

Grado en Comunicación Audiovisual  
TRABAJO FIN DE GRADO

# DANTESCO



UNIVERSITAT  
JAUME·I

**Autora: Lorena Palacios González**  
**DNI: 45844727T**

**Tutor: Francisco Javier Gómez Tarín**

*Junio, 2015*

## **Resumen**

Este proyecto trata de explorar el uso del videoarte como método de comunicación y herramienta expresiva. Para ello se ha reinterpretado el clásico de la literatura *La Divina Comedia* estableciendo un paralelismo entre la obra y el particular infierno de la sociedad actual. Quiere invitar a reflexionar acerca de si la naturaleza humana se mantiene inmutable en el transcurso del tiempo. También cuestionar el rol del espectador como víctima y verdugo del mundo que le rodea, haciendo de este proceso de reflexión una pieza fundamental en la obra.

Dividiremos el proyecto en dos partes: una teórica basada en la investigación y redacción del *dossier*, y otra técnica correspondiente a la de producción y postproducción del producto audiovisual. No está concebido como el clásico producto audiovisual desarrollado en un único bloque. Ha sido pensado como una pieza multidisciplinar que pueda ser adaptada a varios formatos de exhibición, entre ellos, la videoinstalación.

El resultado final dará una serie de composiciones visuales con un montaje final inspirado en el texto “Infierno” de *La Divina Comedia*.

## **Palabras clave:**

Arte digital, Videoarte, Videoinstalación, Divina Comedia, Infierno, Sociedad

## **Abstract**

In this project I will explore the use of *videoart* both as a means of communication and as an expression tool. This will involve the reinterpretation of *La Divina Comedia*, a classic of literature, carried out by drawing a parallel between the work itself and the particular hell that our society represents. This invites reflection on whether human nature remains immutable in the course of time. Moreover, it questions the viewer's role both as a victim and a persecutor in the world around him. This process of reflection is an essential part of the work.

This project will be divided in two parts: a theoretical section based on research and the writing of the dossier; and a technical part that corresponds to the production and postproduction of the audiovisual product. It is not intended as a classic audiovisual product developed under one single block. It was thought as a multidisciplinary piece subject to adaptation in different exhibition formats, e.g. the video installation.

The final result will be composed of a number of visual compositions whose final editing is inspired by the text *Infierno*, from *La Divina Comedia*.

## **Keywords**

Digital Art, Videoart, Video installation, Divina Comedia, Inferno, Society

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer en primer lugar a la Universitat Jaume I por todos estos años de aprendizaje y crecimiento, tanto académico como personal. Gracias a todos mis profesores por enseñarme a pensar lo que se nos muestra y a poder mostrar lo que es pensado. También a mi tutor, el Dr. Francisco Javier Gómez Tarín, cuya dedicación y tremenda honestidad han permitido conducir este trabajo a buen puerto.

A todos los amigos y compañeros que de manera altruista se han prestado a participar en este proyecto evitando así el naufragio. Por soportar muchas inseguridades, cambios de humor y por transmitirme tanta confianza. Sin ellos no hubiese podido sacarlo adelante. A Alba, Patricia y Alejandro por mirar una y otra vez cada parte del proceso como si fuese la primera. A Sergio por compartir su estudio y su tiempo. A Paula por su paciencia. A Miguel por sus acordes. En definitiva, a cada una de las personas que me han regalado su tiempo y optimismo para que este proyecto saliese a flote.

Pero sobretodo quiero agradecer a mis padres por su ayuda todos estos años, por apoyarme incondicionalmente, y por dejarme ser sin hacer demasiadas preguntas. En especial a mi madre, pues sin ella habría abandonado el camino hace mucho tiempo.

## ÍNDICE

### 1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Justificación y motivación del proyecto
- 1.2. Objetivos del Trabajo de Final de Grado
- 1.3. Marco teórico
  - 1.3.1. Nacimiento del arte digital
  - 1.3.2. Traspasando los límites del espacio
  - 1.3.3. Videoinstalaciones. “El espectador en el centro de la obra”
  - 1.3.4. El video digital y su relación con otros medios
- 1.4. Argumentación sobre las decisiones discursivas
- 1.5. Importancia de la videoproyección respecto a la obra
  - 1.5.1. Motivo de la proyección
  - 1.5.2. Justificación del montaje
  - 1.5.3. Estructura de la videoinstalación

### 2. DOSSIER DE PRODUCCIÓN: DANTESCO

- 2.1. Sinopsis del proyecto de producción
- 2.2. Estructura del proyecto de producción
  - 2.2.1. Preproducción
  - 2.2.2. Producción
  - 2.2.3. Postproducción

## INDEX

### 1. INTRODUCTION

- 1.1. Motivation and justification of the study 3-7
- 1.2. Research objectives 8-11
- 1.3. Theoretical Framework 12
- 1.3.1. The Birth of Digital Art 13-14
- 1.3.2. Going Beyond the Space Limits 14-16
- 1.3.3. Videoinstallations. “The viewer inside the work.” 17-18
- 1.3.4. Relationship between the digital video and other means of communication 19-22
- 1.4. Argumentation on the discursive decisions 23-36
- 1.5. Importance of the video showing 36-40
- 1.5.1. Reason of the projection 41
- 1.5.2. Justification of editing process 42-48
- 1.5.3. Video installation structure 49-50

### 2. PRODUCTION REPORT: DANTESCO

- 2.1. Synopsis of the production project 51
- 2.2. Structure of the production project 52
- 2.2.1. Preproduction 52
- 2.2.2. Production 52-53
- 2.2.3. Postproduction 53-54

2.3. Desglose del proceso de edición digital del video	2.3. Breakdown of digital video editing process	55-61
2.4. Desgloses del guion	2.4. Breakdown of the script	62
2.4.1. Sinopsis	2.4.1. Synopsis	62
2.4.2. Descripción y justificación de la trama	2.4.2. Description and plot justification	65
2.4.3. Guion literario	2.4.3. Script	66-67
2.4.4. Guion técnico	2.4.4. Technical Script	67-71
2.5. Desgloses de producción	2.5. Breakdown of the production	71-74
2.6. Plan de rodaje	2.6. Shooting plan	73
2.7. Presupuesto	2.7. Financial plan	76-77
2.8. Memoria de la producción y resultados del proceso	2.8. Memory and results of the production project	78-82
<b>3. DISTRIBUCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN</b>	<b>3. DISTRIBUTION AND MARKETING</b>	<b>83</b>
3.1. Análisis de mercado	3.1. Market Research	83-84
3.2. Plan de comunicación y marketing	3.2. Communication and marketing plan	84-85
3.3. Permisos legales	3.3. Legal documentation	86
3.3.1. Contrato de cesión de imagen	3.3.1. Image rights contract	86
3.3.2. Registro de la propiedad intelectual	3.3.2. Intellectual properties	86
<b>4. CONCLUSIONES GENERALES</b>	<b>4. OVERALL CONCLUSIONS</b>	<b>87-88</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>5. BIBLIOGRAPHIC AND DOCUMENTARY SOURCES</b>	<b>89-91</b>
<b>6. ANEXOS</b>	<b>6. ANNEXES</b>	<b>92</b>

## INTRODUCCIÓN

El arte ha cambiado. Nuestra idea de arte y su forma de consumo también. La obra artística como objeto rígido, estático, en la que el consumidor adoptaba una postura de espectador totalmente ajeno a la obra ha quedado atrás. En el último siglo ha evolucionado a un arte participativo, subversivo, hasta convertirse en una nueva forma de comunicación. Y el video digital en los últimos años se ha introducido de lleno en él, convirtiéndose en una potente herramienta comunicativa que a través del arte lanza un mensaje. Pues “el papel del video en la transición de la modernidad a la postmodernidad está supeditado a su naturaleza ambivalente, como medio artístico y como medio de comunicación.” (Baigorri, 1997: 81) Ya no se trata de la mera observación de la pieza artística, el público pasa a ser una pieza fundamental que interactúa en la obra de forma directa. Y eso es lo que este proyecto ha tratado de desarrollar y conseguir.

A través de la reinterpretación del texto ‘Infierno’ de *La Divina Comedia* quiere transmitir un mensaje que va más allá del clásico de Dante Alighieri. Quiere comunicar la frustración y agonía en la que los jóvenes nos vemos envueltos hoy en día. El infierno personal de la sociedad actual que es adicta a sus propios pecados a través de la falsa sensación de felicidad que nos transmiten. Son impuestos por una sociedad de consumo donde los medios de comunicación son la pieza clave y que se ha convertido a su vez en nuestro propio castigo. Pues aunque nos creemos libres vivimos encarcelados en un estilo de vida impuesto por los medios de comunicación de masas que nos bombardean, dirigen nuestros gustos, sentimientos y la propia capacidad de razonamiento. Una personalidad impuesta carente de toda individualidad que nos convierte en seres amorfos<sup>1</sup>, muy similares a los que hace tantos años habitaban el infierno descrito en la poesía de Alighieri. ¿Tal vez se haya hecho realidad cientos de años después aquel concepto clásico de infierno al que nuestros antepasado tanto temían?

---

<sup>1</sup> RAE. adj. Que carece de personalidad y carácter propio.

En esta obra, los círculos que dividen el infierno particular de *La Divina Comedia* serán usados como hilo conductor y fuente directa de inspiración. De tal manera, nuestra obra está dividida en nueve videografías que representan cada uno de estos círculos en el mismo orden en el que aparecen en el libro pero con una interpretación totalmente libre. Usando las herramientas digitales a nuestro alcance se tratará de construir una nueva realidad de esta pieza literaria a través del videoarte.

De igual modo, este proyecto adapta la técnica videográfica de la *cinemagrafía*<sup>2</sup> que aumenta su carácter de ilusión o artificio para provocar en el espectador un efecto de extrañeza. Pese a que emula la instantaneidad y espontaneidad de la fotografía, los retoques que implantamos en ella (movimiento, incorporación de nuevos elementos) desconciertan al espectador que comprende que lo que ve es un escenario construido, alejándose así del clásico Modelo de Representación Institucional<sup>3</sup> en el que se intenta borrar toda marca enunciativa.

La línea de enunciación explícita planteada por Casetti podría ser una manera acertada de definir lo que quiere de conseguir esta técnica, ya que trata de resaltar la artificialidad del propio enunciado para crear una construcción que sustituya la ilusión mimética (Casetti, 1994: 272). Este proyecto videográfico recoge esta idea en el sentido de remarcar su carácter de artificio apelando de manera directa al espectador, que de este modo participa de manera activa en la obra puesto que crea una construcción mental basada en su percepción de ésta y la forma en que es entendida.

El fin último de este proyecto es destacar la función del video digital como un nuevo modelo de expresión artística y fuerte herramienta comunicativa además

---

<sup>2</sup> Término acuñado por los fotógrafos Kevin Burg y Jamie Beck a principios de 2011. Las *cinemagrafías* son fotografías en las que ocurre una acción de movimiento menor y repetida. Se producen componiendo una serie de fotografías o vídeos en una archivo de GIF animado de forma que el movimiento expuesto se percibe como un movimiento repetitivo y continuo.

<sup>3</sup> Burch, Noël. *El tragaluz del infinito*, Catedra, Madrid, 1987.



explorar otras formas de representación audiovisual. Pese a ser presentado en forma de cortometraje, está compuesto por secuencias separadas unidas bajo un bloque de creación musical, con el fin de que la difusión de la obra pueda abarcar otros formatos de distribución que permite la idea de videoarte. Estos son: de la manera tradicional unido en un solo bloque audiovisual; de forma física, dividido en nueve bloques proyectados de forma separadas en videoinstalaciones de forma que el espectador pueda interactuar con ella; y colgado en la Web bajo el formato GIF.

## INTRODUCTION

Art has changed. And so has our idea of art and its consumption. The concept of artistic piece as a rigid, static object has been left behind. The consumer is no longer unrelated or detached from the piece. Over the last century, it has evolved into a participatory subversive art, a new way of communication. And, in recent years, digital video has been fully introduced here. It has become a powerful tool of communication that sends a message through art. 'El papel del vídeo en la transición de la modernidad a la postmodernidad está supeditado a su naturaleza ambivalente, como medio artístico y como medio de comunicación.' (Baigorri, 1997: 81). It is not about merely looking at the artistic piece; the public becomes a part of it and interacts directly with the piece. This is precisely what this project tries to explain and develop.

Though the reinterpretation of the text 'Infierno', in *La Divina Comedia*, the work wants to send a message that goes beyond Dante Alighieri's classic. It wants to transmit the frustration and agony that young people live nowadays. It wants to show the personal hell of our society, which is an addict to its own sins due to the false sense of happiness we are given. This has been imposed by a consumer society where the media plays the most important role and acts as our own punishment. In spite of the fact that we consider ourselves as free individuals, we live imprisoned in a lifestyle imposed by mass media, which continuously bombards us and leads our way regarding hobbies, feelings and even our reasoning abilities. This imposed personality, which lacks individualism, makes us amorphous beings, similar to those dwelling in hell many years ago, as described in Alighieri's poetry. Has that classic concept of hell feared by our ancestors become real centuries later?

In this work, the circles dividing the particular hell of *La Divina Comedia* will be used as the leitmotif and direct source of inspiration. Our work is divided into nine videographies that represent each of these circles in the same order present in the book, but with a fully free interpretation. By using all the digital tools at our disposal and through videoart, we will try to build a new reality of this literary work.

Likewise, this project adapts the videographic technique of 'cinemagrafía', which increases its nature of illusion and artifice in order to provoke a feeling of alienation in the viewer. Despite it emulates the instantaneity and spontaneity of photography, the adjustments we introduce (movement, incorporation of new elements...) confuse de viewer, who understands that what he sees is a created scenario. Thanks to this, he walks away from the classic model of institutional representation, where every declarative mark (marca enunciativa) tends to be removed.

The explicit declarative line (línea declarativa explícita) proposed by Casetti could be a right way of explaining what I tried to achieve by using this technique, since it focuses on the artificiality of the declaration (enunciado) itself in order to create a construction that substitutes the mimetic illusion. (Casetti, 1994: 272). This videographic project embraces this idea and tries to apply its nature of artificiality to appeal directly to the viewer, who therefore takes part actively in the work. That is because he builds a mental construction based on his apprehension of the work and the way it is understood.

