

tf g

**memoria**

**bellas artes**

2018-2019



**MENCIÓN:** Artes Plásticas. Pintura.

**TÍTULO:** Peep Show. Mecanismos de control.

**ESTUDIANTE:** Gil Francés Iolanda

**DIRECTOR/A:** Maldonado José

**PALABRAS CLAVE:** Peepshow, erotismo, sociedad, voyeurismo, exhibicionismo y vigilancia.

### **RESUMEN:**

**Peep Show** es un proyecto de carácter sicalítico dónde el espectador es inducido mediante una escenografía erótica para ver a través de una mirilla situada en una caja misteriosa. Dentro podrá encontrarse una escena potencialmente ilusoria y deformada a través de un juego óptico de espejos con connotaciones críticas y sociales.

Se pretende generar una simulación de control a través de la mirada, donde se entrelazan elementos como la cámara de vigilancia, la mirilla y el espacio erótico que se exponen en la sala, para generar una visión de la realidad social a través de sus prácticas eróticas.

# Indice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	1	-	2
2. Referentes	3	-	9
3. Justificación de la propuesta	10	-	13
4. Proceso de Producción	14	-	19
5. Resultados	20	-	21
6. Bibliografía	22	-	24

## 1.1.PROPUESTA

Peepshow trata de plantear un proyecto de carácter social en términos de crítica satírica donde la vigilancia juega un papel crucial en el espectáculo que se genera en la era digital y post media entre voyeuristas, el que mira, y exhibicionistas, el que se exhibe.

Se pretende establecer un diálogo entre lo social y lo erótico partiendo del análisis de la naturaleza de ambos conceptos, para mostrar cómo se construyen y su relación a través de la pulsión escópica.

Podemos ver una red de conexión entre estos conceptos dentro del proyecto.

Espectáculo – Esfera erótica – Peepshow – Voyerismo – Vigilancia – Datos tecnológicos – Sociedad – Control – Espectáculo.

**Peep Show**, es un proyecto que engloba disciplinas como la serigrafía, la escultura la instalación, y procedimientos de imagen digital que plantea la construcción de un espacio escenográfico con un carácter erótico y pornográfico, como si de una especie de “*escape room*” se tratara.

En él encontramos una peana que sostiene una pequeña caja de color rojo con una mirilla en la parte frontal para ver a través de ella el juego óptico que contiene la caja.

Lo que encontramos dentro es un juego visual mediante espejos. Estos tienen serigrafiados códigos de barras que llevan una numeración y un título; “ Code: Capitalism”. Al enfrentar los espejos unos con otros pegados a las paredes de la caja, da la sensación virtual de un espacio infinito, multiplicándose los códigos de barras que simbolizan a los individuos que forman la sociedad de masas.

El misterio de este potencial “*escape room*” es que el espectador cree que ve sin ser visto, manteniendo una posición voyeur, sin darse cuenta, o quizás sí, de que lo están vigilando a través de una cámara de vigilancia, convirtiendo entonces, al vigilante en voyeur puesto que es él ahora el que vigila y controla la situación, llevando al espectador a una posición incongruente ya que en un principio cree que es el que está vigilando a través de la mirilla, pero realmente lo están grabando a través de un circuito cerrado de vigilancia.

## 1.2. OBJETIVOS

- Generar y analizar modelos de crítica social desde el campo de la producción plástica y estética.
- Explorar y crear conexiones desde lo erótico hacia conceptos y temáticas sociales.
- Mostrar a través del arte una visión y posición personal de lo que es la sociedad, sin intención de moralizar de esta.
- Transgredir el modelo social a través de mecanismos satíricos de la vigilancia a través de lo erótico.
- Generar un objeto que pueda producir una experiencia *lisérgico-sicalíptica* del papel que desempeñan en la sociedad redes sociales, pantallas y prácticas eróticas.



## 2. REFERENTES

### 2.1 REFERENTES TEMATICOS

#### Tutilimundi

El “tutilimundi” (del italiano *tutti li mondi* -todos los mundos-, también llamado «mundinovi» o «mundo nuevo»), era un espectáculo ambulante callejero que lo formaban unos cajones provistos de una modesta tecnología óptica o mecánica. Los cajones eran de gran tamaño diseñados como cajas portátiles que transportaban de feria en feria.

