poesía, el teatro. Aunque ya para finales del siglo XIX Jean-Léon Gérôme revela a una *Pygmalion et Galatée* (1890) dentro del estudio del artista, con sus herramientas y restos de material a los pies de la escultura, como si cobrara vida no por la intervención de Venus sino con la finalización del trabajo del artista, deja de ser escultura y se convierte en una amante que extiende sus brazos y dobla su cuerpo para besar al artista, siendo el fetiche de la musa como fuente divina de inspiración que a través de un objeto creado a través de la dedicación del artista se hacen reales. Como menciona Munro (2014), si bien en el poema de Ovidio no se menciona que Pigmalión crea a una mujer perfecta, sino una escultura que es llevada a la vida por la compasión de Venus, la asociación de que su impulso es la fabricación y reproducción de la naturaleza es por asociación, un momento voyerismo y erótico (pág. 139).

Las representaciones humanoides han capturado el interés de artistas, psicoanalistas y académicos a lo largo del tiempo, ya que permiten explorar la intrincada conexión entre el arte, la cultura y los procesos psicológicos. En particular, la fascinación por crear una figura manipulable, la culminación del

deseo artístico de dar vida tiene su eco en el mito de Galatea. Sin embargo, incluso cuando esta estatua cobra vida, sigue siendo un objeto sin agencia propia: no se le asigna personalidad ni voluntad. Este interés por el cuerpo manipulable, usualmente uno femenino, ha sido abordado desde la mirada psicoanalítica, particularmente en el contexto del fetichismo. El término “fetiche” deriva del portugués “feitiço”, que significa “hechizo” que a su vez proviene del latín “facticius”, que significa “artificial” (Real Academia Española, 2024), tanto en su relación como una posible patología o el análisis de Freud como una defensa psíquica ante el temor a la castración este modo de pensamiento tuvo gran influencia en la manera que el arte surrealista se desarrolló.

En el artículo *The Modern Fetish* de Donald Kuspit (1988), se destaca que la manera en que estas representaciones sintetizan imaginarios colectivos sobre la identidad funcionan ante la amenaza de perderla al identificarse con un otro, como puede ocurrir entre el artista moderno y su modelo, podría dar lugar a un impulso de auto-creación, en el que el artista se posiciona como un tipo de “madre fálica”, o *Urkünstler*, una figura primaria de creación, definiendo el fetiche como un objeto cargado de simbolismo emocional que permite canalizar deseos inconscientes, una forma de autoerotismo y autoafirmación, en la que el objeto funciona como un ídolo o sustituto del yo. En este sentido, la muñeca actúa como una extensión simbólica de la identidad del creador.

Asimismo, en análisis más recientes sobre las relaciones de muñeca y creador, Marquard Smith en su libro *The Erotic Doll: A Modern Fetish* (2013), caracteriza que, a través de la muñeca, el fetiche es tangible que, si bien carece de subjetividad humana, funciona como un recipiente simbólico para la expresión de deseos reprimidos o idealizados le otorgan un potencial de vida o deseo latente de existir (pág. 65). El hecho de que se relacionen antiguamente con rituales, prueba que hay una conexión entre la fascinación con ellas, su estado perpetuo de no-vida, no hay un inconsciente construido a través de la experiencia, por lo tanto, no tienes emociones más que las proyectadas por su usuario, es un amor hacia el proceso y el objeto creado (Smith, 2013, pág. 308).

De esta manera, la muñeca opera como un constructo simbólico desde donde se articulan múltiples narrativas sobre lo femenino, lo social y lo comercial, permitiendo lecturas que trascienden las fronteras culturales (Peers, 2004, pág. 58). La revelación del potencial performativo, las tensiones del control y la función que se sumergen en el fetiche enfatizan

las capacidades para extender el pensamiento dentro de un cuerpo lejano al propio, es esta capacidad simbólica que la hace activa dentro del colectivo imaginario. Así, su estudio y uso contemporáneo no solo radica en sus relaciones históricas o de forma física, sino en la manera en que siguen operando dentro de una red semiótica que articula nuevas visiones de poder, deseo y representación.

1.6.2.3. La muñeca en el discurso artístico.

Estos análisis anteriores sirven como un marco en donde se coloca a la muñeca desde la práctica artística como un objeto cargado de potencia simbólica, capaz de trascender su función tradicional ligada al juego o a ámbitos de coleccionismo, entendiéndose como un dispositivo crítico donde se pueden explorar tensiones fundamentales entre lo humano y lo artificial, lo íntimo y lo público, así como entre lo erótico y lo grotesco. Aunque estas mismas posibilidades expresivas pueden encontrarse en el uso del cuerpo real dentro del arte, la muñeca ofrece una vía alternativa que, al estar menos sujeta a las convenciones de la moral social, abre espacio para significados más ambiguos o provocadores. Es decir, cuando la lectura de la obra es incapacitada por una perspectiva moral, se tiende a centrar la atención en cómo se construye y como refleja esto en el artista, más que en lo que puede representar más allá de su autoría; siendo el manejo de estas formas de interpretación las que pueden trasladar al espectador una carga afectiva, influenciando las experiencias estéticas.

Aunque el planteamiento indica que las actuales funciones iniciales de la muñeca están asociadas al desarrollo infantil dentro de las expectativas culturales impuestas sobre el cuerpo y el comportamiento femenino, esta lectura puede limitar la contemplación de las evoluciones simbólicas y artísticas, así como en los círculos donde se producen. En el ensayo “*Eye of the Doll*” de Curtis Carter (1993) propone que existen diferencias significativas entre la muñeca como compañera íntima de quien la manipula y su función como símbolo conceptual dentro del arte. Para el niño o adulto que “juega” con muñecas, estas comparten un mundo personal, en parte fantástico, que ayuda a construir la narrativa del yo. En tanto espejo de códigos culturales, como las normas de vestimenta o los comportamientos de género, y de las acciones proyectadas sobre ella, la muñeca contribuye a la formación de la identidad individual por medio de las experiencias que permite. En el ámbito artístico, en cambio, la muñeca opera como metáfora de la preocupación universal por la identidad personal (Carter, citado en Pavlik-Malone, 2013, pág. 14).

En este sentido, el uso de la muñeca en el arte no puede reducirse únicamente a su dimensión material, ya sea escultórica, pictórica o performativa, sino que debe entenderse como un campo de resonancia simbólica y afectiva, profundamente entrelazado con la experiencia subjetiva y la construcción cultural de sentido. Desde esta perspectiva, Donald Kuspit (1988) plantea que el falo puede ser comprendido simbólicamente, no tanto como el pene literal, sino como un emblema de poder y seguridad para ambos sexos. En consecuencia, artistas de cualquier género podrían intentar reificar ese poder a través de su obra, encontrando en esa acción una forma de afirmación subjetiva. Esta asociación simbólica con lo poderoso da lugar a la figura inconsciente de la “madre fálica”, que encarna simultáneamente fertilidad y control. Así, la muñeca como objeto creado, moldeado, intervenido y animado por el gesto artístico, puede asumir ese rol de doble representación: de lo materno y de lo autoritario, funcionando como una extensión activa de la voluntad creativa del artista.

El interés en la muñeca, por tanto, no surge necesariamente de su posesión material, sino del deseo de comprenderla como un objeto hecho a mano, que adquiere significado en tanto resultado de un proceso íntimo y transformador. En este contexto, Pavlik-Malone (2019) sostiene que la construcción del yo es un proceso plástico, esculpido tanto literal como neurológicamente a través del uso de herramientas y la formación de nuevas conexiones cerebrales. La autora señala que esta “flexibilidad plástica” permite modificar el entendimiento de uno mismo mediante experiencias nuevas, en un diálogo sinérgico entre el sujeto y el objeto en desarrollo, como puede ser una muñeca. En consecuencia, la muñeca no es solo una proyección simbólica del yo, sino una participante activa en sus configuraciones físicas y psicológicas.