The ultimate aim of this project is to highline the role of the digital video as a new way of artistic expression and how powerful this tool of communication is. Moreover, we would like to explore other means of visual representation. Despite being presented as a short film, it consists of several separated sequences linked by the same musical block. It has been done like this so that it can be broadcasted through different distribution formats that allow the idea of videoart to happen. These formats are: first, the traditional format, combined in a single audiovisual block; second, the physical format, divided into nine different blocks projected separately in the video installations so that the viewer is able to interact; third, upload it on the Internet as a GIF.

## 1. Justificación y motivación del proyecto

Hace ya varios años que leí *La Divina Comedia* de Dante Alighieri y desde entonces vivo obsesionada con su idea de infierno; en especial la descripción que en el texto hace de él, puesto que es a mi parecer terriblemente visual. Siendo una pieza clásica de la literatura me sorprendió cómo podía representar los castigos impuestos por los pecados de la condición humana de una manera tan cruda y terrorífica. Esto me llevó a pensar que existía una amplia similitud con las sensaciones que nos transmite hoy en día el mundo que nos rodea y la forma en la que interactuamos con él. Nos creemos libres al habernos desprendido de una mano controladora - en el contexto histórico en el que se redactó este libro, la iglesia- y sin embargo, no somos conscientes de que seguimos controlados por una sociedad de consumo que nos impone una forma de vida de la que no podemos escapar.

Día a día nos bombardean con anuncios que nos dicen qué debemos comprar, cómo debemos vestir, cómo deben ser nuestro cuerpos. Los medios de comunicación nos dicen qué pensar, controlan qué es lo que debemos saber y qué no, dirigen nuestras opiniones. Y sin darnos cuenta, entramos en esa masa difusa y uniforme que es la sociedad actual, sintiéndonos cada vez más forasteros en un mundo que no nos corresponde dado que no es nuestro. Nos lo han impuesto. El precio a pagar para evitar “ser quemado en la hoguera pública” es la soledad que define al ser actual y su propia incompreensión de sí mismo. Los “pecados” que construyen la realidad de nuestro día a día son las piezas que componen el infierno social de los que habitan el siglo XXI.

Este símil con la sociedad moderna fue lo que inspiró la idea de esta obra. Intenta establecer una conexión entre el nefasto contexto histórico en el que se concibe una obra como *La Divina Comedia* y el nuestro, e invitar a la reflexión de que la naturaleza del ser humano en lo más profundo de su ser no ha cambiado nada. Seguimos siendo perros con distintas cadenas.

Esta visión de que el arte pueda ser usado como arma con la que cambiar la sociedad y luchar contra la represión y el capitalismo no es nueva. Joseph

Beuys fue uno de sus máximos exponentes, puesto que para él “la idea de arte es la idea revolucionaria por excelencia” (Beuys cit. en Baigorri, 1997: 9) y describe la sociedad como una “escultura” que debe moldearse de forma que favorezca la comprensión del arte, ya que este conocimiento facilitaría la lucha contra los sistemas represivos que componen el mundo. En una entrevista decía respecto a esto:

Esta es la gran obra de arte que las generaciones futuras deberán resolver: mantener el organismo social como una obra de arte permanente que sólo podrá permanecer viva con la energía, la imaginación sin límites, la inspiración y la intuición humana (...) de otra manera todo acabará en un sistema muerto y tras él, las estructuras del poder comenzarán a actuar en contra de los intereses de la humanidad (Beuys, cit. en Baigorri, 1997: 9)

Me decanté por el empleo del videoarte puesto que sus características encajaban perfectamente con la idea de este proyecto. El dispositivo videográfico posee una cualidad liminar, como medio que se encuentra “*entre*”, en la frontera “*con*”, en un espacio híbrido, contaminado -entre arte y comunicación, entre televisión y cine-, que propicia el trabajo analítico. Sus características comunes con los otros medios, y a la vez, la diferente relación con la imagen promovida por la videografía, permiten tomar la distancia necesaria para adoptar una actitud analítica, crítica, incluso de revuelta. No ser ajeno a ningún ámbito de la imagen y pertenecer en algún aspecto a todos ellos coloca a la videografía en una posición fronteriza que va a ser aprovechada por numerosos artistas, sacándole partido a lo híbrido. (Rodríguez Mattalía, 2008: 27)

También su carácter reivindicativo, ya que este arte nace como una nueva forma de comunicación y de queja social. La gran mayoría de sus precursores se desvinculan desde sus comienzos de las actividades de la academia para apoyar causas sociales como una nueva forma de lanzar un mensaje generando una fuerte controversia entre el público que no está acostumbrado a este tipo de acciones. (Lemarroy, 2004: 28) Siempre he sentido cierta fascinación por el videoarte como método de denuncia social. Llevo varios años estudiando obras de movimientos feministas que hacen del arte visual su

altavoz de denuncia. Por ejemplo, en su obra *Ever is over all*<sup>4</sup> (1997), la artista Pipilotti Rist<sup>5</sup> realiza una videoproyección en la que se muestra a una mujer alegre, vestida de azul con una flor en la mano. Pasea sonriendo mientras con la flor rompe los cristales de los coches a modo de martillo. Estas imágenes se yuxtaponen a las de un campo de amapolas. Este video juega con la asociación de la feminidad relacionada con la fragilidad de las amapolas y que, en este caso, se convierten en el martillo con el que rompe los cristales de los coches. Los coches tratan de representar la idea de masculinidad, pues históricamente siempre han estado asociados.



Pippilotti Rist, *Ever is Over All*, 1997.

Esto reforzó mi idea del uso del videoarte como herramienta comunicativa con la cual lanzar un mensaje. Fue pensado como una videoproyección ya que quería que el espectador tuviese un rol protagonista en la obra y pudiese sentir de forma física la angustia de la idea de infierno. La proyección en

---

<sup>4</sup> Puede verse una muestra de la obra en este vídeo de YouTube [https://www.youtube.com/watch?v=a56RPZ\\_cbdc](https://www.youtube.com/watch?v=a56RPZ_cbdc)

<sup>5</sup> Artista suiza, cuyos trabajos en el terreno de la performance y video digital emergieron con fuerza sobretodo durante la década de los noventa. En sus obras toma “elementos y esencias rítmicas de la estética de los videoclips actualizando el discurso implícito en ellos y dándoles una visión inquietante, llena de paradojas, de ideas poéticas y, sobre todo, cargada de detonadores de sensaciones encontradas.” (Publicación digital Enfocarte. Disponible en: <http://www.enfocarte.com/7.32/rist/prist.html>)

instalaciones de video pretende acercar la obra al público, y abandona quizá la rigidez de su simple visionado en cinta. Permite jugar con la forma de proyección y su distribución en el espacio, lo que facilita la forma de comunicar el mensaje.

En las notas del programa de la exposición *A Special Video-tape Show* en el Whitney Museum -mencionado en apartado 'Nacimiento del arte digital' del marco teórico de este trabajo- Woody Valsuka decía sobre su trabajo que sus obras "evocan fragmentos de sueños o de la naturaleza, aunque no sean en absoluto objetos reales". (Valsuka cit. en Baigorri, 1997: 50) Baigorri dice después sobre esto que en la obra de los Valsuka "la elección del soporte no ha sido nunca el principal condicionante de la obra videográfica, sino que este peso ha recaído con más fuerza en la intención del artista." (Bigorri, 1997: 50) Aunque ya hemos justificado anteriormente el por qué de la elección del soporte videográfico para la realización trabajo, creo que es importante destacar esta frase, puesto que tiene mucho que ver con lo que este proyecto trata de representar. Las imágenes que componen la obra final no tratan tanto de evocar la representación transcrita del texto como la idea general del mismo. No quiere ser una composición realista, ni una reinterpretación literal de *La Divina Comedia*, sino que el peso de la obra recae sobretodo en la intención del mensaje. Por ello, tanto el tratamiento de las imágenes como su montaje se enfocan a la idea que quiere transmitir la interpretación texto y no tanto a una representación realista del texto en sí mismo. Se focalizan en la propia idea y en el sentimiento de frustración ante la sociedad que nos rodea.

## **1.2. Objetivos del Trabajo de Final de Grado**

Los objetivos marcados en este trabajo se podrían resumir en:

- I. Comunicar correctamente el mensaje que pretende expresar la obra, pues ésta es una de las funciones claves del videoarte.
- II. Fusionar tradición y vanguardia trasladando un clásico de la literatura al arte del video digital.
- III. Explorar nuevas formas de representación que dará como resultado una pieza audiovisual poliforme que pueda ser adaptada a diferentes formas de exhibición.
- IV. Aplicar los conocimientos aprendidos durante la carrera, tanto en el terreno de la producción técnica como en el desarrollo de los conocimientos teóricos.



### 1.3. Marco teórico

El video digital se ha convertido en los últimos años una de las herramientas más completas de expresión artística. Desde el comienzo se concibe como una especie de híbrido resultado de la unión de varias artes, un hecho que amplía sus límites conceptuales y brinda una mayor libertad creativa. Esta idea no es nueva. Encuentra su precedente en Richard Wagner que con su concepto de *Gesamtkunstwerk*<sup>6</sup> quiso unir todas las artes independientes en lo que sería la obra de arte del futuro. También Riciotto Canudo, en su *Manifiesto de las siete artes*<sup>7</sup> (Canudo, en Romaguera y Alsina, 1998: 16) propone el cine como un séptimo arte que fuera la suma de las seis restantes: arquitectura, música, danza, poesía, escultura y pintura. Esta idea también fue asumida por los futuristas en su concepción de cinematografía<sup>8</sup> donde además se posicionaban “en contra de la representación realista en cuanto a los diálogos, el uso del color, de los efectos sonoros y del ritmo cinematográfico”. (Keska, 2004: 300)

Como ampliaré más adelante, todas estas corrientes ejercen una gran influencia en la concepción del videoarte. También este proyecto, que en su planteamiento más simple pretende servir de unión artística entre el video digital y la poesía. Imagen y escritura siempre han estado íntimamente relacionados. Explica Santos Zunzunegui en el texto *El sonido y la escritura*:

En un principio escritura e imagen formaban una única estructura de comunicación indisociable. La historia de la civilización occidental en términos visuales es la historia de la progresiva separación entre imagen y escritura. Ha habido que esperar a finales de siglo XX para que los artistas videográficos hayan replanteado de manera directa la necesidad de volver a escribir la imagen y volver a fusionar lo que en un principio estuvo unido. (Zunzunegui, en Pérez Onia, 1991: 111)

---

<sup>6</sup> Término alemán que significa “obra de arte total” o “arte total”. Desarrollado por Richard Wagner entre 1848-51, principalmente en su obra *La obra de arte del futuro* (1849). (Ibañez J., citado en Keska, 2004: 300)

<sup>7</sup> Este manifiesto fue presentado en París, en la *École des Hautes Études* el 11 de marzo de 1911.

<sup>8</sup> Esta idea fue desarrollada primero en la *Cinematografía futurista* (1916) firmado por Filippo Tommaso Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla y Remo Chiti; y más tarde en *La cinematografía* (1936) de Arnaldo Gina y Marinetti.

Esto ocurre porque al unirse nos da nueva dimensión ampliando el enfoque que tenemos del propio texto a nuevos significantes. Para poder entender mejor esta idea, vamos a repasar el marco teórico que rodea el concepto de videoarte, establecer en qué lugar situamos nuestro proyecto y de que manera influye todo ello en el resultado final.

### **1.3.1 Nacimiento del arte digital**

El video digital se inicia una nueva forma de expresión artística en octubre de 1965 donde tiene lugar la primera muestra de videoarte en un café de Nueva York (Pérez Ornia, 2001: 17). Allí Paik exhibe la cinta en la que graba la visita del Papa Pablo VI a la catedral de San Patricio ese mismo día. Desde entonces, se transforma en un soporte privilegiado en la experimentación y creación de nuevas obras artísticas. Recoge de otras artes como la pintura o la literatura, aunque se aleja del cine, y poco a poco va generando sus propios atributos que lo caracterizan. Pérez Ornia explica:

El videoarte, nace como una exploración de la naturaleza del video, como forma de creación estética, autónoma, específica (...) Sería la forma más pura o natural del video, en la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de una tecnología nueva que es la imagen electrónica. En ese aspecto el videoarte es un arte nuevo que aparece en un momento de declive histórico del cine como forma de espectáculo público en grandes salas. (Pérez Ornia 1991: 12)

Su inclusión en el mundo del arte está determinado por tres factores fundamentales muy vinculados a la vanguardia histórica de la época: la inquietud por explorar las posibilidades creativas de los nuevos medios tecnológicos, la predisposición a un arte mucho más interdisciplinar y el fuerte compromiso con la situación político-social de su tiempo. (Baigorri, 1997: 7)

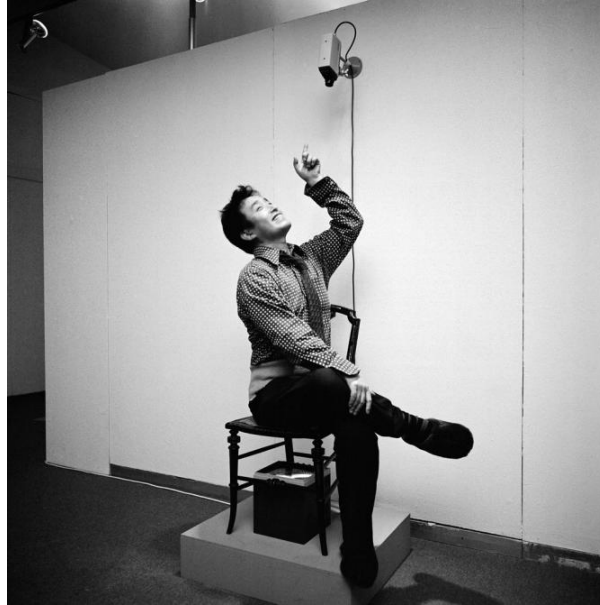
Desde el inicio, se fijan unos parámetros que definen este tipo de obras y que se mantendrán sin apenas variaciones. Entre éstas destacan el uso alternativo de la televisión convencional; una fuerte vinculación a las vanguardias artísticas y artes visuales de las que adoptarán su actitud de ruptura,

innovación y experimentación; un territorio multidisciplinar, versátil y relativamente asequible al que puedan acceder artistas de diferentes disciplinas (desde música y pintura, hasta teatro, danza, televisión y performance); y por último el mecenazgo de las grandes fundaciones y museos, sin el cual el videoarte no podría haberse desarrollado tan rápidamente. (Pérez Ornia, 1991: 18)

El arte videográfico se convierte en un nuevo producto artístico que puede ser comercializado y que consigue asentarse y potenciarse. Desde entonces no es rara la presencia de videoinstalaciones en museos, galerías y todo tipo de instituciones artísticas exhibiendo obras de arte en video digital. En 1971 tiene lugar la primera exposición de vídeo del Whitney Museum organizada por David Bienstock llamada 'A Special Video-tape Show' donde las cintas se elegían en base al tratamiento que en ellas se hacía de las imágenes. El condicionante para la elección de las obras estuvo limitado a cintas que ilustrasen "la capacidad del vídeo para crear y generar su propia imaginería intrínseca, antes que su capacidad para registrar la realidad". (Fargier, 1989, cit. en Baigorri, 1997: 50) En 1972, Nam June Paik<sup>9</sup> realiza dos videoesculturas que atentaron directamente contra la tradicional visión del arte y que, sumándole un alto grado de contenido sexual, lograron su finalidad de escandalizar al espectador. Estas obras (de las que no he podido encontrar imágenes) fueron *TV-Penis*, una especie de televisión condón puesto sobre un actor completamente desnudo, y *TV-Bed*, una cama compuesta por ocho televisores.