En estos cajones de origen italiano o alemán, se podían ver grabados, acuarelas o panorámicas a través de agujeros que habían en la parte exterior de ellos.

Se elige dicha obra como referencia por antigüedad. Es decir, podemos ver el recorrido histórico que acarrea este invento que desde hace siglos se utiliza para crear un entretenimiento a la gente en sociedad.



Ángel Lizcano 'Tutilimundi'. Óleo sobre lienzo. 1852

## El Mutoscopio

El mutoscopio fué un dispositivo cinematográfico primitivo patentado por Herman Casla en 1894. Su sistema era como el de una máquina tragaperras, echabas una moneda, y podías ver a través del visor lo que había dentro durante un tiempo determinado hasta que se cerraba la pantalla.

Las primeras películas eran mayoritariamente eróticas y mostraban a mujeres semidesnudas, hecho que suscitó una gran atracción entre el público masculino.

El Mutoscopio tuvo un gran éxito y sus máquinas se exhibían en bares y locales similares a lo que hoy en día son los salones recreativos. Finalmente dejó de fabricarse en la década de los 20 ante el auge del cine convencional.

Una vez citado el referente anterior, no podemos obviar el transcurso que hace este objeto en el tiempo cambiando su estética, adaptada a las tendencias estéticas de cada momento de la historia. Este fué uno de los objetos recreativos del siglo XIX, sumando al objeto, un carácter erótico.



*Diversión arcade mutoscope, c 1910.*

## Peep show

En su uso contemporáneo, un *peep show* es una presentación por partes de cine pornográfico o de un *sex show* en vivo que se ven a través de una mirilla o un visor, que se cierran después de que el tiempo pagado ha expirado.

Las cabinas suelen rodear una cama en el que una intérprete realiza un "striptease" y poses sexualmente explícitas. También tienen relaciones sexuales con otro actor o actriz que está dentro acompañando a la mujer o hombre que se exhibe. En las cabinas hay dispensadores de toallas de papel para que los clientes se masturben mientras ven el show.

Por último, se decide la elección de dicho referente para poder ver junto a los dos anteriores la historia que recorre este objeto, que, a pesar de su cambio de nombre, puesto que tienen diferentes características, comparten la misma naturaleza en cuanto a la función del objeto se refiere.