La muñeca, en su construcción artística, presenta una serie de cualidades que remiten a tradiciones escultóricas religiosas, especialmente a la escultura policromada presente en iglesias, basílicas y catedrales católicas. En estos contextos devocionales, las imágenes de santos, vírgenes y mártires son objeto de un trato ceremonial: se les viste, peina, limpia y acomoda con esmero, del mismo modo que ocurre con las muñecas. Esta dimensión ritual y simbólica sugiere la posibilidad de una trascendencia material, un aspecto que ha sido punto de fascinación para diversos artistas.

Utilizando de ejemplo a Edgar Degas, según Jane Munro (2014), su interés por figuras como muñecas, marionetas y figuras crèche se relacionaba con “la adaptación de idiomas del realismo” tanto del arte culto como

de la cultura popular. Este enfoque permitía a los artistas explorar las resonancias materiales de la escultura, no con la intención de alcanzar una figura rigurosamente naturalista, sino más bien de transmitir “la idea de lo verdadero a través de lo falso” (pág. 159).

Aunque la construcción artística de la muñeca puede incorporar estéticas afines a las promovidas por el mercado, como la combinación de rasgos de inocencia infantil y elementos de madurez femenina, en este contexto se trata de una creación única, concebida por un artista cuya relación con la obra es profundamente personal e idiosincrática. Si bien anteriormente se han distinguido muñecas, marionetas y maniqués dentro de una categoría común, es importante resaltar que la muñeca, particularmente a partir del siglo XIX, adopta una forma mutable y fragmentaria. Esto se evidencia en el desarrollo de sistemas de articulación como el mecanismo de bola y cuenca, que aporta flexibilidad a su estructura y subraya su potencial expresivo. Como describe Sue Taylor en su análisis de la obra de Hans Bellmer, uno de estos sistemas se asemeja a “un globo ocular unido al nervio óptico o, dado el abdomen abultado, a un embrión conectado a su cordón umbilical anudado” (pág. 119), lo que sugiere una dimensión visceral, casi orgánica, en estas estructuras.

La expansión de la producción masiva de muñecas como juguetes propició su vínculo con los maniqués de moda, integrando ambas figuras en la construcción de nuevas estéticas de feminidad. A medida que las mujeres comenzaron a habitar espacios más allá del hogar, en ámbitos laborales, de entretenimiento u ocio, surgieron códigos culturales que exigían la proyección de ciertos ideales a través del consumo. El uso de productos específicos pasó a considerarse un reflejo de carácter, buen gusto y pertenencia social. En este contexto, Catherine Driscoll (2014) observa que “los artistas respondieron al florecimiento moderno del estilo como juego de muchas maneras, pero la muñeca o el maniquí ofrecían una conexión especialmente prometedora entre esos placeres y la alienación asociada con la producción en masa” (pág. 196–197).

No obstante, la proyección de dimensiones de identidad, deseo y trascendencia matérica en la muñeca no se limita a su comprensión como un “otro yo”; su presencia también puede implicar una búsqueda de sustitución o manipulación, enmarcada en el concepto del pigmalionismo. En este sentido, la creación o posesión de un objeto-cuerpo se convierte en una vía para canalizar impulsos afectivos y eróticos mediante el tacto, el control y la repetición, lo que da lugar a dinámicas obsesivas. Este

enfoque permite alejarse de modalidades más formalistas, estéticas o metodológicas de la historia del arte, que tienden a tratar los objetos como simples fetiches artísticos. En cambio, al considerar la muñeca como arte, escultura o imagen dentro de la cultura visual, se abre la posibilidad de interpretar estos cuerpos-objeto como superficies desde las cuales leer y releer ideas sobre la heterosexualidad, el deseo, el erotismo o la perversión (The Erotic Doll, pág. 15).

El trabajo de artistas como Hans Bellmer y Oskar Kokoschka ejemplifica con fuerza esta dimensión fetichista y emocional. Bellmer, a través de sus muñecas articuladas, explora la fragmentación del cuerpo femenino como un territorio de intervención simbólica y psíquica. Según Erska Plumer (2014), su obra configura dicho cuerpo como una extensión del deseo masculino, dentro de un lenguaje que habla “por” la mujer, en lugar de “como” mujer (p. 79).

En este marco, las muñecas de Hans Bellmer destacan se destacan como símbolos fetichistas, manipulando sus articulaciones en una alusión a la castración, donde las extremidades de la muñeca se asemejan a objetos fálicos, como si fueran fragmentos de poder y control sobre el cuerpo femenino (Bellmer, citado en Smith, 2013, pág. 65). Según los propios escritos de Bellmer cuales acompañaban a las series fotográficas en donde la muñeca en sus diferentes reconfiguraciones servía como un medio para la gratificación sexual concuerda con definiciones que Robert Stoller (1985) amplia, en donde partes del cuerpo u objeto no humanos se le otorga una dimensión sublime.

Asimismo, paradigmas como el caso de la muñeca encargada por el pintor Oskar Kokoscha a Hermine Moos, tras su separación de Alma Mahler, representa a este objeto fetichista como sustituto del objeto perdido. El pintor proporcionó especificaciones minuciosas para la creación de una réplica de su amante, pero su decepción ante el resultado, cubierto de plumas en lugar de una superficie realista, culminó en la destrucción del objeto durante una fiesta, en un acto simbólicamente catártico. Marquard Smith (2013) interpreta esta muñeca erótica como un “ídolo devocional”, evidencia del deseo de retener o reemplazar lo perdido (pág. 17).

El análisis de la muñeca en su capacidad de crear sensaciones de extrañamiento tanto en el arte como el juego ofrece una representación simbólica de la experiencia contemporánea con los medios de producción masiva, en donde se entienden como objetos de placer que habitan con el

horror, siendo estas cualidades de lo inquietante como fuentes clave de potencia estética, emocional y cultural. Estos ejemplos anteriores sirven para subrayar “que es la realidad de la muñeca lo que la hace inquietante; esa que insiste en confrontar nuestra experiencia del yo con la misma crudeza de un espejo” (Driscoll, 2014, pág. 197).

En conclusión, el deseo de separar, deconstruir y reconstruir el cuerpo a través de las muñecas simboliza una transformación de miedos profundamente ligados al deseo como idealización de lo perfecto. Permite explorar mediante sus ambigüedades las dimensiones complejas de lo humano a través de lo inanimado, materializando tensiones de inquietud y horror que surgen en la insatisfacción del entendimiento personal de nuestra propia naturaleza incompleta e imperfecta. Este medio generador de vínculos identitarios que habitan lo cercano y lo extraño, lo infantil y lo erótico, lo devocional y lo fetichista, la convierte en una herramienta privilegiada para explorar los límites de la representación y del yo gracias a la flexibilidad potencial de lo performativo, generando, de esta manera, un dispositivo cargado de posibilidades afectivas y críticas dentro de la práctica artística contemporánea.