---

<sup>9</sup> Este videoartista surcoreano fue uno de los más representativos y polémicos de la segunda mitad del siglo XX. Sobre sus trabajos en su web señala "Paik's journey as an artist has been truly global, and his impact on the art of video and television has been profound. To foreground the creative process that is distinctive to Paik's artwork, it is necessary to sort through his mercurial movements, from Asia through Europe to the United States, and examine his shifting interests and the ways that individual artworks changed accordingly" Más información en: <http://www.paikstudios.com/>



Paik sentado sobre 'TV-Chair' en *Nam June Paik Werke: 1946-1976. Music, Fluxus, Video.* (1976)

Encontramos artistas como Amy Jenkins que experimenta con las superficies en las que proyecta sus obras, o Tony Oursler que proyecta en video rostros sobre óvalos a modo de cabezas de muñecos que hablan entre ellos. En la actualidad el video como medio artístico está globalmente consolidado, convirtiéndose en un “fenómeno característico de la cultura de masas, cuya omnipresencia es palpable en todos los ámbitos de la vida” (Himmelsbach, 2005: 11)



Amy Jenkins, *Ebb*, 1996. <sup>10</sup>

<sup>10</sup> Esta pieza habla sobre la menstruación y su condición de mujer. "The projected image of blood-clouded water fills a miniature tub into which a woman climbs, crossing the static bounds

### 1.3.2. Traspasando los límites del espacio

El último siglo ha supuesto una auténtica revolución artística de principio a fin. Desde el comienzo surgen corrientes que tratan de romper por completo la idea arcaica del arte que se había mantenido durante siglos sin apenas variación. Los dadaístas, futuristas y surrealistas fueron los primeros en hacer un llamamiento al cambio. Exponen su disconformidad ante la visión clásica del arte. Quieren romper con las formas creando un tipo de arte totalmente libre en el que el espectador no sea un mero observador crítico. Hasta entonces, las piezas tomaban una posición de lejanía respecto al espectador que se limitaba a observarlas. Consiguen romper con esto creando un arte libre de formas en el que el espectador forma parte de la pieza. Uno de las series más famosas es *Ready Made* (1915) de Marcel Duchamp en la que se exponían objetos prefabricados que sin apenas modificaciones eran sacados de su contexto y elevados a la categoría de arte, puesto que cualquier objeto catalogado como arte podía serlo. La más controvertida fue la etiquetada *Fountain* (1917, replica editada, 1964; Ottawa) en la que se mostraba un urinario, y lo firmó con R.R. Mutt. Esto provocaba un proceso de reflexión personal por parte del espectador entre lo que está viendo y lo que en realidad representa. (Gale, 2009)



Pieza original *Fountain* de Marcel Duchamp (1915)

---

of space and object. Slowly, one begins to notice the blood recede into her body, the water clearing: she is taking back her blood.” Mas información en la web de la artista <http://www.amyjenkins.net>

fotografiada por Alfred Stiegliz en la galería de arte 291<sup>11</sup>.

Poco a poco un nuevo tipo de arte comienza a abrirse paso. Los artistas conceptuales querían alejarse de la idea de arte como una mera acción contemplativa para invitar al espectador a reflexionar sobre la obra misma. (Lemmarroy, 2004: 27)

En el artículo titulado *La experiencia conceptual en el arte. Matices sobre el conceptualismo* (Fuentes, 2011), Celia Fuentes, en relación con el arte conceptual, señala la dicotomía existente en un sentido filosófico entre objeto-concepto; el objeto como lo que percibimos de manera inmediata y el objeto como idea, entendido como una construcción del pensamiento. Trasladado a la práctica artística, esta ruptura entre lo que se sabe y lo que se muestra fortalece una relación con el proyecto entendido como concepto y afirma la exclusividad de la recepción. De esta forma el público que observa tiene un papel fundamental en el arte, ya que su reflexión ante la pieza es lo que da sentido a la misma. Dice Joseph Kosuth que “una obra de arte es una especie de proposición presentada dentro del contexto del arte como comentario artístico [...] trata de nada más que el arte.” (Kosuth, citado por Fuentes, 2001) Como vemos, el arte en video digital surge en base en muchos de los principios teóricos desarrollados por estas corrientes artísticas. De hecho, los primeros precursores del videoarte no hacen sino adoptar muchas de las propuestas de estas primeras vanguardias, como señala Laura Baigorri, sumando a las ya mencionadas algunas

(...) tales como el uso de la perspectiva múltiple y los puntos de vista simultáneos explorados por los cubistas; la noción de aleatoriedad, la incorporación de la experiencia cotidiana y las nuevas relaciones con la audiencia investigadas por los surrealistas; o la provocación, el azar y la destrucción de las formas que interesó a los dadaístas.” (Baigorri, 1997: 7)

---

<sup>11</sup> Esto sucede después del incidente de 1917 en el que Duchamp renuncia a su puesto de director de *la Society of Independent Artists* después de que se negase a exhibir su pieza.

### 1.3.3. Videoinstalaciones. El espectador en el centro de la obra <sup>12</sup>

Las performances y happening de los años 60 y 70 facilitaron la apertura a nuevos espacios y lenguajes interdisciplinares que se hacen evidentes en la videoinstalación, ya que es “un tipo de obra capaz de simultanear diferentes disciplinas y que contempla el espacio de la exhibición como parte integrante de la obra.” (Baigorri, 1997: 55) Esta forma de arte tiene su origen en el entorno surrealista, donde el espectador dejaba de estar “frente a” la obra de arte para “situarse en” ella y moverse en todo su espacio interactuando con los objetos que la componían. De este modo la percepción de la obra se volvía plural y cambiante. (Baigorri, 1997: 69)

Uno de los trabajos más celebres que tratan de destacar el papel del espectador en la obra y hacerle partícipe de la misma a través de una elaborada puesta en escena, es la que hizo El Lissitzky<sup>13</sup> para la Exposición Internacional de Arte de Hannover y Dresden de 1926, llamada *Salle des Manifestations*. Este artista convirtió el hasta entonces inalterable espacio del museo en un espacio de actividad, con el fin de provocar en el espectador una actitud que no fuese meramente observadora, sino que le permitiese incluirse en la obra interactuando con los objetos y su posición en el escenario. (Baigorri, 1997: 69)

Las instalaciones de video nacen también como un método de provocar la descontextualización del aparato receptor televisivo, poniendo en duda este “objeto fetiche de la sociedad industrial.” (Rekalde-Izagirre, 1995: 111) Quieren despojarlo de su frontalidad, reubicándolo en un nuevo espacio tridimensional compuesto por varias pantallas de televisión. Uno de sus detonadores fue el

---

<sup>12</sup> Referencia a la frase de Marinetti “el espectador en el centro del cuadro” (Marinetti, 1960, cit. en Baigorri, 1997: 69)

<sup>13</sup> El Lissitzky fue un artista, arquitecto y diseñador ruso y una de las más destacadas figuras de la *avant-garde* de principios del siglo veinte. Su carrera estuvo marcada por las agitaciones sociales y políticas de su tiempo. “Se dedicó incansablemente a la creación de ilustraciones y diseños que fomentaran las causas por las cual luchaba, como durante su juventud adhiriéndose y trabajando en el movimiento para revivir la cultura judía en Rusia.” (*El principio del futuro: Lazar Markovich (El) Lissitzky, 1890-1941*, Publicación digital Enfocarte. Disponible en: <http://www.enfocarte.com/2.14/especial3.html> )

artista Wolf Vostell<sup>14</sup>, que lo incluyó en sus acciones tratando de implicar al público en la interacción con el propio aparato, expulsándolo de su papel de mero espectador-receptor de información. En ocasiones intentaba conseguir esta implicación a través de textos en la pantalla o una voz neutra que salía del receptor dictándoles ordenes, pero nunca con la imagen. En una entrevista comentaba sobre esto:

Aunque las acciones mandadas no fueran ejecutadas por los telespectadores, como suponía de todas formas, la simple incitación a cumplirlas era ya una provocación a obrar, aunque solo fuese por relación contra la situación que se les ha impuesto. Mi finalidad era de hecho el activa mucha gente y sacarles de su torpeza de telespectadores. (Vostell, 1983: 27)

Las instalaciones se dividen según las diferentes características que han ido adaptando en función de la disciplina artística que las constituye. Esta división la hace Josu Rekalde-Izaguirre en su libro *Video. Un soporte temporal para el arte* de la siguiente manera: (Rekalde-Izaguirre, 1995: 114)

a) Instalaciones con el video como único integrante. Dispositivo video: se trata de instalaciones que aprovechan el circuito cerrado de televisión como método directo de recepción e intervención ante el espectador. Por ejemplo, la instalación *Face/Ings* (1974) de Taka Imura<sup>15</sup>, que adapta la idea de Magritte<sup>16</sup> en un dispositivo de video que pese a que graba tu imagen proyecta en el televisor la propia espalda del espectador que se sitúa delante.

---

<sup>14</sup> Fue uno de los artistas alemanes más representativos de la segunda mitad del siglo XX. Formó parte de Happening y Fluxus y trabajó diferentes técnicas como la pintura, escultura, instalación y collage. Más información: <http://museovostell.gobex.es/biografia.htm>

<sup>15</sup> Artista japonesa considerada como una de las pioneras en el ámbito del video experimental en Japón. Más información: <http://www.takaiimura.com/home.html>

<sup>16</sup> Rene Magritte, *Not to be reproduced*, 1937. Disponible: <http://www.renemagritte.org/images/paintings/not-to-be-reproduced.jpg>





Taka Imura, *Face/ings*, 1974.

b) Instalaciones vídeo-escultóricas: el monitor de televisión es tratado como un objeto tridimensional que se relaciona con otros elementos. Aquí incluimos por ejemplo, la de Vostell *6 TV Dé-coll/age*<sup>17</sup> (1963) expuesta por primera vez en Nueva York donde seis televisores eran dispuestos fuera de su contexto invitando al espectador a interactuar con ellos según las indicaciones de un documento adjunto:

Environment: 6 TV sets with different programmes running. The picture is decollaged & meltings. Pots with plastic toy airplanes melting due to heat. 6 grilled chickens on a canvas. Audience has to eat them off the picture. 6 chicken incubators, on canvas, the chickens to hatch on day of exhibition. Everyone receives an ampoule with liquid they can use to smear the magazines. Everything happens at once. (*6 TV Dé-colla/age*, YAM Festival, 1963)

Y que además incluía un paquete de útiles pegado a cada uno de los televisores para poder interactuar con ellos

---

<sup>17</sup> Más información: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/6-tv-collage>



Wolf Vostell, *TV Dé-Collage*, 1963.

c) Instalaciones Mixed Media: integran otras disciplinas artísticas como actuaciones en directo, conciertos, proyecciones de luz y laser... Algunas incluyen la presencia de animales o personas como la ya nombrada *TV-Penis* de Paik o *Depresión endógena* (1975) de Vostell donde los televisores conviven en un corral junto con pavos vivos.

Respecto a esta relación del videoarte con la inclusión de los medios de comunicación digitales en la vida diaria y la imposición del uso de las nuevas tecnologías, podemos asegurar ya no es algo a lo que vaya ligado, en tanto que estos últimos han pasado a formar parte de nuestra realidad cotidiana. Sin embargo, como señala Rekalde-Izaguirre:

[El videoarte] ha pasado a ser una actitud artística, que refleja en este híbrido mediático que es el video, la capacidad de plasmar reflexiones, interrogantes y contradicciones a nuestra propia cultura. (...) es como un espejo, hace que la televisión y la cultura que lo sustenta se reconozcan como el monstruo publicitario que es. Y tampoco será él quien las salve, pues el Video-Arte es espejo de sus propio proceso, Narciso reflejado en las infectas aguas de la cotidianidad. (Rekalde-Izaguirre, 1995: 51)

#### **1.3.4. Relación del video digital y otros medios**

El videoarte mantiene desde sus inicios dos referentes claros con los que mantiene una relación de “amor-odio”. Estos medios son el cine y la televisión, dado que en ambas se utilizan principalmente la imágenes en video como base en la comunicación. Sus similitudes y diferencias con estos dos medios son las que marcaran las características que dotan al videoarte de un carácter propio. No quiero decir con esto que el video no haya generado una teoría propia, sino que esta relación de acercamiento-lejanía con el medio fílmico y televisivo ha ayudado en su desarrollo.