*Sala de un PeepShow vista desde el exterior. Casa Rosso. Amsterdam.2010*

## 2.2 REFERENTES ARTÍSTICOS

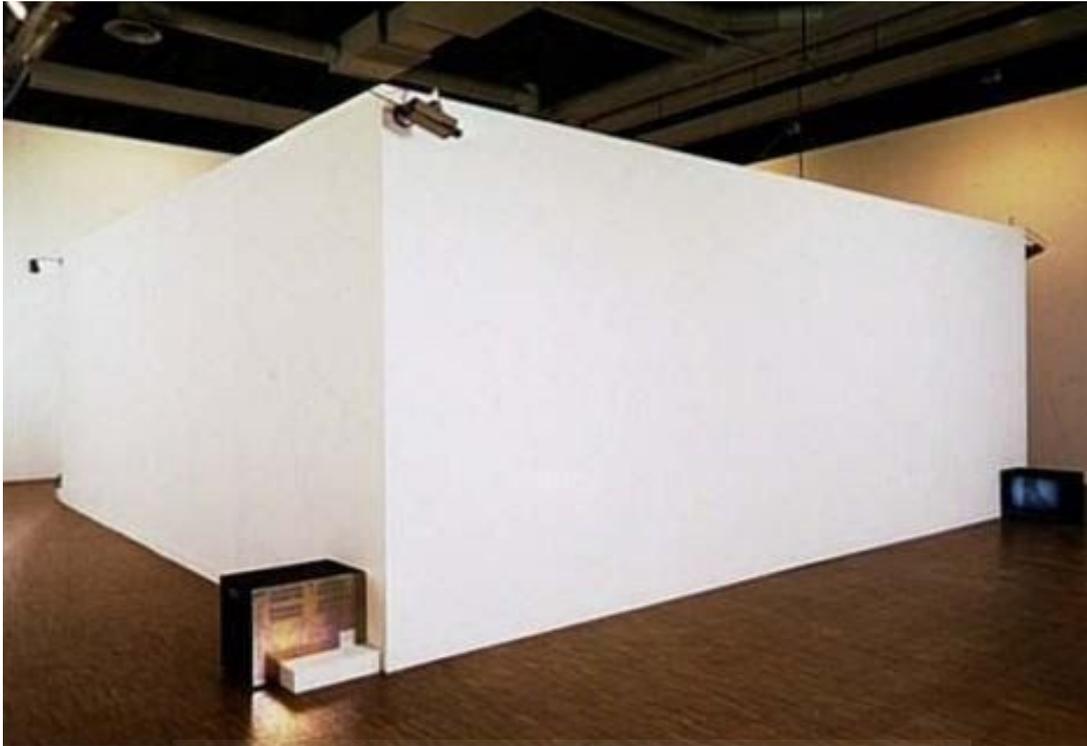


*"A Peepshow with Views of the Interior of a Dutch House"* Samuel van Hoogstraten

1655–60, óleo y huevo sobre madera, 58 x 88 x 60,5 cm. Galería Nacional de Arte, Londres.

Samuel van Hoogstraten quiere representar la realidad cotidiana de aquel entonces representando una casa holandesa propia de su tiempo, al igual que sucede en "Peep show" donde conceptualmente, se pretende recrear una visión de un aspecto de la sociedad actual. Se comparten similitudes visuales ya que esta representación en ambos casos se muestra a través de una caja peep show.

Podemos hacer una conexión entre ambas y comparar artísticamente dos peep shows creados en diferentes siglos.



*Going around the corner place* de Bruce Nauman 1970.

*Instalación de video en circuito cerrado de 4 cámaras en blanco y negro, 4 monitores en blanco y negro y 1 cubo blanco de 284 x 654 x 654 cm. Colección: Centre Georges Pompidou, París, Francia*

*En Going Around the Corner Place, un gran cubo blanco con cuatro monitores y cuatro cámaras de vigilancia, el espectador que entra en el campo de visión, queda atrapado y sin posibilidad de ver su propia imagen, sabe que está siendo vigilado, pero no conoce lo que se ve, ya que lo que recoge la cámara donde éste está colocado es emitido en el monitor de la esquina opuesta donde él se encuentra. De este modo, la obra actúa como un detonador de la conciencia del espectador y destapa numerosas dudas sobre la naturaleza ontológica de las cosas.<sup>1</sup>*

La obra de Nauman es un claro ejemplo del concepto de vigilancia llevado al ámbito artístico, para hacer sentir al espectador ese control que ejercen las cámaras de vigilancia sobre el individuo, dejando sus acciones a merced de quien lo vigila. Creamos una conexión entre ambas obras a través del concepto de control y vigilancia que sugiere la utilización de cámaras.



*“Retrato de Mae West que puede utilizarse como apartamento surrealista” Salvador Dalí, 1974 Teatro-Museo Dalí en Figueres.*

La obra de Dalí es un espacio real que “visto desde un determinado punto reprodujese el cuadro daliniano que, a su vez, representaba un espacio virtual”. Una realidad, dentro de otra realidad y que representa una tercera.<sup>1</sup>

En relación a este concepto se vuelven a establecer conexiones con el proyecto, ya que, en **Peep Show** se habla de las diferentes categorías de control, desde la que ejerce el espectador con la obra hasta la realidad que ejerce la cámara de vigilancia sobre el propio espectador.

---

<sup>1</sup> Revelando a Dalí: Retrato de Mae West - Lab RTVE.es | LAB RTVE.es. (2020). Retrieved June 2020, from <http://lab.rtve.es/revelando-a-dali/cuadro/retrato-mae-west>



*“Alone at last” de Ivers y Amstron 2015, 6 East 1st Street Nueva York , NY 10003 Estados Unidos.*

*Una instalación interactiva que explora las cuestiones de género, la sexualidad y el deseo antes de la crisis del SIDA.*

Obra actual donde se expone toda la información y momentos recopilados por las artistas, cuando trabajaban juntas para documentar la escena punk rock de Nueva York a partir de 1977.