1.6.3. La policromía y la pintura en lo transdisciplinario: La muñeca como collage.

“La escultura tiene el ser, la pintura el parecer”
Arte de pintar. Francisco Pacheco 1649

La policromía en la escultura y el arte de naturaleza transdisciplinaria revela dimensiones complejas en la representación de objetos como muñecas y maniqués. En este contexto, la muñeca se asemeja a un collage más que a un objeto escultórico tradicional debido a su composición material diversa. En la construcción de estos objetos no solo se incluye la arcilla (madera o papel maché, etc), cabello, ojos de vidrio o pintados, indumentaria, así como cualquier otro accesorio en el que se pueda pensar y la ubicación o escenificación que contextualice su uso. Munro (2014) explica que la figura del maniquí utilizado por los artistas tiene sus raíces en objetos devocionales, en donde no solo se exhibía la capacidad técnica de un trabajo de tallado, sino de incorporación mecánica a través de articulaciones. Esta amalgama de materiales y técnicas posiciona a la muñeca frente al espectador como un objeto digno de admiración, destacándose por su policromía que puede variar desde aplicaciones tímidas hasta acabados naturalistas (pág. 35).

La escultura policromada ha sido objeto de atención por parte de artistas y teóricos a lo largo de la historia, no solo por su destreza técnica, sino también por su capacidad para inducir una ilusión visual que difumina los límites entre el arte y lo real. En el ensayo *El parangón y las técnicas de la escultura policromada española del siglo XVII* de Ileana Colón Mendoza (2024) analiza la obra y escritos de Francisco Pacheco (1564-1644) en donde menciona cómo la policromía permitió a la escultura alcanzar un grado de realismo que rivalizaba con la pintura. Esta competencia se inscribe en la tradición del parangone, debate renacentista sobre la superioridad entre las artes visuales. Si bien la pintura tenía la ventaja de representar la perspectiva y los efectos atmosféricos, la escultura policromada respondía con una presencia tangible que generaba una ilusión de vida. El color, aplicado sobre superficies tridimensionales, confería a las figuras una carnalidad que apelaba no solo a la vista, sino también al tacto, al afecto y a la devoción.

Con esto es necesario que decir que este ensayo no pretende actualizar los debates de parangone, se quiere analizar el uso del policromado en las maneras que dialoga entre la pintura y la escultura a través de una mirada actual en sus posibilidades, en los resultados de lo que ha logrado representar a lo largo de la historia. El pensar en porque la fascinación de objetos que llegan a ser tan cercanos a existir en el plano de lo sentiente. Es el policromado, la capacidad de darle color a un objeto que lo haga verse realista sin sumergirse en dicha realidad. Una de las fascinaciones con investigar técnicas de policromado es la poca información disponible que existe, la mayoría siendo la dirección de métodos de preservación y restauración a través de análisis científicos sobre los materiales. Otro problema para el análisis artístico de la policromía es que muchos de estos estudios son piezas que han sido removidas de sus ubicaciones originales, lo que facilita el entendimiento de las funciones litúrgicas en la imaginería.

Esta capacidad de la escultura policromada para parecer viva y provocar una respuesta emocional fue especialmente valorada en contextos religiosos, donde el realismo se asociaba con la eficacia devocional. Las imágenes religiosas tenían la intención de producir una experiencia emocional intensa que facilitara la conexión entre el creyente y lo divino (Paoletti, 1992, pág. 85). La escultura, al imitar la carne y el sufrimiento humano mediante la policromía y el uso de materiales orgánicos como cabello, dientes o vidrio, lograba una mimesis perturbadora que invitaba tanto a la contemplación como a la compasión, a una redención al presenciar la divinidad ante el dolor de una figura con heridas realistas en un cristo crucificado o la

expresión de dolor en el llanto de la virgen. Colón (2024) señala que la escultura policromada crea un contacto más cercano entre el espectador y la visión, ocupando el mismo espacio provee tanto experiencias visuales como táctiles en un juego simulación, pero siempre culminando en el desengaño a partir de la revelación de que es un objeto (pág. 75). En este sentido, el valor de la escultura no se limitaba a su verosimilitud formal, sino a su capacidad para activar respuestas físicas y emocionales en el espectador. Esta dimensión performativa de la escultura, entendida como su poder de afectar y transformar al observador, se sostiene también en el contexto de lo teatral y lo ritual.

Si bien es entendible las disociaciones en escultura clásica occidental a la consideración de la muñeca moderna como un producto más de la máquina capitalista, es curioso notar que imágenes de la muñeca suelen ser analizadas como ídolos, amalgamación de todo aquello deseable. El uso de muñecas (y todo lo que cabe bajo esta sombrilla) ha servido como simulacros de vida, enseñanzas que parecen tener más fuerza a través de la manipulación de objetos que se pueden relacionar con nuestro propio uso diario. Su relación con los espacios sagrados ha funcionado como puente para entender el arte sagrado, la espiritualidad que invoca los objetos devocionales. En el análisis de Frassani (2017) sobre las paradojas en imágenes de Cristo del siglo XVI en México, expresa que en términos semióticos, la paradoja del Cristo muerto, pero en movimiento ejemplifica una desconexión entre el significante y el significado. Expresa de forma aguda y emotiva la mera arbitrariedad del signo. Esta confusión entre la imagen y lo que representa es también, por supuesto, el antiguo problema de la idolatría, una amenaza aparentemente constante entre las clases cristianas bajas e iletradas que ha preocupado al clero a lo largo de los siglos (pág. 63).

La mimesis, entonces, no solo servía a fines estéticos, sino también a fines afectivos y simbólicos. La escultura policromada no solo representaba cuerpos, sino que encarnaba presencias. Así, el debate sobre la mimesis en el arte no puede reducirse a una cuestión de fidelidad visual, sino que debe contemplar también las implicaciones culturales, religiosas y psicológicas de dicha ilusión. Para romper el estatismo tanto de la escultura como de la pintura el recurso de la experiencia animada implica colaboraciones de todo tipo de artes, de manera similar a la que funcionaba en estos talleres donde una obra pasaba por distintas manos altamente especializadas. En este marco, resulta pertinente vincular estas reflexiones con otras figuras que comparten una lógica de representación similar, como las muñecas en

donde no hay una competencia en la cohabitación de espacios, revelándose como un medio que eleva la experiencia material.

La muñeca, al compartir una apariencia humanoide, facilita conexiones identitarias que van más allá de su función lúdica. Su tridimensionalidad y capacidad de manipulación permiten una interacción activa, ya sea en versiones sencillas de papel que interactúan con otros objetos como ropa o escenarios, o en representaciones más elaboradas que invitan a una relación táctil y simbólica. A diferencia de esculturas tradicionales, que suelen ser contempladas pasivamente, la muñeca involucra al espectador como usuario, estableciendo una relación más íntima y participativa. Esta cualidad ha llevado a que, en algunos contextos, se le asocie con formas artesanales menos valoradas, en contraste con las consideradas “artes nobles”.

Asimismo, la muñeca, en tanto figura humanoide y articulada, comparte con la escultura policromada el afán de reproducir lo humano y de generar vínculos afectivos. Sin embargo, a diferencia de la escultura religiosa, cuyo realismo se justificaba por la fe y la devoción, la muñeca remite a una dimensión más íntima, doméstica y lúdica, aunque no por ello menos significativa. Como señala Catherine Driscoll (2002), las muñecas pueden entenderse como tecnologías culturales de género, diseñadas para modelar cuerpos y subjetividades desde la infancia. La mimesis en la muñeca no busca la exactitud anatómica, sino la evocación de una feminidad idealizada, estandarizada y manipulable.