Empezaremos hablando de su relación con el cine. Ambos son medios capaces de generar obras audiovisuales completas, entendiendo como tales, aquellas que contienen en sí mismas cinco materias de la expresión: imágenes en movimiento, textos, voces, ruidos y música. (Metz, 1973, cit. en Rodríguez Mattalia, 2008: 54) Desde un plano técnico, en ambos casos la imagen registrada depende directamente de su registro con la cámara de video, con la diferencia de que las imágenes digitales sí que pueden desvinculase de la cámara mientras que el cine no. Esto crea entre ellos algunas coincidencias fundamentales como la necesidad de un trabajo previo de grabación, que se traduce en la idea de una puesta en escena; que ambas deban ceñirse a unas leyes ópticas básicas (como necesidades lumínicas, distancias focales, etc.) y el punto de vista -correspondiente al lugar real donde se sitúa la cámara y al lugar hipotético en el que se sitúa el espectador-; y por último, la posibilidad de que las imágenes puedan ser “manipuladas” de diferentes formas, como por ejemplo en el caso del cine, a través del montaje. (Rodríguez Mattalía, 2008: 55-56)

La principal diferencia entre estos dos medios reside en que, mientras que “el cine se basa en la sucesión de imágenes estáticas (fotogramas), la imagen en video es un flujo permanente de información visual en constante cambio.” (Rodríguez Mattalía, 2008: 58) El vídeo se acerca más a un acontecimiento que a un producto terminado, como es el caso de la película cinematográfica. No existe como obra terminada en sí misma, sino que “nunca está completa;

puesto que solamente se da en el tiempo.” (Rodríguez Mattalía, 2008: 58) La exploración e interacción del público con la obra es la que le da un sentido.

El carácter del video como producto susceptible a modificaciones es recogido en la obra de Dan Sadin <sup>18</sup>*5 Minute Romp through the IP* (1973) donde muestra un procesador de imagen de vídeo, creado por él mismo, que puede manipular la imagen a tiempo real. Mientras mueve los diferentes botones del procesador, su propia imagen se va modificando en tiempo real a partir de los efectos que produce.



Dan Sadin, *5 Minutes Romp through the IP*, 1973.

Volviendo al tema que ocupa este apartado, la relación que une al videoarte con la televisión mucho más compleja y contradictoria que la que le une con el cine. Pese a que el videoarte está fuertemente ligado a la televisión, puesto que ambos utilizan el mismo sistema técnico para registrar las imágenes y además, el video arte surge gracias a la necesidad de la televisión por independizarse de la emisión en directo; pronto se levanta contra ella. Muchos de los aspectos de la corriente “anti-TV” resultan contradictorios puesto que para posicionarse contra ella, emplean en sus composiciones productos de la

---

<sup>18</sup> Artista reconocido internacionalmente por ser pionero en el arte electrónico y visual. Sus obras han sido expuestas en todo el mundo. Más información: <https://www.evl.uic.edu/dan/>

propia televisión, versionándolos o parodiándolos, pero bajo los mismos parámetros que los definen como productos televisivos.

Por ejemplo, *A Eternal Frame* (1976) de los grupos de artistas T.R.Uthco y Ant Farm, parodia sin límites la conocida grabación que hizo Zapruden del asesinato de Kennedy, noticia emitida hasta la saciedad por las televisiones de la época. Con ella pretendían reproducir como fue la transmisión televisiva de este momento, para de situarlo en un lugar crucial dentro de la represión de la mentalidad estadounidense e ironizar con la función de la televisión como medio de comunicación. Esta película casera cumplió su función, pues supuso todo un escándalo y fue inmediatamente confiscada por el FBI.



Ant Farm & T.R.Uthco, *A eternal frame*, 1975.

Esta oposición a la televisión hizo que, por otra parte, el videoarte forjase una identidad propia a través de su interés por diferenciarse de ella. Aunque hay que añadir que, a finales de los 70 y principios de los 80, surgieron ciertos grupos que ensalzan la función del videoarte como una nueva televisión y que pretendían acoger ciertas características del medio a su propia obra. Además, comienzan a utilizar la televisión como un canal a partir del cual distribuir sus obras. Surgen así varios proyectos como el *Fernsehgalerie* creado en

Düsseldorf por Gerry Shum y Ursula Wevers, que tenía como fin utilizar este medio para aumentar la accesibilidad del público al arte mediante obras pensadas exclusivamente para ser emitidas por televisión. Aunque este proyecto con el tiempo acabó chocando contra los intereses de la industria televisiva que lo acabó rechazando; y llevó a Shum a crear más la *Videogalerie Shum* como alternativa, que distribuía estas obras sin la necesidad del medio televisivo para su emisión. (Rodríguez Mattalia, 2008: 95) Este suceso es un claro reflejo de cómo finalmente la institución televisiva acabó también rechazando al videoarte. Santos Zunzunegui concluye respecto a esto que “para la televisión el video-arte no es más que un mal sueño” y que “para el video-arte, la televisión es, cada vez más, una forma de definirse de manera negativa.” (Zunzunegui, 1984: 333)

Con esto podemos concluir que, pese a que son muchas las diferencias que separan el videoarte del cine o la televisión, también son estas mismas diferencias las que le han llevado a desarrollar el carácter propio que lo define. Pues gracias a ellas, el videoarte se ha desarrollado como un movimiento único con grandes posibilidades tanto artísticas como creativas y que cada vez está más integrado tanto en los museos como en los aparatos tecnológicos de nuestra vida diaria.

### 1.3. THEORETICAL FRAMEWORK

In recent years, digital video has become one of the most complete tools for artistic expression. From the very beginning it has been considered as a hybrid obtained from the combination of different arts. Thanks to this, conceptual boundaries can be widened and, therefore, higher levels of creative freedom can be reached. However, this idea is not new. Its precedent is Richard Wagner, who tried to combine all independent arts in a concept that would become the masterpiece of the future: *Gesamtkunstwerk*.

Riciotto Canudo proposed cinema as the seventh art resulted from the sum of the other six remaining arts: architecture, music, dance, poetry, sculpture and paint. This can be found in *Manifiesto de las siete artes* (Canudo, en Romaguera y Alsina, 1998:16). The idea was also assumed by futurists in their conception of cinematography. Moreover, they positioned themselves 'against realistic representation regarding dialogues, the use of colour, sound effects and cinematographic rhythm.' (Keska, 2004: 300).

All these tendencies strongly influence the conception of video-art. And so does my project, which attempts to act as an artistic union between digital video and poetry. Image and writing have always been closely linked. This has been explained by Santos Zunzunegui in *El sonido y la escritura*:

En un principio escritura e imagen formaban una única estructura de comunicación indisociable. La historia de la civilización occidental en términos visuales es la historia de la progresiva separación entre imagen y escritura. Ha habido que esperar a finales de siglo XX para que los artistas videográficos hayan replanteado de manera directa la necesidad de volver a escribir la imagen y volver a fusionar lo que en un principio estuvo unido. (Zunzunegui, en Pérez Onia, 1991: 111)

When this two arts are combined we obtain a new dimension that widens our conception of the text. In order to better understand this idea we are going to take a look at the theoretical framework that surrounds the concept of videoart. It will be also necessary to establish the place where we locate our project and find out how all this will influence the final result.

### 1.3.1. The Birth of Digital Art

The digital video was born as a new way of artistic expression in October 1965, when the first example of videoart was shown in a café in the city of New York. (Pérez Ornia, 2001: 17). Paik displayed a record of the Pope Paul VI visiting Sant Patrick's Cathedral that day. From that moment on, it became a privileged technical support for experimentation and for the creation of new artistic works. It is inspired by other arts such as paint or literature, yet it walks away from cinema. It has gradually creating its own characteristics.

Pérez Ornia says:

El videoarte, nace como una exploración de la naturaleza del video, como forma de creación estética, autónoma, específica (...) Sería la forma más pura o natural del video, en la medida que implica una percepción subjetiva del espacio-tiempo, a través de una tecnología nueva que es la imagen electrónica. En ese aspecto el videoarte es un arte nuevo que aparece en un momento de declive histórico del cine como forma de espectáculo publico en grandes salas. (Pérez Ornia 1991: 12)

Its inclusion in the art world is determined by three fundamental factors closely related to the historical vanguard of that age: first, the desire to explore the creative possibilities of the new technological means; second, the willigness towards a much more interdisciplinar art, and third, the strong commitment to the political and social situation of that time. (Baigorri, 1997:7)

From the very beginning, the parameters applied to this kind of works are established and hardy modified. Examples of this are: the alternative use of conventional TV; a deep vinculation with those artistic vanguards and visual arts from which attitude of rupture, innovation and experimentation can be taken; a multidisciplinary and versatile territory where artists from different disciplines can access (from music and paint to theatre, dance, television and performance); last but not least, the patronage offered by successful



foundations and museums. Without this, videoart could have never been able to evolve this fast. (Pérez Ornia, 1991: 18).

Videographic art turns into a new artistic product that can be sold. It manages to settle and boost. It is not strange to see video installations displaying masterpieces digitally in museums, galleries and other kinds of artistic institutions. In 1971 took place the first video exposition in the Whitney Museum, organised by David Bienstock. Its name, 'A Special Video Tape Show'. The tapes were chosen according to the treatment given to the images inside of them. The conditioning factor taken into account for the election of the tapes was 'la capacidad del vídeo para crear y generar su propia imaginería intrínseca, antes que su capacidad para registrar la realidad.' (Fargier, 1989, cit. en Baigorri, 1997: 50). In 1972, Nam June Paik created two sculptures that attacked the traditional vision of art. He added a high degree of sexual content and managed to shock the viewer. These pieces (unfortunately I did not find any visual references) were TV-Penis, a combination of a tv and a condom placed on the naked body of an actor; and TV-Bed, a bed made of eight televisions.

The artist Amy Jenkins experiments with the surfaces on which he projects her works. Tony Oursler, for example, projects faces on ovals, as if they were puppets talking. Nowadays, the video as an artistic means of communication is globally consolidated. It has become a "mass culture phenomenon whose omnipresence is palpable in all areas of life." (Himmelsbach, 2005: 11).

### **1.3.2. Going Beyond the Space Limits.**

The last century has led to a real artistic revolution from head to toe. From the very beginning, new tendencies have risen. These tendencies seek to break apart the old idea of art that remained untouched for centuries. The Dada, futurists and surrealists were the pioneers of this change. They spoke openly about their disagreement with the classical view of art. They want to break the rules and create a completely free kind of art where the viewer is just an observer. Until then, the pieces stood far from the viewer, who would only act as

an observer. He manages to leave this behind by creating a free art where the viewer takes part in the work. One of the most famous series is Ready Made (1915), by Marcel Duchamp. Prefabricated objects with no modifications would be exposed taken out of their contexts and lifted up to art category, since an object labelled as art could be art. The most controversial was the one called Fountain (1917, edited replica, 1964; Ottawa). It displayed a urinal and it was signed together with R.R. Mutt. This would provoke a process of personal reflection in the viewer between what he sees and what it really represents.

A new kind of art is gradually making its way. Conceptual artists wanted to walk away from the idea of art as a contemplative action and made the viewers reflect on the piece itself. (Lemarro, 2004: 27).

In the article La experiencia conceptual en el arte. Matices sobre el conceptualismo (Fuentes, 2011), Regarding conceptual art, Celia Fuentes points out the philosophic dichotomy between object and concept. The object as what we perceive immediately, and the object as an idea, as a construction of knowledge. In arts, this difference between what it is known and what it is shown fortifies a relationship with the project understood as a concept and ensures the exclusivity of the reception. In such a way, the audience plays an essential role in art, since its reflection about the piece is precisely what gives the piece a meaning. Joseph Kosuth says: “una obra de arte es una especie de proposición presentada dentro del contexto del arte como comentario artístico [...] trata de nada más que el arte” (Kosuth, quoted by Fuentes, 2001).

As we can see, the art in digital video arises from several theoretical principles which have been developed by these philosophical trends. In fact, the precursors of the videoart embrace many of these proposals coming from the first vanguards and those already mentioned, as Laura Baigorri points out:

(...) tales como el uso de la perspectiva múltiple y los puntos de vista simultáneos explorados por los cubistas; la noción de aleatoriedad, la incorporación de la experiencia cotidiana y las nuevas relaciones con la audiencia investigadas por los surrealistas; o la provocación, el azar y la destrucción de las formas que interesó a los dadaístas.” (Baigorri, 1997: 7)

### 1.3.3. Videoinstalations. “The viewer inside the work.”

The performances and the happening of the 60s and the 70s made it easier to open new spaces and interdisciplinary languages present in the video installations, since it is “un tipo de obra capaz de simultanear diferentes disciplinas y que contempla el espacio de la exhibición como parte integrante de la obra.” (Baigorri, 1997: 55) This kind of art comes from a surrealist environment, where the viewer is no longer ‘in front of’ the work of art, but he places himself ‘inside’ of it and interacts with the objects he finds as he moves around the space. In this way, the perception of the work turns plural and changing. (Baigorri, 1997: 69).

One of the most famous works that highlight the viewer’s role in the work of art and involve him inside of it through a well-prepared staging is El Lissitzky’s *Salle des Manifestations*, presented at the International Art Exposition of Hannover and Dresden in 1926. He turned the traditional space of the museum into a space full of activity. Therefore, the viewer was involved in the work of art and he could interact with the objects and his position on stage. (Baigorri, 1997:69)

Video installations were created as a means of taking the tv receptor device out of context, and question this “objeto fetiche de la sociedad industrial.” (Rekalde-Izagirre, 1995: 111) They wanted to relocate it in a tridimensional space made of several tv screens. Wolf Vostell was one of the artists who pulled the trigger by involving the audience with the device itself. He obtained this participation thought the inclusion of text on the screen or the use of a neutral voice that would give orders, but he would never use the image. This is what he said in an interview:

Aunque las acciones mandadas no fueran ejecutadas por los telespectadores, como suponía de todas formas, la simple incitación a cumplirlas era ya una provocación a obrar, aunque solo fuese por relación contra la situación que se les ha impuesto. Mi finalidad era de hecho el activa mucha gente y sacarles de su torpeza de telespectadores. (Vostell, 1983: 27)

The installations can be divided into three groups according to the artistic disciplines. This division was made by Josu-Rekalde-Izaguirre in his book *Video. Un soporte temporal para el arte de la siguiente manera*: (Rekalde-Izaguirre, 1995: 114)

a) Installations with video as its only component. Video device: the installations take advantage of the television's closed circuit. For example, the installations *Face/Ings* (1974) by Taka limura. He adapts the idea of Magritte into a video device that projects the viewers back on the screen thanks to the use of a camera placed behind the viewer.

b) Video-sculpture installations: the TV screen is considered as a tridimensional object related to other elements. A proper example of this is *Vostell 6 TV Dé-coll/age* (1963), exposed for the first time in New York. Here, six televisions were taken out of their original contexts and invite the viewer to interact with them by following the instructions included in an attached document.