Obra artística donde dos artistas que trabajaban juntas para documentar la escena punk rock de Nueva York de 1977 deciden generar unos peepshows interactivos donde tras elegir tus preferencias e inclinaciones sexuales en una pantalla, aparecía uno de los 54 videos que contiene el monitor. Los videos eran de diferentes personas haciendo diversas acciones seductoras o simplemente comunicativas que, dependiendo de tus previas elecciones con la pantalla, aparecía la que más se adaptara a tus preferencias.

El proyecto **Peep Show** se nutre de la obra de ambas artistas gracias a que muestran al espectador sin pelos en la lengua, como realmente fue la época de los años 80 y sus ambientes contados de primera mano desde las calles en que ellas lo vivieron.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Vivimos en una sociedad capitalista donde existen privilegios de clase y poder, donde se producen guerras y conflictos como si de un juego de ajedrez se tratase.

Todo esto es fácil con el poder de la vigilancia. En la sociedad todo está regido por un número, por una etiqueta. Somos identificados por un determinado dígito de números al nacer y eso es quién nos representa.

En la actualidad, con el progreso de las tecnologías el concepto de vigilancia se puede ver en diferentes esferas. El espacio urbano se ha convertido en un paisaje panóptico de observación de la vida real debido a la gran proliferación de cámaras de vigilancia instaladas en las ciudades, así como los sistemas de control a través de registros electrónicos en las bases de datos.

La cámara de vigilancia es un objeto por el que somos vistos a través de una pantalla por un vigilante. Vigila por qué quiere ver algo pero además sin que lo vean como ocurre, por ejemplo, cuando vemos a través de la pantalla del móvil el mundo digital. Esta es la acción que nos desvincula del presente y nos sitúa en una posición de meros espectadores dónde a través de una pantalla vemos y quizás analizamos todo lo que ocurre en la red.

En la red hay un juego de poder donde se divide a la sociedad y a su vez genera un espectáculo entre voyeuristas y exhibicionistas.

Si hablamos de voyeurismo, La palabra francesa *voyeur* deriva del verbo *voir* (ver) con el sufijo de agente -eur, y significa «el que ve», mientras que El exhibicionismo (del latín *exhibere*, "mostrar") o apodysofilia es la inclinación de una persona a exponerse en público, de forma espontánea, llamativa o excesiva.

Esta división de actitudes tiene como consecuencia la pulsión escópica, un impulso psíquico característico de la especie humana.

La pulsión escópica tiene su fuente en una excitación interna, en un estado de tensión percibido como corporal y que se dirige a un único fin preciso: suprimir o calmar ese estado de tensión. Para lograr este fin la pulsión se sirve de un objeto, el que sin embargo no es preciso ni está predeterminado. Así pues, nace en la naturaleza del humano el deseo de querer mirar que se puede transformar en una actitud morbosa. La escoptofilia es la naturaleza donde recae la práctica del voyeurismo, el placer por querer ver.

Vemos como lo que se cataloga como una parafilia pasa a ser una práctica natural en la actualidad mediante el uso de las tecnologías y las redes sociales, con el ver y ser visto.

Todo esto nos lleva a pensar en que estamos en “el siglo del voyeur”<sup>2</sup>, puesto que la sensación de no ser mirado acarrea una irremediable falta en el ser. Hay una consigna: “Me miras, luego soy. Soy mientras me miras.”<sup>3</sup>

Se decide para el proyecto la recreación de un Peep Show, esto es, una exposición de fotografías, objetos o personas visualizadas a través de una pequeña mirilla o lente de aumento. La elección del peep show, recae sobre el concepto de vigilancia unido a la esfera social, haciendo una analogía para recrear una visión de la sociedad a través de prácticas eróticas.

La procedencia de los peep show surge de los entretenimientos proporcionados por artistas ambulantes y los espectáculos callejeros, donde con mutoscopios, elemento ya explicado en el apartado de los referentes, y máquinas articuladas llegaban a las plazas para generar un espacio recreativo a la sociedad.