La comparación entre la escultura policromada y la muñeca permite reconocer una genealogía visual y simbólica que atraviesa la historia del arte y la cultura material. Estas figuras humanoides, aunque inscritas en contextos distintos (la iglesia, el hogar, la vitrina, etc) comparten una lógica representacional centrada en la mimesis, la ilusión y la afectividad. Ya sea como objeto de culto, de juego o de consumo, cada una de estas activa una forma particular de relación entre el cuerpo, la mirada y el deseo. Lejos de ser meras imitaciones de lo humano, la escultura, la muñeca y el maniquí funcionan como dispositivos que condensan y reproducen significados sociales, estéticos y simbólicos.

1.6.3.1. Importancia del debate material y estético a partir de la escultura policromada.

El reconocimiento de los logros artísticos en las obras medievales de escultura policromada no puede separarse de la dimensión simbólica que estas adquirieron en los talleres donde talladores, carpinteros y pintores colaboran para producir objetos destinados a provocar asombro y transmitir destellos de lo divino. Si bien para algunos este trabajo podría representar un acto de devoción (ya fuese al arte o a sus creencias religiosas) para muchos otros se trataba simplemente de una ocupación más, donde lo espiritual y lo artesanal convivían en una relación ambigua.

La escultura medieval policromada, concebida en su mayoría como objeto de culto, debía responder a la sensibilidad estética de su época. Según Hägele (2002), la belleza se sostenía sobre dos ideales distintos: por un lado, un modelo trascendental y celestial que aspiraba a transportar el alma humana más allá de lo material; por otro, una belleza relacionada con la calidad tangible, el buen material y la honesta ejecución artesanal. En este esquema, el simbolismo, particularmente el del color, se vuelve esencial para vincular ambas nociones estéticas: lo espiritual y lo físico (pág. 170).

El color, más que un recubrimiento superficial, se constituye como una herramienta que articula forma, materia y significado. English (2018) plantea que el término policromía, junto a nociones afines como “trans-” o “mixto”, hace visible lo real en su dimensión más tangible, resistiéndose a ser completamente traducido en palabras. Desde esta perspectiva, la policromía invita a presenciar un diálogo continuo entre los colores, una especie de poema visual donde cada tono responde a otro y revela una narrativa no lingüística.

En ese contexto, no sorprende que la reflexión sobre la luz en la pintura antigua, como indica Wipfler (2020), evolucionará desde una representación naturalista hacia una abstracción simbólica en el arte medieval, donde la luz se asociaba con lo divino invisible. El brillo en los ojos de un retrato ya no aludía simplemente a una realidad óptica, sino que comenzaba a encarnar un principio teológico.

Esta dimensión simbólica del color no ha estado exenta de tensiones históricas. Durante el siglo XIX, artistas como Jean-Léon Gérôme participaron activamente en los debates en torno al parangón. Con el objetivo de insertarse en la tradición ilusionista dominada por el mito

escultórico de Pigmalión, Gérôme recurrió a pintar esculturas dentro de sus lienzos, generando una ilusión doble: una escultura pintada, representada a su vez en pintura. Lippert (2014) señala que, lejos de ser un elogio híbrido, estas obras evidencian una jerarquía en la cual la pintura ostenta el dominio visual definitivo. Pues incluso si su intención de reformar la escultura a través de la pintura, su trabajo hace uso de la autorreferencialidad a través de re-imaginaciones tanto históricas como mitológicas, ubicando a la práctica de colorear figuras como las estatuillas de Tanagra en un escenario de práctica industrial. Esta interpretación reduce cualquier otro análisis a uno de juguetes o arte menor. No solo desvaloriza el trabajo de policromía sino del artista femenino dentro del canon artístico. Lippert (2014) utiliza el término “cromóforos” para referirse a los intelectuales que negaban la legitimidad de la policromía en la antigüedad o la consideraban un signo de barbarie.

Esta actitud elitista persiste hasta el siglo XX donde realmente hubo un empuje a la exploración de nuevos medios en las artes. Utilizando el análisis de Frances Colpitt en su ensayo *Color and Sculpture: A Capricious Affair* (2020) explica que una de las razones por las que los críticos resistieron a la mezcla de la pintura y la escultura era debido al desdén en la resistencia del color hacia el lenguaje, siendo difícil su adaptación a palabras (pág. 12). Artistas de lo tridimensional como David Smith afirmaban que su escultura “creció desde la pintura” y que el color era el vínculo entre ambas disciplinas. En su obra, la policromía no representaba una transgresión, sino una forma de unificar y articular los elementos escultóricos a través del uso de colores brillantes en estructuras metálicas generaba una ilusión de ligereza que desafiaba los prejuicios formales del modernismo crítico (pág. 9).

Si se cuestiona preocupaciones modernas con el uso del color para escultores modernos, la respuesta puede radicar en su capacidad para conectar con lo real y lo real, en nuestra cultura, se manifiesta a través del cuerpo. (Colpitt, 2020, p. 13). Frente a estas tensiones entre materia, simbolismo y percepción, resulta de interés considerar también las perspectivas desde el ámbito de la restauración. Utilizando de ejemplo el teórico Cesare Brandi propuso un enfoque en el cual la estética de una obra de arte no reside únicamente en la suma de sus partes materiales, sino en su unidad formal total. Incluso una obra mutilada conserva la posibilidad de una unidad potencial. Según Brandi, la restauración no debe disimular las pérdidas, sino reintegrar la forma de manera respetuosa, dejando visible la intervención y preservando la autenticidad de la obra (Samet, 1998, pág. 412-413).

Aunque la aplicación del color sobre objetos tridimensionales es una práctica histórica y bien documentada, aún persiste cierta resistencia a estudiarla desde perspectivas que se alejan de sus contextos originales. Estas resistencias suelen estar ancladas en jerarquías artísticas que determinan qué se considera arte legítimo y qué no. Lejos de celebrarse la unión entre escultura y pintura, lo que persiste es una suerte de supervivencia de sus técnicas, cuyos diálogos parecen, por momentos, dislocarse dentro de los discursos dominantes de los movimientos artísticos contemporáneos.

En este panorama, los medios digitales actuales raramente discuten los orígenes o intereses particulares en la formación de objetos policromados. Sin embargo, los estudios actuales no solo permiten comprender los fundamentos históricos que legitiman (o excluyen) estas prácticas dentro de los circuitos artísticos formales, sino que también abren la posibilidad de reevaluar cómo el arte establece conexiones significativas con el espectador. En un contexto histórico como el actual, marcado por la producción masiva de objetos de bajo costo, se percibe una indulgencia sensual en el potencial del color sobre la carne. Surge un deseo de sentir, de representar la corporalidad de forma táctil y visual, como lo hicieron artistas como Rubens o Boucher, quienes exploraron el cuerpo carnal como un vehículo de seducción. A través del uso de materiales y técnicas que evocan lo doméstico, se articulan nuevas formas de hablar del cuerpo, la sexualidad y el género, desafiando las divisiones entre artes menores y mayores, lo popular y lo kitsch.

1.6.4. Proyecto instalativo: Fundamentaciones y Montaje.

El presente proyecto se fundamenta en una aproximación instalativa que no se limita a un despliegue formal de objetos, sino que se enraíza en una búsqueda subjetiva que interroga las formas en que se construye y representa la identidad a través de faltantes históricos, gestos simbólicos y vínculos afectivos. Desde esta perspectiva, la instalación opera no solo como dispositivo expositivo, sino como una forma expandida de narrar: una puesta en escena íntima donde confluyen la teatralidad, la escultura policromada, la memoria y la performatividad.

Lejos de entender la identidad como una categoría estática o culturalmente cerrada, el proyecto se sitúa en un umbral donde lo identitario se articula mediante la duda, la interrogación y la revisión de lo heredado. La muñeca

articulada y policromada, figura central del proyecto, no es aquí un símbolo cultural específico, sino una entidad transicional: una interfaz entre el yo y el mundo que permite ensayar gestos de subjetivación. Su naturaleza maleable y su capacidad para encarnar múltiples formas corporales y emocionales la convierten en un objeto ideal para abordar la performatividad del género, la fragmentación del cuerpo y las ficciones que rodean lo femenino.