Environment: 6 TV sets with different programmes running. The picture is decollaged & meltings. Pots with plastic toy airplanes melting due to heat. 6 grilled chickens on a canvas. Audience has to eat them off the picture. 6 chicken incubators, on canvas, the chickens to hatch on day of exhibition. Everyone receives an ampoule with liquid they can use to smear the magazines. Everything happens at once. (*6 TV Dé-colla/age*, YAM Festival, 1963)

c) Mix Media Installations: they integrate other artistic disciplines such as live performances, concerts, light and laser projectors, etc. Some of them include animals or people like the above mentioned *TV-Penis* by Paik or *Depresión endógena* (1975) by Vostell, where televisions live together with turkeys in a farmyard.

The link between the addition of the digital means of communication to our daily life and the imposition of new technologies is no longer there, since new technologies have become a part of our daily reality. However, Rekalde-Izaguirre points out:

[El videoarte] ha pasado a ser una actitud artística, que refleja en híbrido mediático que es el video, la capacidad de plasmar reflexiones, interrogantes y contradicciones a nuestra propia cultura. (...) es como un espejo, hace que la televisión y la cultura que lo sustenta se reconozcan como el monstruo publicitario que es. Y tampoco será él quien las salve, pues el Video-Arte es espejo de sus propio proceso, Narciso reflejado en las infectas aguas de la cotidianidad. (Rekalde-Izaguirre, 1995: 51)

#### **1.3.4. Relationship between the digital video and other means of communication.**

From the very beginning, videoart had two clear referents with which it has a love-hate relationship: cinema and television, since both of them use video images to communicate. The differences and similarities between videoart and the other two means of communication give videoart its own essence. I do not suggest that video did not manage to create its own theory, but this close-far relationship with cinema and television helped it grow.

Regarding its relationship with cinema, both are means of communication capable of generating whole audiovisual works. This works contain five expression materials: moving images, texts, voices, sounds/noise and music. (Metz, 1973, cit. en Rodríguez Mattalia, 2008: 54). Technically, in both cases the registered image depends directly on a video camera. However, digital images can be disassociated from the camera; cinema, cannot be. This creates some similarities between them such as: a previous recording, a previous idea about the staging, basic optical rules (lighting needs, focal lengths, etc.) , the point of view (the place where the camera and the viewer should be located) and the possible manipulation/edition of the images by using different methods (in cinema, for example, the editing). (Rodríguez Mattalía, 2008:55-56)

The main difference between this two means of communication is that “el cine se basa en la sucesión de imágenes estáticas (fotogramas), la imagen en video es un flujo permanente de información visual en constante cambio.” (Rodríguez Mattalía, 2008: 58) A video is closer to a happening than to a finished product (a movie, for example). “Nunca está completa; puesto que solamente se da en

el tiempo.” (Rodríguez Mattalía, 2008: 58) It is the audience’s exploration and interaction what gives it sense.

The video as a product liable to change is explained in Dan Sadin’s 5 Minute Romp Through the IP (1973). He presents a self made video processor capable of manipulating the image in real time by pressing different buttons.

Despite videoart is closely linked to television (since both of them use the same technical system to register images), it soon rose up. Many of the aspects belonging to the ‘anti-TV’ turn out to be contradictory. They actually use the same products and formats; they make versions and parodies, but they share the same parameters that define TV products.

A good example of this is A Eternal Frame (1976) by T.R. Uthco and Ant Farm. It is a parody based on Zapruden’s recording of Kennedy’s murder (which was continuously shown on TV at that time). Not only did they try to reflect how the American TV would transmit news back then, but also they wanted to be sarcastic about the role of TV as a means of communication. This self made tape succeeded: it was a scandal and it was immediately confiscated by the FBI.

On the other hand, this opposition against TV eased the way for the videoart to shape its own identity. However, in the late 70s and the early 80s, several groups in favour of videoart as a new TV emerged; they wanted to embrace some of the characteristics belonging to TV. Moreover, they started to use TV to spread out their creations. New projects would emerge, such as the Fernsehgalerie, created in Düsseldorf by Gerry Shum and Ursula Wevers. Its main goal was to ease the audience’s accessibility to art through works to be broadcasted exclusively on TV. Over the years, there was a clash of interests between this project and television, which in the end rejected TV. Shum created the Videogalerie Shum as an alternative to spread out his work without using television. (Rodríguez Mattalia, 2008: 95) This is a clear example of how TV rejected videoart as well. Santos Zunzunegui states that “para la televisión el video-arte no es más que un mal sueño”. “Para el video-arte, la televisión es,

cada vez más, una forma de definirse de manera negativa.” (Zunzunegui, 1984: 333)

In conclusion, despite the many differences between videoart and cinema or television, these differences themselves helped videoart develop its own role. Thanks to them, videoart could grow as a unique movement with great artistic and creative possibilities. Besides, videoart is gradually being integrated not only in museums, but also in technological devices in our daily life.

#### 1.4. Argumentación sobre las decisiones discursivas

El planteamiento de la obra en sí ha intentado adoptar una postura conceptual en cuanto a alejarse de la idea de arte como una mera acción contemplativa e invitar al espectador a la reflexión (Lemarro, 2004: 27). De esta forma el espectador es una parte activa del proyecto, que no tiene un significado cerrado sino que su percepción de la misma completa el sentido de la obra. Su proyección dentro de la videoinstalación en la que imagen, texto y música rodean al espectador, que situado en el centro de la obra refuerza el ideal de que “el espectador debe vivir dentro de la acción pintada” (Soffici, cit. en Lemarro, 2004: 25). Por otro lado “libera” la noción clásica de cortometraje, ya que es una pieza multidisciplinar, formada por varios bloques que pueden partirse y proyectarse de manera independiente. No se trata de una construcción unívoca en la que las piezas van encadenadas las unas a las otras creando un bloque común.

La atmósfera de oscuridad que rodea el proyecto, así como la decisión de adaptar un clásico de la literatura, ha influido uno de mis autores favoritos, el director checo Jan Švankmajer<sup>19</sup>. Especialmente en el largometraje *Něco z Alenky* (1987) en la que adapta el clásico de Lewis Carroll *Las aventuras de Alicia en el país de la maravillas* (1865). Esta película inspiró y reforzó la decisión de realizar mi propia versión del clásico *La Divina Comedia*. Además, el clima de oscuridad y la aplicación de la técnica videográfica – congelando parte de la imagen lo que provoca cierta deshumanización de los personajes- estuvo fuertemente inspirada por esta obra.

---

<sup>19</sup> Este director es celebre por sus películas de animación, donde destaca especialmente el uso de la técnica *stop-motion*. En sus films destaca un clima de pesadilla que sin embargo no impide crear cierto vínculo tierno y emocional con sus personajes. Ha inspirado a numerosos artistas, entre ellos Terry Gilliam, los Hermanos Quay y muchos otros. Más información en <http://www.jansvankmajer.art.pl/>





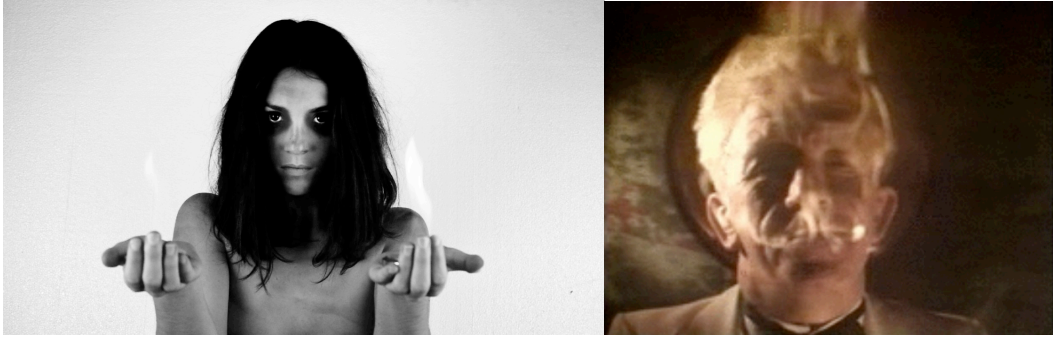
*Něco z Alenky* (Švankmajer, 1987)

Pero este director no es el único que adapta un clásico de la literatura al cine. *La Divina Comedia* en concreto ha sido adaptada al cine en numerosas ocasiones. Sin embargo, en este trabajo ejerce gran influencia la adaptación para la televisión británica *A TV Dante* (1984), una serie de 9 capítulos creada por Peter Greenaway y Tim Phillips. Respetando el tratamiento textual de la obra, la adaptan verso por verso interconectándolo con todo tipo de imágenes de archivo y sonido. Mezcla arte de vanguardia, desde Bacon hasta Duchamp, con tomografías cardíacas, imágenes de la bolsa, e incluso de una película porno. El resultado en la obra es una interesante puesta en escena que desde luego fue transgresora en su época. Está considerada dentro de la corriente del Arte Total acuñada por Richard Wagner que trataba de unir diferentes artes en una única obra maestra. (Iribarre, 2000)



*A tv dante: canto I* (Greenaway y Phillips, 1989)

## Dantesco



Comparativa entre *A TV Dante* (1989) a la derecha y *Dantesco* (2015) a la izquierda.



Comparativa entre *A TV Dante* (1989) a la derecha y *Dantesco* (2015) a la izquierda.

He intentado imitar este modo de construcción narrativa, empleando imágenes de archivo que se alternan entre las proyecciones para reforzar este símil con la sociedad moderna. Además aumenta la sensación de ansiedad y falta de tiempo que predomina en nuestra sociedad, donde el estrés es uno de los problemas que más perjudican y donde el concepto de tiempo ha cambiado. Todo sucede rápido, buscamos la inmediatez.

En la cuestión del formato, ha ejercido una notable influencia el trabajo del artista norteamericano Bill Viola, cuya obra siempre ha estado fuertemente influenciada por los artistas clásicos.

Por ejemplo, en su obra *La Dolorosa*, aparecen un hombre y una mujer cubiertos de lágrimas, reencarnando la imagen misma del dolor. Se presentan en formato digital, sobre dos pantallas planas unidas por una visagra tratando de imitar un libro. Las lágrimas corren por sus mejillas una y otra vez, en un “bucle cerrado que vuelve una y otra vez, situando el estado temporal de la

persona dentro del más amplio dominio de las lágrimas sin fin y el dolor eterno.” (Bill Viola [*En diálogo*], 2014)



*La Dolorosa*, Bill Viola, 2000.

De su obra, me quedo con la reinterpretación de los grandes clásicos y con la idea de acercar la obra de arte al público. A través de videoinstalaciones trata de transmitir el dolor incrustado en las obras clásicas del arte, adaptándolo a la sociedad actual con una interpretación libre de éstas. En una conversación con prestigioso historiador alemán Hans Belting decía respecto a su obra: “Los viejos maestros eran justo un punto de partida. No me interesaba apropiarme de nada, ni volver a representarlo; quería meterme en el interior de esos cuadros, encarnarlos, habitarlos, sentirlos respirar.[...]” (Bill Viola, 2002, citado en *Bill Viola [En diálogo]*, 2014: 3) Creo que de alguna forma, resume lo que este proyecto quiere conseguir. Por otra parte, el formato en que expone sus obras ha inspirado la investigación de las diferentes maneras de exhibición que permite este proyecto como videoarte.

En esta tarea, ha sido clave el trabajo de los artistas italianos Masbedo<sup>20</sup>. Su obra *11:22:03*<sup>21</sup> (2006), inspirada en un poema de Michel Houellebecq ejerce

---

<sup>20</sup> Masbedo es el acrónimo de los artistas Niccolo Massazza y Iacobo Modoni. Se unen el año 2000 y su trabajo se centra en el videoarte y las instalaciones. Sobre su obra, en su web escriben que su búsqueda artística se centra “on the theme of incommunicability both on a personal level, between couples, and on a larger scale, highlighting the paradox of our “communication” society. This has led them to produce very intimate pieces alongside work with a greater anthropological, social, and political feel.” Más información: <http://www.masbedo.org/>

<sup>21</sup> Esta obra puede verse en YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KBggtoiHYXg>

## Dantesco

una influencia fundamental en el modo en el que es pensado este video. Su proyección trata de ser algo similar. Sobre su trabajo dicen:

Utilizamos técnicamente fotografía, vídeo, instalaciones, música, e intentamos explotar tanto como sea posible las diversas tecnologías para hablar sobre la humanidad. ¿quién dice que la poesía sólo puede ser escrita? como artistas, nosotros estamos al servicio de nuestro arte, conceptual y estético, trabajamos en colaboración y en contaminación porque creemos que el único futuro posible para el arte será encontrar la unión, haciendo como todos los trabajadores en su fábrica. (Masbedo, citado en Giovinazzo, 2005)

Su trabajo ha sido esencial para la concepción de este proyecto. Al igual que *Dantesco* trata de traducir un texto en sensaciones, para lo que utilizar tanto la imagen digital como el propio espacio donde es reproducida. Fotografía, instalación, música y video son las piezas básicas que componen su trabajo, y también el nuestro.



11.22.03, Masbedo, 2006. Imagen de la instalación.

## **1.5. Importancia de la videoproyección respecto a la obra**

### **1.5.1. Motivo de la videoinstalación**

El motivo principal de la videoinstalación es el de cumplir con la función del videoarte como arma de comunicación subversiva y reivindicativa con la que se pretende lanzar un mensaje que llegue al público y le incite a la reflexión. Además, quiere acercar la obra al espectador incluyéndole en la pieza misma y que se sienta parte del mensaje tanto en el papel de receptor como en el de actor del mismo. Su fin es sacar al público de rol de mero espectador para que se sienta parte de la obra. El sentirse incluido en el mensaje conlleva un ejercicio mental de asimilación de su propia figura como artífice de éste y toma de conciencia de su propia responsabilidad en él.

Para ello, a la videocreación principal se le suma una segunda composición en la que se le mostrarán una serie de imágenes que completarán el sentido de la obra. En este montaje se hará un recorrido sobre los principales problemas que rodean la sociedad en la que vivimos y que, por otro lado, contribuyen a la construcción de nosotros mismos como parte de ella. Pese a la crudeza de las imágenes, todas han sido colgadas en Internet estando al alcance de cualquiera. A pesar de la dureza de muchas de ellas, a nadie le sorprenderá lo que se muestra pues no es más que un reflejo de las piezas que componen nuestra forma de vida en una sociedad de la que somos víctimas pero también creadores.