Si tratamos de analizar el significado de la sala, empezamos analizando el aspecto satírico del proyecto, recreando un oasis erótico mediante una luz roja, característica de dichos ambientes, acompañado de las paredes rojas para dar un mayor énfasis del concepto sexual o pornográfico.

En el proyecto el color rojo juega un papel crucial, ya que es uno de los elementos que conecta con los dos conceptos principales de la obra, por una parte el erotismo y por otra la sociedad. El rojo tiene dos connotaciones, una positiva y otra negativa.

Dicho color es asociado con la pasión, el fuego, la sensualidad y el sexo. Aunque también, con la violencia, la mentira y poder. Es por eso que el color rojo, sirve de unión de ambos conceptos por lo que gracias a él y sus connotaciones, hacen ver que no es tan absurda la relación entre ambos conceptos dentro de la obra.

El suelo de la sala lo recubre una tela de cuadrados blancos y negros, haciendo una alusión al tablero de ajedrez, simbolizando un juego de poder junto a la estética erótica comentada.

---

<sup>2</sup> *El siglo del voyeur - The Citizen. (2020). Retrieved June 2020, from <http://thecitizen.es/cultura/voyeur>*

<sup>3</sup> *Me miras, luego soy. Soy mientras me miras'. (2020). Retrieved June 2020, from <https://www.evangelicodigital.com/sin-complejos/6037/me-miras-luego-soy-soy-mientras-me-miras>*

Si hablamos de poder en la sociedad, hablamos de control y por ende, de vigilancia.

En el proyecto, podemos encontrar estos conceptos en dos esferas distintas. Por una parte, la vigilancia que ejerce el espectador hacia la pieza principal al ver a través de una mirilla y otra superior, en este caso, la cámara de vigilancia.

En la sala podemos encontrar una de ellas en una esquina del espacio expositivo, vigilando al espectador en todo momento de las acciones que hace desde el momento que entra en la sala hasta que sale de ella.

Una vez explicada la escenografía, en ella es donde se hospeda la pieza escultórica, la caja.

Encontramos una caja pequeña de madera de 24 x 22 x 18 cm dónde puede verse su interior a través de una mirilla y en él, podremos ver un espacio multiplicado, cercano a un “*espejo infinito*”<sup>4</sup>, creado mediante la disposición de espejos en las paredes interiores de este. En los espejos hay serigrafiados unos códigos de barras, por lo que estos también se pueden ver de manera multiplicada.

Esta caja hace una alusión a un aparato celular dónde a través de una pantalla ves pero no eres visto. Un objeto pequeño como puede ser el teléfono móvil que a través de él podemos ver infinidad de imágenes, información, y conceptos.

La cámara de vigilancia y la caja crean un diálogo crucial para establecer el sentido que juega el espectador en la obra.

El juego empieza aquí, dónde el espectador es el voyeur que ve sin ser visto, puesto que observa a través de la mirilla de la caja. Por otro lado la cámara de vigilancia observa al espectador, creando otro nivel de vigilancia, suprema en este caso. Podemos relacionar esta cámara de vigilancia como elemento simbólico del Panóptico. Según Michel Foucault, la teoría del panóptico explicada en su libro titulado *Vigilar y Castigar* publicado en 1975, consiste en ser capaz de imponer conductas al conjunto de la población a partir de la idea de que estamos siendo vigilados, desde el lugar donde “todo se ve sin ser visto”.

Emerge un nuevo poder de enorme impacto en la sociedad muy diferente al poder centralizado del Estado. El problema no reside tanto en las técnicas de vigilancia sino

---

<sup>4</sup>. Objeto que proyecta una ilusión óptica en la que los espectadores crean que se forma un vacío infinito en nuestro espejo para jugar con los sentidos de percepción visual de los participantes a través del sentido de profundidad. Se realiza principalmente con un espejo y una tira de luces LED.

en el uso que se da a la información obtenida, violando a menudo el derecho que tiene el ciudadano a la vida privada.

El deseo de mirar, propio de la naturaleza humana, ahora parece ser potenciado por la ciencia y la tecnología, para la vigilancia del entorno social.