Según Keith Oatley (2011), la narrativa funciona como una forma de simulación mental que permite comprender no sólo a los personajes, sino también a los seres humanos en general. Esta idea se entrelaza con la concepción del montaje instalativo como narrativa expandida, donde los objetos dispuestos (muñecas, fragmentos, mobiliario) funcionan como protagonistas de una dramaturgia simbólica. El montaje deviene entonces una forma de pensar y sentir, un modo de construir afectos, relatos y vínculos desde lo visual, lo táctil y lo espacial.

Este enfoque encuentra sustento en lo que Pavlik-Malone (2013) identifica como una transformación de la muñeca desde su dimensión lúdica hacia su resignificación como objeto artístico, dotado de agencia semiótica y performativa. La muñeca, en este contexto, sigue una lógica de montaje cercana a la teatralidad: se activa en escena, se fragmenta y se articula, se mira y es mirada, permitiendo pensar el género no como esencia sino como efecto; como ilusión íntima sostenida por prácticas heredadas. Esto conecta con la reflexión de Sandra Lee Bartky (1990), quien sostiene que la feminidad como espectáculo no se elige, sino que se impone como una forma de participación obligatoria en la vida social.

Lo performativo en el proyecto no se limita a la acción, sino que se materializa en la disposición de los cuerpos-objeto y su capacidad para sugerir gestos, rituales, humillaciones y duelos simbólicos. Las figuras articuladas recuerdan no sólo a las muñecas de Bellmer o los maniqués de Gaba, sino también a las esculturas devocionales barrocas como las descritas por Brett Lazer (2024), cuyas articulaciones y teatralidad permitían una conexión emocional intensa con el espectador explicando cómo la escultura policromada de una Virgen articulada que llora se mueve y acoge el cuerpo de Cristo en un ritual de devoción (pág. 149), se resignifica aquí como figura ancestral del montaje afectivo. El gesto mecánico se convierte en vehículo de empatía, de identificación, de catarsis. A través de esta perspectiva, el proyecto se inscribe en una tradición grotesca y subversiva. Anaëlle Impe (2016) plantea que el cuerpo de marioneta, como el de la muñeca, carece de límites representacionales: puede ser desmembrado,

híbrido, ambivalente, y justamente por eso es una herramienta poderosa para explorar la condición humana (pág. 178), volviendo al cuerpo un tótem de conocimiento, de ensayo y especulación desde distintas dimensiones.

Así, el proyecto instalativo emerge como una forma de pensamiento encarnado: no se trata sólo de representar una identidad, sino de construirla mediante preguntas, silencios, ausencias, vínculos interrumpidos y gestos recuperados. La instalación se convierte en un campo liminal, tal como lo describe Caballero (2007), un espacio de tránsito donde confluyen lo individual y lo colectivo, lo humano y lo artificial, lo histórico y lo ficcional. En esta frontera se produce una forma de presencia expandida, donde el sujeto, a través de la muñeca, la teatralidad, el montaje no se representa, sino que se reinscribe. Una identidad que no está en lo que se muestra, sino en el modo de preguntar; no en la forma, sino en el gesto de armar y desarmar, de cuidar, vestir, presentar y ocultar.

1.6.4.1. La instalación como dispositivo escénico: teatralidad, muñeca y mirada.

Para poder analizar la propuesta artística a través de la muñeca se propone una lectura de la instalación artística como un espacio escénico que dialoga con la naturaleza performativa de esta, entendiéndose no sólo como objeto escultórico, sino como figura cargada de significados culturales, simbólicos y afectivos. Desde esta perspectiva, lo instalativo no se concibe como un medio delimitado por convenciones técnicas, sino como una convergencia de disciplinas en la que se diluyen los límites entre escultura, pintura, escenografía y performance.

Según Petersen (2015), la instalación comparte con la fotografía y el teatro una preocupación por la realidad y la ficción. En su vínculo con lo real, se nutre de objetos cotidianos, fragmentos del entorno y experiencias sensoriales que invitan al espectador a sumergirse en un espacio construido para ser recorrido y habitado: “El realismo en el arte instalativo es un esfuerzo por abrir la obra a la materia de la realidad: objetos y principios decorativos de la vida cotidiana, formas de experiencia, la influencia del entorno y preguntas sobre la sociedad y la historia” (p. 15).

Esta dimensión escénica es la que permite articular ficciones y narrativas visuales, siendo crucial para comprender el lugar que ocupa la muñeca dentro del montaje. En tanto figura articulada, su quietud contiene una promesa de movimiento; es un cuerpo suspendido en el umbral entre

lo animado y lo inerte. Su disposición dentro del espacio instalativo, acompañada de elementos escenográficos, activa una teatralidad que empuja al espectador a formar parte del escenario. Esta presencia genera una tensión entre la condición estática de la muñeca y la temporalidad implícita en la escena que habita.

La muñeca, entonces, se distancia de la idea tradicional de la obra como objeto autónomo e intocable, planteándose como un cuerpo en relación con su entorno y con el público. En lugar de simplemente activar un espacio, la muñeca lo contextualiza, lo transforma en un tejido narrativo que interpela al espectador desde la proximidad y la inquietud. Así, el montaje no solo propone una experiencia estética, sino una relectura del objeto muñeca, convirtiendo el espacio en un *tableau vivant* donde se cruzan historia, representación y corporalidad.

Este cruce entre lo instalativo y lo teatral se encuentra en sintonía con las reflexiones de Petersen sobre el carácter performativo de la instalación, concebida como una estructura escénica que exige la presencia del espectador: "Las instalaciones no son entidades autónomas y autosuficientes, sino escenarios: estructuras espaciales dispuestas en torno al espectador, para su beneficio" (2015, p. 15). En este sentido, la muñeca no es solo una figura representada, sino un personaje en potencia, cuya presencia convoca narrativas afectivas, culturales y políticas vinculadas a lo femenino.

Más allá de su apariencia, la muñeca también remite a una dimensión liminal donde lo mágico y lo religioso se entrelazan. Su semejanza con el cuerpo humano, sin llegar a serlo, genera una incomodidad que puede asociarse tanto al imaginario cristiano como a códigos contemporáneos del género de terror. Esta ambigüedad la sitúa en un territorio simbólico donde se proyectan miedos, deseos y construcciones sociales del cuerpo femenino. Como objeto cultural, la muñeca se inscribe en dinámicas de consumo y belleza, funcionando como vehículo de mensajes asociados al género, la clase y la mercantilización de la imagen.

En conclusión, la instalación artística que incorpora muñecas no solo representa, sino que escenifica. Al integrar elementos escenográficos y performativos, propone un discurso visual que interpela la mirada desde una perspectiva crítica, desestabilizando la hegemonía de la representación femenina construida desde lo masculino. En esta articulación entre cuerpo, espacio y espectador, la muñeca se revela como un dispositivo poético y

político que encarna las tensiones entre lo real y lo ficticio, lo inerte y lo animado, lo íntimo y lo escénico.