En la última secuencia se mostrará al propio espectador mirando la obra, que se verá así como otra causa más de la que es víctima y también protagonista. Al identificarse como parte de la obra y partícipe del mensaje que en ella se le muestra, la videoproyección se convertirá en un espejo en el que se refleja la realidad que sufrimos y a la que estamos acostumbrados.

### **1.5.2. Justificación de la proyección**

El cortometraje va acompañado en su videoproyección final por un segundo montaje que es vital en el sentido de la obra. Esta composición quiere invitar a la reflexión sobre el tipo de exposición a la que estamos sometidos por los medios de comunicación y el fácil acceso que tenemos a todo tipo de contenido en la red. Además, es un resumen sobre la sociedad moderna y el modo en que ésta se retroalimenta de los medios. Cómo la información a la que estamos expuestos influye en la forma en la que actuamos hoy en día, del mismo modo que nosotros participamos en ese bucle como consumidores y actores principales. El final de la proyección, muestra al espectador que mira la obra por dos motivos: incluir al espectador en la obra, y hacerle reflexionar sobre su papel en la historia. Papel no solo como espectador de lo que está viendo en ese instante sino también como partícipe de lo que le es mostrado. Mostrar lo dantesco de la sociedad de hoy en día, pues todo lo proyectado no es más que un espejo del mundo que nos rodea.

La relación de las imágenes seleccionadas se justifican respecto a la obra principal de la siguiente manera:

#### Secuencia 1. Primer círculo: El limbo – Drogas, infancia, violencia

En la obra de Dante el primer círculo corresponde a los no bautizados que están castigados a sobrevivir en la eternidad sin alma ni esperanza. Del mismo modo, he hecho un símil con lo que representa el consumo de drogas y su relación con la violencia presente en los medios desde nuestra infancia. Nos exponen a una enorme cantidad de estímulos violentos casi desde nuestro nacimiento. En los medios de comunicación no es raro ver asesinatos, masacres y peleas, tanto en series de televisión como en programas informativos. Incluso los propios juguetes simulan armas para que los niños jueguen a la guerra. Bajo esta dinámica inocente, tomamos conciencia de la violencia como un juego. La muerte es procesada como un simulacro, ya que la percibimos como parte de una realidad creada como un juego, algo ficticio como la televisión o los videojuegos. La capacidad empática se ve reducida.

Explica sobre esto Clemente Penalva, profesor de sociología de la Universidad de Alicante:

Existen algunas formas de violencia que son menos visibles que la violencia directa: la violencia estructural y la violencia cultural. Cuando se habla de violencia cultural se está haciendo referencia a aquellos aspectos simbólicos de la cultura (sus formas “no materiales”, como son el lenguaje y la comunicación) que inciden en la justificación de situaciones violentas, ya tengan éstas un carácter directo o estructural. La violencia cultural, por el hecho de no ser material no es inocua, todo lo contrario, a través de su acción los seres humanos vencen las resistencias a las acciones violentas de las instituciones especializadas o simplemente no reaccionan ante las acciones violentas llevadas a cabo por “otros”. (...) Incluso puede llegar a construir algún tipo de consentimiento de aquellos que sufren directamente la violencia directa (maltrato a mujeres, a niños, a ancianos, por ejemplo, si se interioriza una jerarquía basada en razones de género o edad) o la estructural (justificación de la desigualdad social como fenómeno “natural”). (Penalva, 2002: 395)

Esta falta de empatía se asemeja mucho a la ausencia de alma, tal y como se concibe este concepto en la religión católica. Esta “ausencia” genera un vacío que intenta llenarse, y una de las formas de lograrlo es el consumo de sustancias químicas que provoquen en el cerebro una falsa sensación de plenitud del alma. El uso de drogas ha sido desde hace siglos una de las formas más habituales que ha tenido el hombre para conectarse con aquello que llamamos alma. Baudelaire rezaba hace más de un siglo en su poema ‘El Veneno’ (Baudelaire, *Las flores del mal*, 1985) sobre el consumo de opio

El opio agrande lo que no tiene límites,  
Prolonga lo ilimitado,  
Profundiza el tiempo, socava la voluptuosidad,  
Y de placeres negros y melancólicos  
Colma el alma más allá de su capacidad. (6-10)

Sobretudo en países pobres, su consumo entre menores se hace más exagerado, ya que su cuerpo se convierte en un producto más en manos del capitalismo. En Tailandia, por poner un ejemplo, el consumo de metanfetamina (conocida como Yala) se hizo tan habitual que en muchos lugares los daban entre los trabajadores para que trabajasen durante días seguidos sin dormir (Ruiz-Canela, 2012). Su uso también es frecuente en la prostitución infantil, donde los niños que acaban en este infierno las consumen para olvidar el horror de su situación. En la mayoría de casos acaban enganchados a ellas por

lo que la gran parte del dinero que ganan con la prostitución va directamente destinado a la compra de drogas, entrando en un túnel del horror del que es imposible escapar. Muy similar al infierno de Dante.

### Secuencia 2. Segundo círculo: Rey Minas – Publicidad

En el segundo círculo encontramos al Rey Minas, que con su látigo decide cual será el futuro de los condenados. He realizado una comparativa de este rey, que a las puertas del infierno dicta a que nivel al que descenderán los condenados, con la publicidad que dicta por qué subproducto del capitalismo nos condenaremos. Resulta curioso como, sin darnos cuenta, la gran mayoría de anuncios basan su eslogan en ordenes directas, aunque éstas vayan envueltas en una atmosfera de optimismo que se procesa como que ese producto que vende es un bien necesario en la búsqueda de la felicidad. Compra, sé, haz, invierte. Hasta el anuncio más básico de chicles grita a la pantalla “come, bebe, masca”. Inconscientemente, nos están dando ordenes que van quedándose instaladas en el cerebro a base de la constante repetición del mismo eslogan una y otra vez. Y al final, como condenados, acabamos acatando cada cosa que la sociedad de consumo nos ordena. Por eso, en esta proyección, he querido resaltar éstas ordenes directas que lanzan al inconsciente algunos de los anuncios más conocidos. Con esto, quiero que el espectador visualice las ordenes que la publicidad lanza constantemente a su cerebro y se pregunte a si mismo “¿somos libres realmente?”.

### Secuencia 3. Tercer círculo: Gula – Industria alimenticia

He querido relacionar la gula con la red casi mafiosa que rodea a la industria de la alimentación. Tengo varios motivos de peso para tacharla como tal. Por un lado vivimos en un mundo en el que miles de personas mueren de hambre mientras que supermercados, restaurantes, la industria pesquera, y un largo etc. tiran día a día toneladas de comida en buen estado a la basura. Por otro



las “fabricas” de ganadería, mantienen a los animales en una condiciones lamentables desde que nacen. La gran mayoría no ven la luz del sol en toda su corta vida, lo que sumado a los productos químicos que inyectan en el pienso para que crezcan el doble de su tamaño habitual hace que tengan numerosas deformidades que les impiden moverse. Además la ingesta de antibióticos a través del consumo de los productos derivados de estos animales hace que nosotros como consumidores desarrollemos alergia a muchísimo antibióticos. La cosa no queda ahí, la manipulación de productos alimenticios también llega a los agricultores que se ven prácticamente obligados mediante la extorsión de multinacionales como Monsanto a usar semillas alteradas en laboratorios en lugar de las habituales.

Por otro lado, la población sufre de obesidad y diabetes debido a la mala alimentación del consumo de comida de mala calidad como McDonalds, pero que su bajo precio la hace de fácil acceso a la población con menos recursos. Sin embargo estas empresas tienen un papel clave en esta historia, ya que su elevada producción requiere de una gran cantidad de recursos alimenticios que fomentan la creación de estas fabricas que pueden producir en escala abaratando sus precios. Contra esto no pueden competir otro tipo de granjas que acaban quebrando. Y así es como nosotros como consumidores de comida basura ayudamos en el proceso de hacer del mundo un lugar peor.

#### Secuencia 4. Cuarto círculo: Avaricia – Iglesia

Dante describía a los habitantes de este círculo como curas y clérigos que sucumbieron a la avaricia y por ello, estaban condenados de manera eterna. Si la iglesia ha tenido tanto poder a lo largo de los siglos se debe en gran medida al fanatismo religioso que aún hoy perdura en la sociedad. El estado español, pese a declararse laico, destina millones a mantener viva esta institución que por supuesto lo recibe de buena gana. Seguimos siendo un país representado por los reyes católicos. Bautizos, bodas y comuniones mueven cantidades indecentes de dinero. Siguen habiendo terrorismo en nombre de la religión. He

intentado hacer visible cómo la mentalidad no ha cambiado en absoluto desde el medievo, ya que el fanatismo por el culto religioso sigue muy presente rozando en muchos casos la estupidez.

#### Secuencia 5. Quinto círculo – Ira

En este círculo, aquellos que son dominados por la ira están condenados a pagar el precio de hundirse en el fango eternamente sin poder comunicarse puesto que el barro también les llena las bocas sin permitirles hablar.

Esto me ha recordado a la reacción del gobierno que, ante la ira expresada por el pueblo que se manifestaba en contra de su política, han respondido restringiendo el derecho a manifestarse. La conocida como “Ley Mordaza” convierte en delito negarse a disolver una manifestación u organizar una protesta sin previo aviso. Quiere restringir nuestro derecho como ciudadanos a manifestar nuestra ira ante un gobierno que no siempre representa a la mayoría. Por ello, he querido rescatar trozos de videos de algunas de las manifestaciones en los que la brutalidad policial ha sido más significativa y sin precedentes. Protestas pacificas que han sido respondidas con ataques que eran recibidos por mujeres, niños y ancianos causando heridas en muchos casos graves. Grabar sin permiso a los antidisturbios en este tipo de protestas también será considerado delito a partir de ahora, por la que videos como estos serán considerados ilegales. Poco a poco somos más parecidos a los castigados de este círculo, con leyes que como el barro, nos impidan comunicar nuestra ira ante la ausencia de libertad.

#### Secuencia seis. Sexto círculo: Herejía - Industria pornográfica

Los herejes eran condenados a arder en el fuego eterno. Me ha parecido interesante crear una especie de metáfora entre el fuego que sale de las manos y la masturbación. La masturbación es considerada un acto indecente en el catolicismo en el que siempre ha existido una fuerte represión sexual en

sus doctrinas. Sin embargo, hoy en día la industria del sexo mueve millones. La pornografía es una de las más productivas hoy en día. Cada segundo se gasta en pornografía 2.517 euros y 28.528 usuarios de Internet están viendo porno en las 24.644.172 webs dedicadas a distribuirlo. (Notario, 2010) La otra cara de la moneda, es que los jóvenes viven una sociedad hipersexualizada en la que pueden acceder a pornografía fácilmente. Esto hace que muchos menores cuelguen en Internet videos y fotos en los que realzan su sexualidad imitando los parámetros de la industria pornográfica. En la proyección he utilizado un película porno en la que aparece una monja practicando una felación, lo que podría considerarse herejía. Estos fragmentos los he montado en pantalla partida con videos colgados en la red de adolescentes en imitando los roles que en gran medida por culpa de la industria de la pornografía y la hipersexualización en la que han crecido han tratado de imitar y distribuir. Estos videos están colgado en YouTube y por tanto son de exposición pública, todo el mundo puede acceder a ellos.

#### Secuencia siete. Séptimo círculo: Suicidas – Suicidio

El suicidio es la primer causa de muerte no natural en el mundo, debido al creciente descenso de los accidentes de automóvil. En España, la cifra de suicidios ha crecido por tercer año consecutivo. En 2013 se quitaron la vida, solo en nuestro país, 2.911 personas, la cifra más alta de los últimos 25 años. (Sanmartín, 2015) Son sonados los casos de adolescentes que utilizan las redes sociales para colgar videos transmitiendo sus últimas reflexiones antes de suicidarse. Hablan de soledad, incomprensión y desesperación. El hecho del uso de una red social que exponga públicamente sus deseos antes de suicidarse es un claro reflejo de la necesidad de comunicarse y ser oídos. Las redes sociales crean una falsa sensación de comunidad que sin embargo no es sentida por el usuario, que está solo frente a la pantalla. Pese a que parece que el mundo virtual es una comunidad, en el mundo real la vida en comunidad es casi nula respecto a la situación previa a la inclusión de Internet. Creemos ser escuchados, queridos, entendidos pero esta sensación no acaba de

llenarnos puesto que falta el factor humano. Es un proceso muy similar al que proyectan las drogas en nuestra mente. Pero del mismo modo, es una falsa sensación. Cuando la tecnología se apaga nos enfrentamos a la realidad, a que estamos más solos e incomprensidos que nunca.

#### Secuencia ocho. Octavo círculo: Adivinos – Negocio del tarot

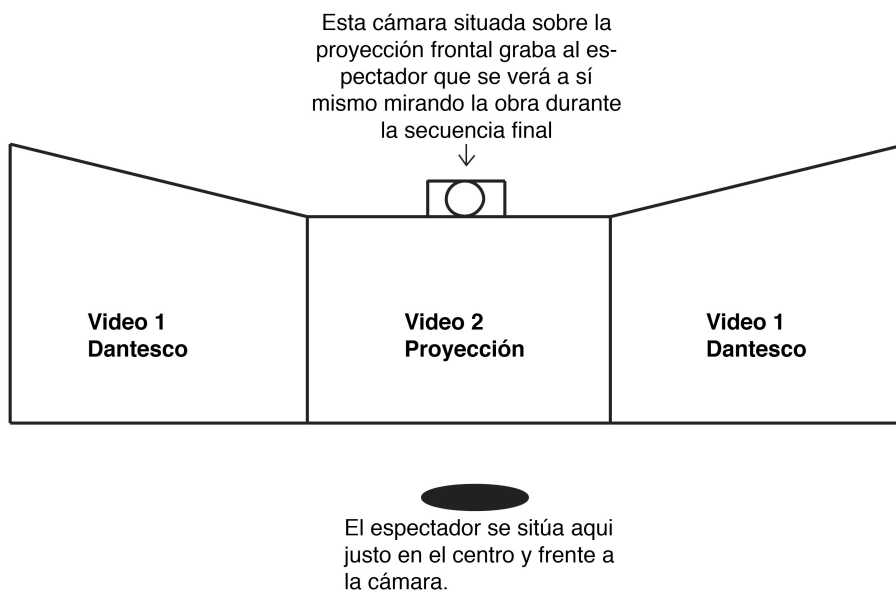
El mundo del esoterismo sigue moviendo grandes cantidades de dinero en los medios de comunicación. Se calcula que este mercado en España mueve en torno a 3.000 millones de euros, hecho que se ve intensificado con la llegada de la crisis. Las familias con dificultades económicas suelen ser las que más hacen uso del tarot, que les venden la idea de que todo se solucionará. Es una forma muy costosa de creer conocer lo que les deparará el futuro y si sus problemas encontrarán solución. Un pez que se mueve la cola, ya que estos programas no existirían si no tuviesen clientes que los consultasen. Digamos que la situación de estabilidad social y falta de esperanza provoca que de forma desesperada acudan a estos vendedores de humo en busca de una resolución para sus problemas. La proyección trata de recoger un resumen de todos estos videos para mostrar el ridículo de este tipo de programas y el círculo que representan en sí mismos.