Esta es la consecuencia de dejar a merced tu intimidad en la red, imágenes, vídeos o sonidos. Lo que tú exhibes en la red para mostrarte o simplemente, comunicarte, queda todo en la nube registrado. En verdad, el problema del derecho a la imagen sólo se plantea a partir del momento en que la imagen ha pasado a ser un objeto y, como todo objeto, una mercancía.

Todo queda registrado dando la facilidad de un control total de la sociedad a través de los datos que nosotros libremente proporcionamos. Algo curioso, que los datos se aportan voluntariamente por los vigilados, así que, al ser información obtenida de forma libre y consensuada se considera un producto comercial que puede venderse para obtener beneficios.

La información constituye el moderno instrumento de control social con la noticia, el conocimiento y los datos.

Todo nuestro ser se reduce a una clasificación de datos dónde estamos expuestos y vendidos, puesto que existe ese control a través de los mismos para proporcionarnos seguridad constituyendo esto, una amenaza a lo íntimo.

En definitiva, la sala es la recreación de lo que es la sociedad de masas, haciendo una crítica tanto a lo que conforma esa sociedad dentro de la caja, como a la sala en si, siendo un juego de poder mediante la vigilancia.

Se formula entonces, una visión social, sin pretensión de moralizar a la sociedad, sumergiendo al espectador en una sala de índole erótica. Se crea un oasis donde el morbo juega un papel crucial para atraer la atención del espectador siendo finalmente una farsa, ya que lo que puede ver, es una recreación de lo que es la vida en sociedad.

“Peep Show” nace, para hacer ver que las redes sociales y sus pantallas se están convirtiendo en un espectáculo de masas.

“The Show Must Go On”

#### **4 PROCESO DE PRODUCCIÓN**

La producción del proyecto se puede resumir en varias imágenes clave para que el lector pueda entender el proceso de producción plástica de la obra.

Una vez listos los bocetos de la obra dio paso la ejecución de la misma.

En primer lugar se realizaron los diseños que se iban a incorporar en la obra. Para ello se generaron los diseños en pantallas de serigrafía, para poder estampar dentro de la caja.

Una vez cortadas las maderas para construir la caja, se serigrafían las partes que lo necesitan y las restantes se pintan con spray.

A continuación, se ensambló la caja con los elementos necesarios para crear el juego óptico y se le añaden los detalles, entre ellos, la luz.

Finalmente, se lija la caja por fuera para darle un acabado pulido y se procede a pintarla.

Una vez acabada la caja se incorporan los elementos que previamente se han enumerado en el proceso de producción para montar la instalación.

Producto fallido



000000001200001  
Code:Not found

Objeto de consumo

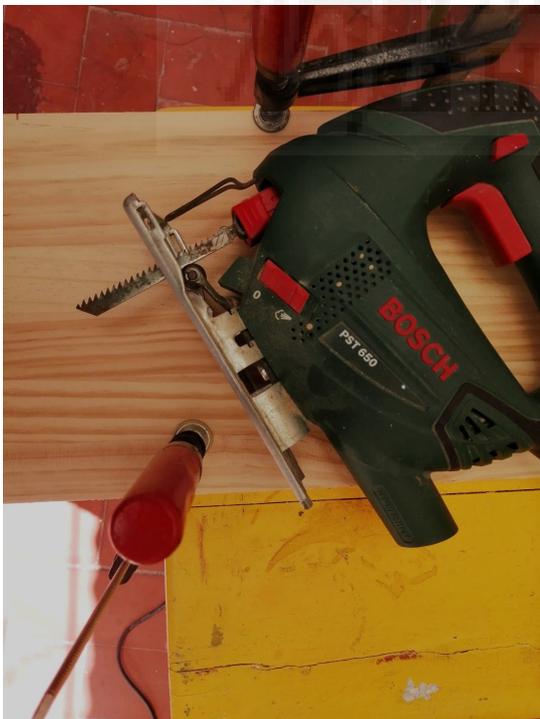
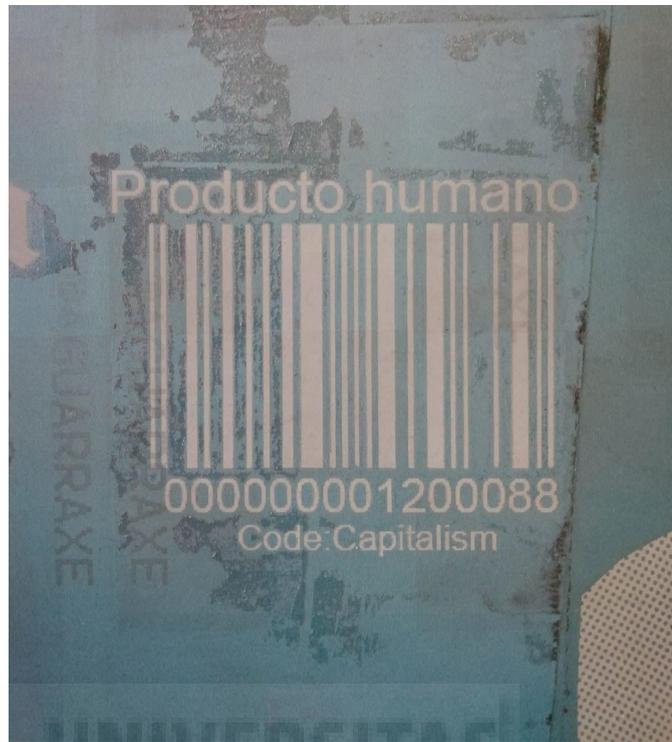