III Parte.
Marco metodológico



2.1. Metodología

2.1.1 Principios metodológicos

Este trabajo se enmarca en la investigación basada en las artes (IBA), adoptando un enfoque exploratorio que no busca datos cuantitativos, sino una interpretación cualitativa de la investigación realizada. Se toma como referencia lo propuesto por Fernando Hernández, quien describe un tipo de investigación cualitativa que utiliza procedimientos artísticos para reflejar prácticas experienciales. Según Hernández, estas prácticas revelan aspectos que de otra manera no serían visibles en la investigación (Hernández, 2008, pp. 92-93). Aunque su artículo se diseñó para el sector educativo, su planteamiento proporciona una base útil para direccionar el proyecto, tal como se plantea:

“(...) más que interesados en un escenario exterior, los investigadores y artistas podemos reconocer en nosotros mismos esa situación y preguntarnos cómo nos toca y nos afecta para comprender cómo poner en marcha procesos de transformación de manera colectiva” (Alonso-Sanz, 2020, pp. 23-24).

Dicho esto, no se trata de una fórmula fija, sino de una manera de delimitar el trabajo tomando en cuenta lo planteado por Nathalia Calderón y Brenda J. Caro Cocotle (2020), quienes describen que un paso hacia el conocimiento crítico de fenómenos, instituciones sociales y del conocimiento propio implica una desobediencia epistémica que permite desarmar y reconfigurar sus apariencias. Esto es esencial para este tipo de investigación, ya que su construcción se basa en el autoestudio, un proceso que no solo apoya la comprensión y desarrollo de la metodología educativa, sino que también sirve como un canal hacia un aprendizaje transformador y el desarrollo de la identidad (Lunenberg et al., 2019, pág. 17). Además, este ejercicio de la reflexión conlleva a un proceso personal de pensamiento, refinamiento, reformulación y desarrollo de acciones. El autoestudio toma estos procesos y los hace públicos, lo que conduce a una serie de procesos externos al individuo, generando y comunicando nuevos conocimientos y comprensión (Lunenberg et al., 2019, citado en Loughran y Northfield, 1998). Aunque es una técnica propia de la enseñanza educativa, considero que su planteamiento sirve como un medio no solo de reflexión sobre la práctica artística realizada, sino también para organizarla de manera congruente con la realización del trabajo.

El poder examinar críticamente las acciones y experiencias logradas permite comprender mejor la práctica propia e identificar áreas de mejora para desarrollar nuevas estrategias. El desafío del autoestudio es ser una “contradicción viviente”, ya que investigar el “yo” requiere distanciarse del “yo” (Lunenberg et al., 2019, citado en Whitehead, 1993). Esto lleva a pensar desde cierta libertad en la selección metodológica que se concentra a los análisis de los procesos propios de la pintura y la instalación, con esto se toma lo descrito por Calderón y Hernández (2020) en el artículo sobre la investigación artística como un espacio de conocimiento disruptivo en las artes, siendo un medio de generar conocimientos que se produzcan en relatos desde lo singular y lo múltiple, de esta manera el énfasis en lo pictórico se convierte en el punto de partida y la finalidad incluso a través del uso de técnicas tridimensionales, esto con el fin de abarcar los procesos de pensamiento y conocimiento configurados como un espacio social.

2.1.2. Técnicas etnográficas

En lo referido al proceso metodológico resulta importante remarcar que se toman estrategias mencionadas en el texto de Restrepo (2018) sobre los alcances, técnicas y éticas de la etnografía que conllevan a una conceptualización a través de la información recopilada. De aquí se consideran dos procesos: una herramienta indispensable es el cuaderno/diario de campo, que sirve para registrar, reflexionar e interpretar en relación con el objeto, ordenando el proceso debido a la naturaleza transdisciplinar/instalativa de la propuesta. El diario de campo es personal y permite registrar datos útiles, así como hacer elaboraciones reflexivas sobre la comprensión del problema planteado (Restrepo, 2018, pág. 65). Siendo la segunda, el trabajo de campo no se aborda como una etnografía cultural, sino como una experiencia flexible que permite acceder a una sensibilidad cultural y construir un conocimiento teórico y pragmático de la sociedad estudiada (Restrepo, 2018, pág. 12). Esta fase de investigación se orienta predominantemente a la obtención de datos, aprendiendo de otros profesores y artistas en técnicas que pueden mejorar el proceso en campos donde haya deficiencia de conocimiento práctico.

2.2. Plan de actividades

Objetivo específico	VARIABLES del problema	Actividades	Resultados esperados
Analizar diferentes momentos de la historia del arte que constituyen hitos en la construcción de arquetipos femeninos y que han devenido modelos de representación del género.	Arquetipos femeninos - Devenir histórico	1. Investigar los momentos históricos del arte que definen los arquetipos femeninos. 2. Seleccionar los modelos para la representación de dichos arquetipos.	a) Base conceptual para la representación visual basada en las definiciones proporcionadas con el fin de definir los elementos necesarios para iniciar la producción visual.
Investigar diferentes usos de la muñeca articulada policromada a través de su historia tanto desde el punto de vista funcional como simbólico.	Funciones de la muñeca - Simbología de la muñeca	3. Conceptualizar los usos de la muñeca policromada tanto en su dimensión histórica como funcional. 4. Conceptualizar los usos de la muñeca articulada en la historia de su dimensión simbólica en el universo del arte.	b) Organizar y discriminar los conceptos formales que formarán parte de la propuesta.
Aplicar diferentes técnicas artísticas a la producción experimental de muñecas policromadas.	Exploración técnica - Producción experimental	5. Experimentar con técnicas para la creación y reproducción de la muñeca. 6. Crear bocetos y maquetas a base de la investigación conceptual realizada tanto para las muñecas como para la instalación. 7. Experimentar con técnicas de pintura policromada. 8. Seleccionar el proceso en el cuál permita dicha producción.	c) Proceso de experimentación técnica necesaria para la ejecución del proyecto.
Producir una serie de piezas instalativas que fusionen lo pictórico, lo escultórico y lo espacial desde un enfoque transdisciplinar.	La pintura en lo instalativo - La pintura en lo transdisciplinario	9. Elaborar las muñecas articuladas policromadas a base de los términos conceptuales establecidos y los bocetos seleccionados.	d) Elaboración de una serie concreta de 7 piezas (Muñecas articuladas y sus componentes), así como una maqueta preliminar de instalación.
Construir un proyecto instalativo protagonizado por muñecas policromadas articuladas utilizando herramientas de la puesta en escena teatral.	La muñeca articulada en su naturaleza lúdica - La muñeca policromada en su naturaleza transformativa - Montaje y exposición a través de herramientas de la puesta en escena/teatralidad	10. Realizar un planteamiento instalativo con coherencia entre la muñeca y su naturaleza performativa.	e) Montaje de las piezas conforme a los ejes establecidos para la creación de muñecas articuladas policromadas como representación de arquetipos femeninos (puesta de escena)

Las letras del siguiente cuadro corresponden a los resultados esperados descritos en el plan de actividades ubicado al lado izquierdo de esta página.

2024	I Ciclo				Receso	II Ciclo			
Semanas	1-5	6-10	11-15	15-17		17-20	21-25	36-30	31-33
a)									
b)									
c)									
d)									
2025									
Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre
d)									
e)									

III Parte. Consideraciones Finales



3.1. Conclusiones

Este proyecto surge de un impulso que antecede incluso el inicio de la carrera, una inquietud persistente que encontró en el arte un medio para tomar forma y transformarse. A lo largo del proceso, el aprendizaje de herramientas técnicas y conceptuales permitió experimentar con la construcción de objetos complejos, más allá del énfasis en pintura, ampliando las posibilidades formales y simbólicas de la práctica. Esto no solo generó nuevas soluciones plásticas, sino también una comprensión más íntima del quehacer artístico como ejercicio de pensamiento, reflexión y autoconocimiento.