#### Secuencia nueve. Noveno círculo: Traición - Espectador

Es la más importante de las secuencias, puesto que aquí se proyecta en la pantalla la imagen del propio espectador que mira la proyección. Así, se crea una ruptura entre lo que se está mirando como consumo mera información y resalta la función del espectador como protagonista de lo que se le está contando. Es muy importante para hacerle reflexionar que el que observa la obra salga de su papel de mero receptor para darse cuenta de que el es un actor principal en todo este resumen social que le es presentado. Este punto es de vital en el sentido de la obra.

### 1.5.3. Estructura de la videoinstalación

El espacio de la videoinstalación ha sido pensado como una estructura en tres partes en la que es espectador estará situado en el centro. La videoproyección está dividida en dos composiciones diferentes: por un lado la videocreación final y por otro el montaje de imágenes añadido. Se proyectará en tres lados diferentes del espacio: una proyección central frente al espectador que corresponderá a la secuencia de imágenes añadidas y que será proyectado de manera continua; y en los laterales la videocreación. Todo esto además, irá acompañado de la música que sonará durante toda la proyección.





Simulacro de videoinstalación.

Esta estructura que puede entenderse como una especie de *horror vacui* tiene también su objetivo. El exceso de información recibido a la vez por varios canales provocará la desorientación del espectador que no podrá atender bien a todo lo que se proyecta y que generará cierta incomodidad o agobio en él. Esto pretende ser una reproducción de la “infoxicación” que sufrimos hoy en día donde el exceso de información nos distrae, desorienta y no nos permite focalizar la atención en una sola cosa. Con esta forma de proyectar las imágenes se intenta conseguir en el público que vive la obra una sensación similar que le lleve a reflexionar sobre la problemática de esta forma de vida.

## **2. DOSSIER DE PRODUCCIÓN: DANTESCO**

### **2.1. Sinopsis del proyecto de producción**

Este proyecto quiere concebir una obra audiovisual completa inspirada en los nueve círculos del infierno que se describen en el texto “Infierno” del clásico de Dante Alighieri *La Divina Comedia*. Está compuesto por nueve secuencias diferentes. Cada una de ellas será la representación de cada uno de los círculos que dividen el infierno e irán acompañadas de un texto, que a su vez se fusionará con la música creada digitalmente en la postproducción. No cuenta con una estructura narrativa tradicional pese a seguir una línea argumental basada en este libro. Sin embargo, este relato es la guía que dirige la continuidad de la nuestra obra, por tanto estas nueve representaciones visuales seguirán el orden en que Dante divide su infierno en la narración original.

Está ubicado dentro de la categoría del videoarte, ya que pretende experimentar con formas de representación no tradicionales en las que imagen, música y texto se unan. No busca una representación clásica de una obra literaria, sino la creación de un guión original en base a este libro pero que origine un producto nuevo totalmente diferente. Se trata de mezclar tradición y vanguardia, fusionar una pieza clásica de la literatura con creaciones digitales.

Del mismo modo, pretende adaptarse a las formas de consumo actuales, que en su mayoría se realiza a través de la red. Este nuevo consumidor, bombardeado día tras día por incontables productos audiovisuales tiene una capacidad de atención bastante limitada dado el amplio abanico al que le es posible acceder. Es por ello que su duración será corta, aproximadamente de un minuto y medio, y de gran estimulación visual a fin de atraer a este tipo de público. Además ha sido pensado para su adaptación a múltiples formatos de distribución, entre ellos la videoinstalación.

## **2.2. Estructura del proyecto de producción:**

### **2.2.1 Preproducción:**

La labor de preproducción se elaboraron entre los dos o tres meses previos al rodaje. En este tiempo se efectuaron las tareas de investigación, creación y planificación del proyecto.

En la primera fase de la preproducción se llevó a cabo el estudio sobre el tipo de producto que queremos elaborar. En este caso el videoarte, su historia y principales referentes. Después, el visionado de varias obras referentes de este género, realizando una selección de los autores que más se ajustan a la obra y que servirán como fuente de inspiración.

Tras la fase de investigación y búsqueda de referentes se elaboró el guion técnico de la obra. Usé la lectura del “Infierno” que Dante Alighieri relata en *La Divina Comedia* para crear una propia interpretación de la misma y darle un hilo conductor al guión. Éste trata de representar a través de nueve secuencias los nueve círculos que en él describe.

Una vez acabado el guion, se ha de planificar la fase de producción. Entre esta tareas destaca definir el plan de rodaje y las necesidades tanto técnicas como humanas.

### **2.2.2. Producción:**

La producción dura entre dos y tres semanas. Una vez realizado el *casting* y reunido el equipo técnico necesario fijamos la fecha de rodaje definitiva. Todos los planos fueron grabados en el interior del Taller de Radios<sup>22</sup>, un estudio de

---

<sup>22</sup> Este estudio está ubicado en la C/ Barón de Patraix 7, Valencia. Mas información: <http://www.sergio-mendoza.com/tallerderadios/>



diseño gráfico que accede a colaborar en este proyecto cediendo sus instalaciones para el rodaje.

El *casting* se realizó la semana previa al rodaje. La promoción fue a través de redes sociales, y de los que se animaron a participar seleccionamos a los nueve actores cuyas características encajaban mejor con el personaje a representar. Cada uno simboliza uno de los círculos del Infierno. El rodaje no incluye ningún tipo de remuneración económica por participar pero sí incluye dietas. En el equipo técnico contamos con dos cámaras, una para grabar video y otra con la que tomamos fotografías para el *making of*. Tanto el trípode como los focos para la iluminación fueron prestados por el estudio. En mi equipo conté también con la ayuda de una maquilladora y dos ayudantes de cámara, que se fueron alternando durante los días de rodaje.

### **2.2.3. Postproducción:**

La fase de posproducción está dividida en varias fases cuyo resultado dará un producto audiovisual finalizado completamente así como un plan de distribución del mismo.

En primer lugar se realiza un visionado completo de los brutos grabados durante la producción para elegir o descartar los que damos por válidos. Seleccionamos nueve de ellos. La edición de video está dividida en dos fases, una donde se lleva a cabo una primera edición básica de los brutos (etalonaje, cambios de tiempo, etc.) y más tarde la edición con los programas de Adobe After Effects y Photoshop donde se llevan a cabo todas las modificaciones digitales en la imagen pertinentes. Este apartado lo ampliaremos después, haciendo un recorrido detallado por el proceso de edición digital de cada una de las imágenes. Finalmente, una vez tenemos los planos retocados y la música, pasamos a la fase de montaje del video final con Adobe Premiere. De ahí saldrá el producto final que estará listo para su visionado y distribución.

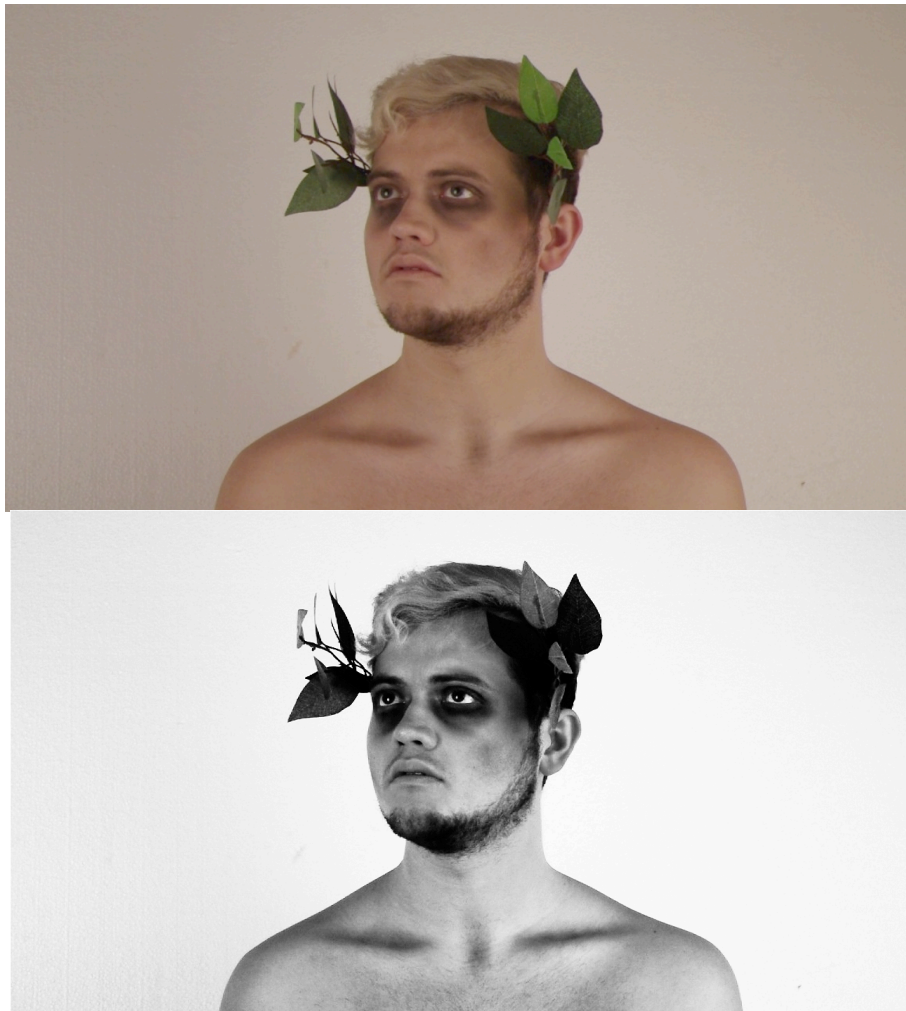
Para la creación de la banda sonora del proyecto cuento con la ayuda de Miguel Sancho, productor musical y guitarrista valenciano, que está presente durante el proceso de edición de sonido y se encarga de los retoques musicales precisos. Para la creación de la cartelería y el *packaging* del producto contaré con la ayuda de Manuel Serra, diseñador gráfico, que se hace cargo de la parte del diseño bajo mi supervisión y directrices.

Después de esto, con el producto ya listo para su distribución se efectúa un estudio de mercado, tanto a qué público va dirigido como en qué lugares o de qué modo podría ser expuesto. Este proyecto fue pensado en un formato interdisciplinar a fin de que pudiese ser distribuido tanto en la red como en un espacio físico mediante videoinstalaciones.

### 2.3. Desglose del proceso de edición digital de video

El trabajo de retoque y montaje digital de las imágenes no ha sido un proceso sencillo. En este apartado vamos a realizar una disección en todo este proceso, a fin de definir cuales han sido los pasos que hemos seguido en la composición digital de las imágenes.

En primer lugar, se han efectuado los retoques básico con After Effects, correspondientes a la mejora del color y la calidad de las imágenes. Para crear un entorno más funesto, hemos quitado el color al video convirtiéndolo al blanco y negro y retocando los parámetros después mediante la herramienta que nos facilita el *plug-in* de Color Finesse *Syntethic Aperture*.



Fotograma de 'Primer círculo: El limbo'.

La imagen de arriba pertenece a los brutos del rodaje. La de abajo es del vídeo una vez retocado el color.

Como ya hemos mencionado, muchas composiciones tratan de versionar la técnica de la cinematografía en la que se congela una parte del fotograma mientras que otra sigue en movimiento, creando un efecto muy sutil de extrañeza y poco habitual en la imagen. En este proceso, también se ha incluido el retoque con photoshop del fotograma congelado. Podemos ver la diferencia entre una imagen y otra:



Fotograma del 'Tercer Círculo: Gula'.

La imagen de arriba es el fotograma en crudo. La de abajo está retocada con photoshop

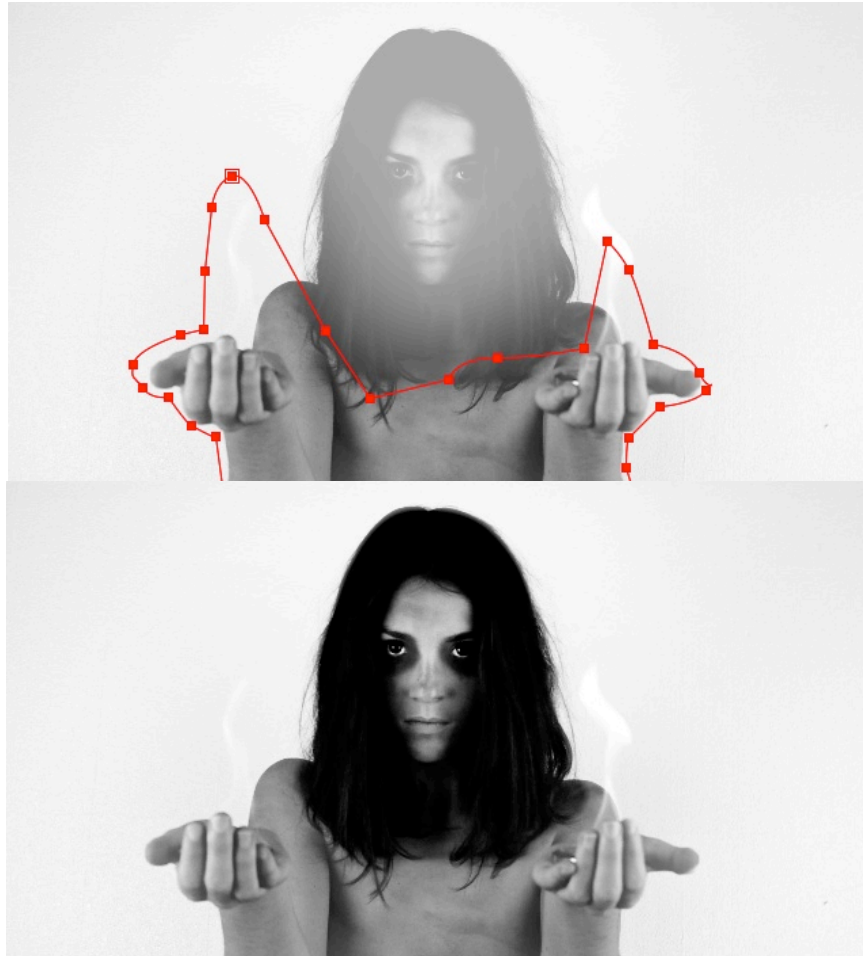
La creación de este efecto se efectúa a través de máscaras, muchas de ellas hechas con el efecto rotoscopia, en el cual se mascara una zona en movimiento y sigue su recorrido a lo largo del video. Puede parecer sencillo, sin embargo este efecto no siempre funciona correctamente por lo que hay que ir fotograma a fotograma ajustando la capa a la zona concreta de la imagen en la

que se quiere aplicar para que el efecto quede bien hecho. Por otro lado, para que evitar pequeños temblores en la zona de la máscara en movimiento, se ha procedido a realizar un *trackeo* en diversos puntos concretos de la imagen a fin de estabilizarla.