000000001200069  
Code:Patriarchy

Producto humano



000000001200088  
Code:Capitalism

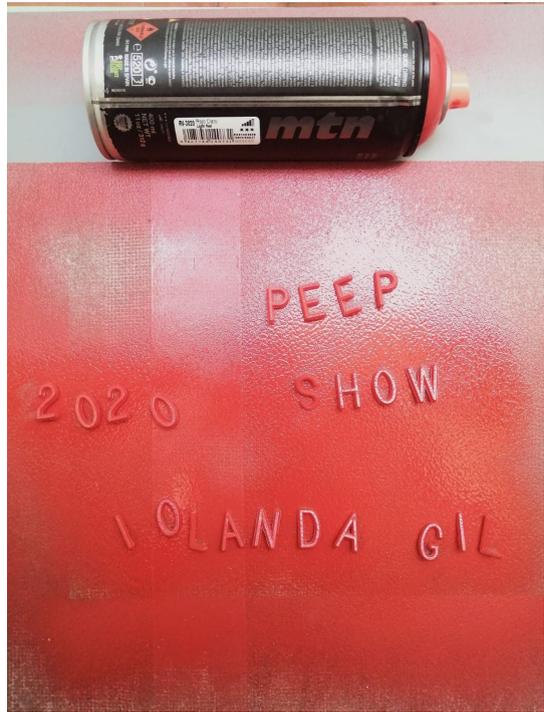






UNIVERSITAS  
*Miguel*  
Hernández





UNIVERSITAS  
Miguel  
Herrera

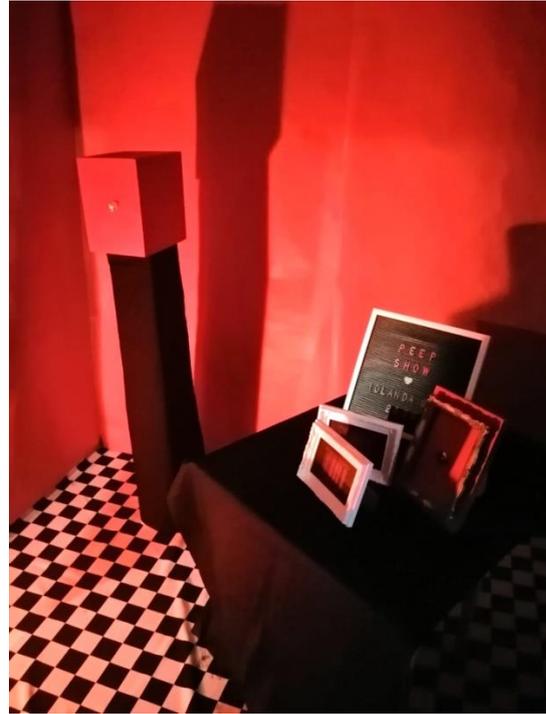




## 5. FOTOS FINALES









## 6.1. BIBLIOGRAFÍA

Cortés, J., n.d. *La Ciudad Cautiva*. Context, Oxford, Blackwell, 2001

Debord.G. *La sociedad del espectáculo. Ediciones Pre- textos .París; Gallimard.* 1967.