Trabajar con un tema que se aleja de las técnicas tradicionales implicó el desafío de abrir caminos propios. Esta búsqueda constante de soluciones y nuevas líneas de investigación, lejos de indicar una falta de profundidad, señala un compromiso con la evolución del proyecto. Por ello, más que ofrecer respuestas definitivas, este trabajo se plantea como una apertura. Surgen nuevas preguntas en torno a la muñeca como objeto culturalmente feminizado, y a los procesos de construcción y deconstrucción que se activan en cada pieza, entendida como un espacio de ensayo, error y descubrimiento.

La figura de la muñeca se convierte así en un dispositivo simbólico para explorar temas de identidad, género y representación cultural. Al construir muñecas-personaje, se traducen decisiones visuales y narrativas en reflexiones profundas sobre el deseo, la subjetividad y la formación del yo. El arte aquí se afirma como espacio transformador, no como cierre, sino como resonancia simbólica, emocional y crítica. Las muñecas, con su potencial narrativo, permiten entretejer historias personales, históricas y psicológicas, en una práctica creativa que se mantiene en constante evolución.

El desarrollo de este proyecto también implicó aprendizajes fundamentales en gestión, organización y toma de decisiones. Coordinar recursos, tiempos y materiales permitió comprender la dimensión formal de un proyecto artístico sin sacrificar el juego, la libertad o la experimentación, elementos esenciales para sostener una práctica vital y comprometida. Este equilibrio ha sido una preocupación constante desde los inicios de la carrera y se reafirma como eje del proceso.

En relación con los objetivos planteados, estos se han cumplido no como una meta definitiva, sino como una validación del recorrido y sus múltiples complejidades. El proyecto no concluye aquí; permanece abierto a nuevas

posibilidades: exploraciones en el espacio público o digital, colaboraciones interdisciplinarias con la literatura o el diseño, y la profundización de técnicas que apenas se esbozaron en esta etapa.

Las metas alcanzadas, entonces, no marcan un cierre, sino un punto de partida. El proyecto continúa vivo, en movimiento, alimentado por nuevas preguntas y formas. La práctica artística se reafirma como una experiencia en transformación constante, donde lo aprendido se asimila y lo desconocido se abraza como parte esencial del proceso.

3.2. Recomendaciones

Uno de los primeros aprendizajes al desarrollar este proyecto fue entender que crear una propuesta artística que vaya más allá de los requisitos académicos implica un reto complejo. No se trata solo de cumplir plazos o formatos, sino de buscar cómo los propios planteamientos se integran en un marco institucional sin perder su fuerza creativa y conceptual. Esta tensión puede resultar abrumadora, sobre todo cuando las inquietudes técnicas o conceptuales exceden lo aprendido durante la carrera.

Una gran limitación en este proceso fue la falta de acceso, debido a la pandemia, a cursos centrados en medios tecnológicos e investigativos aplicados al énfasis. La ausencia de estas herramientas afectó el desarrollo de lenguajes contemporáneos y dejó un vacío en la formación, especialmente para proyectos que exigen investigación y resolución de problemas de forma integral. Muchos cursos aplicados al diseño responden más a demandas del mercado que al ejercicio artístico experimental, lo cual dificulta el desarrollo de proyectos personales con profundidad.

Esto evidencia que realizar el proyecto final en un solo año puede ser excesivo. Sería valioso incorporar desde el bachillerato herramientas complementarias, como gestión, investigación-creación o trabajo interdisciplinario, que alivien la carga académica y preparen mejor al estudiante para este proceso.

Finalmente, una reflexión clave es la escasa articulación entre las distintas especialidades técnicas de la carrera. Esta separación limita el intercambio de saberes y formas de creación que enriquecerían tanto los procesos individuales como colectivos. Fomentar la colaboración entre énfasis permitiría una visión del arte más interdisciplinaria, crítica y conectada.

Bibliografía y fuentes consultadas.

Alarcó, P., et al. (2007). The mirror & the mask: Portraiture in the age of Picasso. Yale University Press. <http://catdir.loc.gov/catdir/enhancements/fy0730/2007921802-d.html>

Alonso-Sanz, A. (2020). La investigación artística: Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 1121–1122. <https://doi.org/10.5209/aris.69030>

Armstrong, E. A. (2014). *Legendary creatures and monsters*. Cavendish Square.

Armstrong, R. (2014). *Greek mythology and the feminine: Sirens, Gorgons, and female monsters*. Oxford University Press.

Bartky, S. L. (1997). Foucault, femininity, and the modernization of patriarchal power. En K. Conboy, N. Medina, & S. Stanbury (Eds.), *Writing on the body: Female embodiment and feminist theory* (pp. 129–154). Columbia University Press.

Beauvoir, S. de. (2011). *The second sex* (C. Borde & S. Malovany-Chevallier, Trans.). Vintage Books. (Trabajo original publicado en 1949)

Bellmer, H. (2004). *Little anatomy of the physical unconscious: Or, the anatomy of the image*. Dominion Press.

Bernete García, F. (2016). La resistencia de la Diosa: La Virgen de Guadalupe como formación de compromiso. *Trama y Fondo: Revista de Cultura*, 41, 33–43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6095847>

Binet, A. (1887). Le fétichisme dans l'amour. *Revue Philosophique de la France et de l'Étranger*, 24, 143–167.

Bloch, R. H. (1992). *Medieval misogyny and the invention of Western romantic love*. University of Chicago Press.

Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las artes. *Cairon: Revista de Ciencias de la Danza*, 13, 25–46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3311099>

Borie, M. (2013). The living body and the object-body: An anthropological approach. En C. Guidicelli (Ed.), *Über-marionettes and mannequins: Craig, Kantor and their contemporary legacies* (p. 148). L'Entretiens & Institut International de la Marionnette.

Bynum, C. W. (1987). *Holy feast and holy fast: The religious significance of food to medieval women*. University of California Press. <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1pnb06>

Caballero, I. D. (2007). *Escenarios liminales: Teatralidades, performances y política*. Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas A.C.

Campos Ocampo, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación académica*. <https://kerwa.ucr.ac.cr/handle/10669/76783>

Carter, C. (1993). The eye of the doll: A reflection on the doll as art. En *The art doll: Contemporary expressions and meaning* (pp. 17–21). Art Journal Press.

Colón Mendoza, I., & Estevez, L. (Eds.). (2024). *Polychrome art in the early modern world: 1200–1800*. Routledge.

Coulter-Smith, G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria A.C.

De Jesús, S. T. (1588). *Libro de la vida*.

DO-Life. (2019, marzo 18). 28 años para ir a Tokio: la historia de la artista de muñecas de Shinsakaemachi ... [Artículo]. DO-Life. <https://do-life.jp/happen/5840.html>

Doyle, M. K. (s. f.). *Mysticism and queer readings of Christ's side wound in the Prayer Book of Bonne of Luxembourg*. Smarthistory. <https://smarthistory.org/jean-le-noir-bourgot-miniature-of-christ-wound-passion-prayer-book-bonne-luxembourg/>

Driscoll, C. (2014). The doll-machine: Dolls, modernism, experience. En M. Forman-Brunell & J. D. Whitney (Eds.), *Doll studies: The many meanings of girls' toys and play*. Peter Lang. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB20451513?l=en>

Ebenstein, J. (2016). *The anatomical Venus*. Thames & Hudson.

Ellis, C., Adams, T., & Bochner, A. (2015). Autoetnografía: Un panorama. *Astrolabio Nueva Época*, 249–273. <https://doi.org/10.55441/1668.7515.n14.11626>

Esplendores y miserias de la evangelización de América: Antecedentes europeos y alteridad indígena. (2010). De Gruyter. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110236149/html>

Étant donné: 1° la chute d'eau, 2° le gaz d'éclairage... (s. f.). Philadelphia Museum of Art. <https://philamuseum.org/collection/object/65633>

Fawcett, C. H. (2016). *Dolls: A guide for collectors*. Read Books.

Fetich. (2025, julio 24). *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española. <https://dle.rae.es/fetich>

Frassani, A. (s. f.). Representation and reflexivity: Paradoxes in the image of Christ from sixteenth-century Mexico. En *Dolls, puppets, sculptures and living images: From the Middle Ages to the end of the 18th century*.

Freud, S. (1927). El fetichismo. En *Obras completas* (Vol. XXI). Amorrortu Editores.

García, F. B. (2016). La resistencia de la Diosa: La Virgen de Guadalupe como formación de compromiso. *Trama y Fondo: Revista de Cultura*, 41, 33–43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6095847>

Gorgievski, S. (2012). *Face to face with angels*. Troubador Publishing.

Gorgievski, S. (2014). *Face to face with angels: Images in medieval art and in film*. McFarland.

Guthke, K. S. (1999). *The gender of death: A cultural history in art and literature*. Cambridge University Press.

Hagemann, J. (2012, octubre 31). May I touch your meat? Jan Švankmajer, birth trauma, and the gesture toward touch. *Bright Lights Film Journal*. <https://brightlightsfilm.com/may-i-touch-your-meat-jan-svankmajer-birth-trauma-and-the-gesture-toward-touch/>

Hernández, F. H. (2008). *La investigación basada en las artes: Propuestas para repensar la investigación en educación*. Educatio Siglo XXI.

Hjorth, B. (2003, diciembre 2). *Philosophies of non-sense: Jan Švankmajer's Jabberwocky*. *Senses of Cinema*. <https://www.sensesofcinema.com/2014/cteq/philosophies-of-non-sense-jan-svankmajers-jabberwocky/>

Interview with doll artist Mari Shimizu. (2019, septiembre 11). *Gloomth & the Cult of Melancholy*. <https://gloomthzine.com/2019/09/11/interview-with-doll-artist-mari-shimizu/>

Klein, J. (2002). The mask as image and strategy. En J. C. H. King & M. D. H. Cranstone (Eds.), *The power of the mask* (pp. 25–29). British Museum Press.

- Kopania, K. (2016). Dolls and puppets as artistic and cultural phenomena (19th–21st centuries). The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw.
- Kuspit, D. (1988). The modern fetish. *Artforum*. <https://www.artforum.com/features/the-modern-fetish-206135/>
- Kuspit, D. (2001). The cult of the body beautiful. En J. Woodall (Ed.), *Portraiture: Facing the subject* (pp. 197–206). Manchester University Press.
- Lippert, S. J. (2014). Jean-Léon Gérôme and polychrome sculpture: Reconstructing the artist's hierarchy of the arts. *Dix-Neuf*, 18(1), 104–125. <https://doi.org/10.1179/1478731814Z.00000000047>
- Lunenberg, M., MacPhail, A., White, E., Jarvis, J., O'Sullivan, M., & Guðjónsdóttir, H. (2019). Self-study methodology: An emerging approach for practitioner research in Europe. En J. Kitchen, A. Berry, H. Guðjónsdóttir, S. M. Bullock, M. Taylor, & A. R. Crowe (Eds.), *2nd international handbook of self-study of teaching and teacher education* (pp. 1–30). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-1710-1_47-1
- Marcos Ríos, J. A. (2004). La escultura policromada y su técnica en Castilla: Siglos XVI–XVII. Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/54826>
- McCann, C. R., & Kim, S.-K. (2003). *Feminist theory reader: Local and global perspectives*. Psychology Press.
- Mirfendereski, S. (2016). Puppetry elements in the works of European surrealists. En K. Kopania (Ed.), *Dolls and puppets as artistic and cultural phenomena* (pp. 18–33). The Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw.
- Munro, J. (2014). Silent partners: Artist and mannequin from function to fetish. Yale Center for British Art / Fitzwilliam Museum.
- Paoletti, J. T. (1992). Wooden sculpture in Italy as sacral presence. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4823671>
- Pavlik-Malone, L. (2013). Being doll: Evolutionary and psychological dynamics of being objectified. Self-published.
- Pavlik-Malone, L. (2011). *Dolls & clowns & things: Essays for a symbolic self*. Cambridge Scholars Publishing.
- Pavlik-Malone, L. (2017). The eye of the doll: Female representation in the visual culture of dolls and mannequins. Peter Lang.
- Peers, J. (2004). The fashion doll: From Bébé Jumeau to Barbie. Berg.
- Petersen, A. R. (2015). *Installation art: Between image and stage*. Museum Tusulanum Press.
- Plath, S. (1966). *Ariel*. Harper & Row.
- Plumer, E. (2014). The living doll: A look at Hans Bellmer's later work from the "puppet's" standpoint. En *Dolls and puppets: An artistic and cultural phenomenon* (pp. 75–81). Hirmer.
- Quintieri, R. (2020). *Dolls, photography and the late Lacan: Doubles beyond the uncanny*. Routledge.
- Restrepo, E., & Acevedo-Merlano, A. (2016). *Etnografía: Alcances, técnicas y éticas*.
- Salazar, A., Castañeda, D. G., & Calderón, N. (2020). Indisciplinar la investigación artística. https://www.academia.edu/72168166/Indisciplinar_la_investigacion_artistica
- Samet, W. H. (1998). The philosophy of aesthetic reintegration: Paintings and painted furniture. En V. Dorge & F. C. Howlett (Eds.), *Painted wood: History and conservation* (pp. 412–423). Getty Conservation Institute.
- Skovmøller, A. (2020). Facing the colours of Roman portraiture: Exploring the materiality of ancient polychrome forms. <https://doi.org/10.1515/9783110585520>
- Smith, M. (2013). *The erotic doll: A modern fetish*. Yale University Press.
- Staff, R. (2023, junio 7). "Mitologías": Exposición de Marta María Pérez Bravo en Madrid. *Rialta*. <https://rialta.org/mitologias-exposicion-de-marta-maria-perez-bravo-en-madrid/>
- Stoller, R. J. (1985). *Sexual excitement: Dynamics of erotic life*. Pantheon Books.
- Taylor, S. (2002). *Hans Bellmer: The anatomy of anxiety*. MIT Press.
- Time. (2015, mayo 20). Life with Cynthia: The world-famous mannequin. *TIME*. <https://time.com/3877720/life-with-cynthia-the-world-famous-mannequin/>
- Tobón Olarte, G., Martínez Giraldo, M. E., López Céspedes, M. I., Vélez C. B., Ballén G. E., & Puyana Villamizar, Y. (2003). *El tiempo contra las mujeres: Debates feministas para una agenda de paz*. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/49494>
- Tseëlon, E. (1995). *The masque of femininity: The presentation of woman in everyday life*. SAGE Publications.
- Vargas, J. L. A. (1993). Lo afro, lo hispánico y lo indígena en el sincretismo de las principales festividades costarricenses de origen colonial. *Revista de Musicología*, 16(4), 2133–2146. <https://doi.org/10.2307/20796073>
- Weitz, R. (2010). Women and their hair. En R. Weitz (Ed.), *The politics of women's bodies: Sexuality, appearance, and behavior* (pp. 225–240). Oxford University Press.
- Witkin, J.-P. (1985). *Joel-Peter Witkin: Forty photographs*. San Francisco Museum of Modern Art.