Foucault. M. *Vigilar y castigar* . M.,Garzón del camino, A. México. Publicación. 2005.

Foucault,M. Ewald,M, Fontana,L , Bertani A, & Pons, H.. *Defender la sociedad.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 2000.

Maldonado. J. (\*)11111010001. Generalitat Valenciana, España. Publicación 1999.

Matt, J. *Peepshow*. Barcelona: Fulgencio Pimentel. 2015.

Orwell.G. 1984. New York, EEUU. Editorial Secker & Warburg. Publicación 1948.

Sigmund.F. *El Malestar en la Cultura*. Amorrortu Editores.Publicación Buenos Aires, Argentina. 1930.

Wajcman,G . *El Ojo Absoluto*. Ediciones Manantial.Publicación Buenos Aires, Argentina. 2011.

## 6.2. WEBGRAFÍA

<https://psiquentelequia.com/goce-mirar-hacerse-mirar/> .14/04/2020.

<http://www.psicomundo.com/mexico/articulos/jurado.htm>.14/04/2020.

<https://psiquentelequia.com/malestar-realidad-virtual/>.14/04/2020.

<https://www.nuevarevista.net/destacados/la-sociedad-de-la-vigilancia-el-nuevo-instrumento-de-poder/> .06/05/2020.

<https://coencuentros.es/selfie-pulsion-escopica/> .06/05/2020.

<https://rebellion.org/ahora-si-que-estamos-todos-fichados/> .06/05/2020.

<https://hera.ugr.es/tesisugr/20980978.pdf> .06/05/2020.

<http://hipermedula.org/2012/08/minuphone-de-marta-minujin/> .12/05/2020.

<https://editorialcirculo rojo.com/el-teatro-chino-de-manolita-chen/>.12/05/2020.

<https://psicologiaymente.com/clinica/voyeurismo>.12/05/2020.

<https://psicologiaymente.com/sexologia/erotismo> .12/05/2020.

<http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/lo-erotico-y-lo-obsceno-en-la-tradicion-oral/html/> .12/05/2020.

[https://www.huffpost.com/entry/alone-at-last-nyc\\_n\\_56462bb4e4b045bf3deeed16?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAAI6ilpOvQXqirKj- jtU8H1UnG40RDo0oJutENihABWtZKAQ- bCdHtxf8F63YR5eBcFY\\_hlIF3TwT7hfvLYwAx- PWthy4YztbhRv3kRDA028ZUMdHVWkyfKJFmkJb9C1Mqo6npXjzXX\\_NQ0JAHx f6NRQigxvfwROc50QXkXms2P7q](https://www.huffpost.com/entry/alone-at-last-nyc_n_56462bb4e4b045bf3deeed16?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xILmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAI6ilpOvQXqirKj- jtU8H1UnG40RDo0oJutENihABWtZKAQ- bCdHtxf8F63YR5eBcFY_hlIF3TwT7hfvLYwAx- PWthy4YztbhRv3kRDA028ZUMdHVWkyfKJFmkJb9C1Mqo6npXjzXX_NQ0JAHx f6NRQigxvfwROc50QXkXms2P7q) .19/05/2020.

<https://www.gonightclubbing.com/> .19/05/2020.

<https://www.evangelicodigital.com/vida-practica/13805/el-show-debe-continuar>  
20/05/2020

<http://thecitizen.es/cultura/voyeur> 20/05/2020

### 6.3. FILMOGRAFÍA.

De Palma.B. Doble cuerpo. Columbia pictures. 1984. EEUU. 114 min.

Hitchcock.A. La ventana indiscreta. Paramount pictures. 1954 .EEUU, 115 min

Powell.M. El fotógrafo del pánico. Anglo-Amalgamated Productions. 1960. Reino Unido. 160 min

Rohmer.E. Pauline en la playa. Les Films du Losange 1984. Francia. 94 min

Weir.P. El show de Truman.Scott Rudin Productions. 1998. EEUU. 103 min