Fotograma del “Cuarto círculo: Avaricia”.

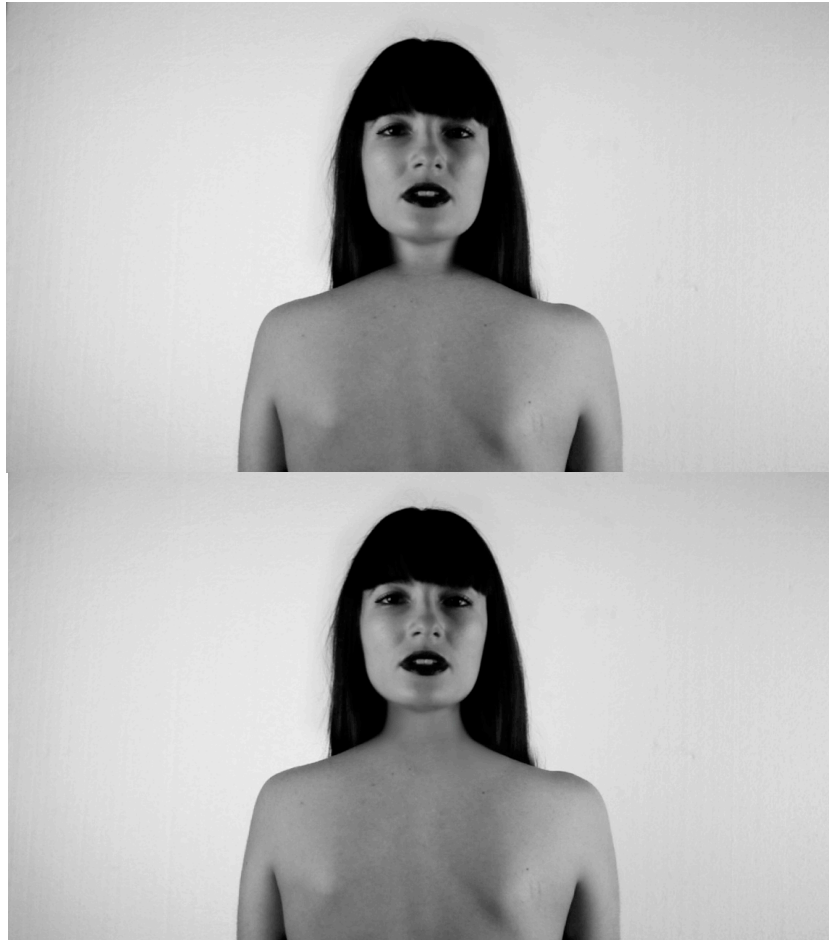
En la imagen superior vemos el efecto rotoscopia aplicado a las manos en movimiento. En la imagen de abajo el resultado final del efecto aplicado al video.



Fotograma del "Sexto círculo: Herejía"

En la imagen superior vemos una muestra de retoque por zonas mediante el uso de las máscaras. En la imagen de abajo el resultado final con la inclusión de la imagen congelada, retocada con photoshop.

En el caso del octavo círculo, la composición está formada por dos videos, uno de la espalda y otro de frente. Al superponer las dos imágenes el cuello no coincidía bien, provocando un efecto raro y muy poco realista. Por este motivo, se tuvo que pintarse el cuello en photoshop mediante tableta gráfica de manera manual para que quedase más realista. En el resultado final apenas se percibe este retoque, pero si comparamos las dos imágenes si que notamos la diferencia.

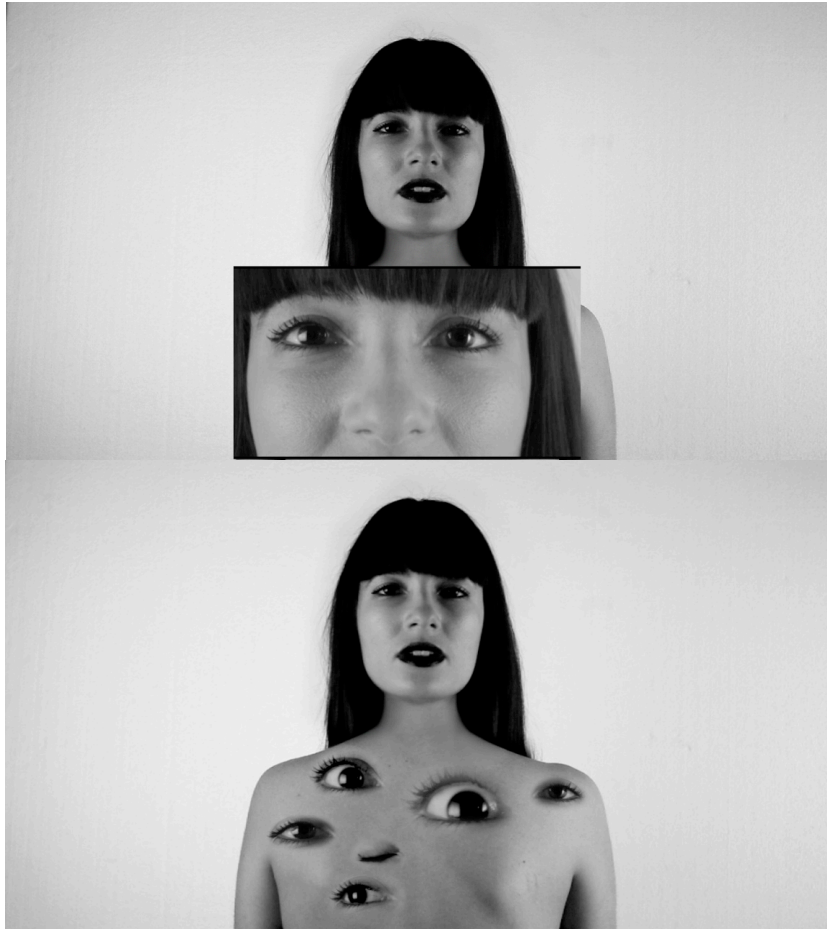


Fotograma "Octavo círculo: adivinos".

La imagen superior es antes de efectuar los retoques.

La inferior es después de retocar el cuello con photoshop.

En esta misma secuencia, los ojos añadidos en la espalda corresponden cada uno a un vídeo diferente. Creando una máscara alrededor del ojo y situándolo en el sitio correspondiente crea este efecto. También se efectúan pequeños retoques dentro de la propia máscara para que el efecto visual sea mucho más potente.

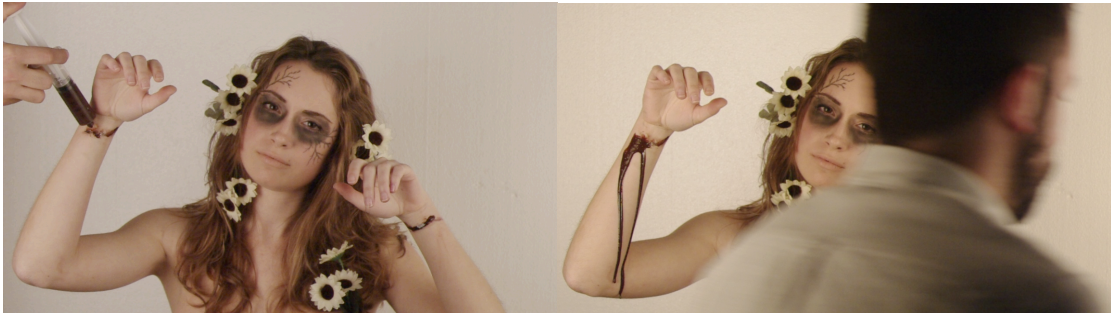


La imagen superior es el crudo del montaje antes de aplicar la máscara en el ojo.

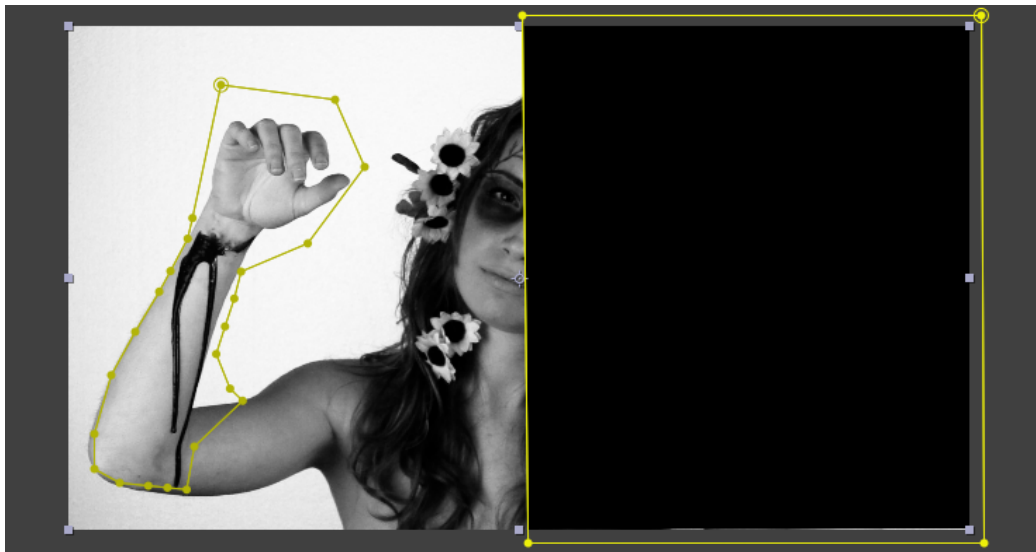
La inferior es el resultado final de la composición una vez aplicado el mascarado.

Una de las composiciones más difíciles fue la del séptimo círculo, los suicidas. Para crear el efecto de las muñecas sangrantes, se grabó un video sin cortes en el que uno de los auxiliares con una jeringuilla colocaba lo que sería la sangre en el lugar correspondientes. Después hubo que efectuar algunos cortes en el vídeo, que superpuestos y con el montaje correspondiente son el primer paso en la composición de este efecto de sangrado. Tras esto se sacó el fotograma que compone el congelado de la imagen, que se retocó con photoshop y se superpuso a estos dos videos. Con las máscaras en el lugar correspondiente primero en el lado izquierdo, después en el derecho, y uno montado sobre otro, logramos este efecto. El cambio respecto al bruto del video es notable.





Capturas de momentos diferentes del bruto en el que se observa el proceso creativo.



Arriba captura de After Effects donde se aprecia el trabajo de mascarado y montaje de la imagen.

Abajo, en la imagen superior trabajo de mascarado de la sangre y en la imagen inferior resultado final.



## 2.4. Desglose del guion

### 2.4.1. Sinopsis

Este trabajo está compuesto por nueve escenas con nueve personajes diferentes. Cada una de ellas representa uno de los círculos del relato “Infierno” de Dante Alighieri para *La Divina Comedia*.

Todas tienen una puesta en escena común: un personaje central, desnudo de cintura para arriba, realiza una acción concreta relacionada con la trama del círculo asignado. Están ordenadas por orden de aparición en el texto, es decir, comenzando por el primer círculo y terminando por el noveno. Cada secuencia lleva asignado un extracto del libro que lo precede y que pertenece a la descripción del círculo correspondiente, a fin de guiar al espectador.

### 2.4.2. Descripción y justificación de la trama

El orden y descripción de los personajes y círculos es el siguiente:

Primer círculo: El Limbo.

Aparece un joven de aspecto añorado e inocente que mira hacia el horizonte. Unas manos desde arriba le colocan una corona de laurel.

Trata de representar la inocencia de los que habitan este círculo, puesto que su alma es pura ya que no cometieron delito alguno salvo el del no estar bautizados. Este es el motivo por el que permanecen atrapados en el infierno, aunque en este círculo no hay ningún castigo físico salvo el de la ausencia del alma. En él conviven personajes bíblicos junto con los más célebres filósofos, dirigentes y poetas de la antigua Grecia y Roma. La corona de laurel me pareció una buena forma de dotar al personaje de la fuerza y notoriedad correspondiente al representar un símbolo de poder, dejando claro que no se trata de un ciudadano cualquiera. (Extracto 1. **Anexos**)

### Segundo círculo: El Rey Minos

Aparece el rey Minos con su abultada barba, vistiendo tan solo una corona. Con su látigo en la mano da vueltas sin cesar.

En el relato cuenta que el rey Minos permanece a las puertas del segundo círculo y su función es la de determinar la gravedad del pecado cometido y decidir tu condena. Esta decisión se basa en el número de vueltas que da a su cola. El número de vueltas que dé determina los círculos que el condenado debe descender. El látigo representa esta cola, así como la autoridad y tiranía de este rey. Es una forma de plasmar la fuerza de este personaje y su función en este círculo. (Extracto 2. **Anexos**)

### Tercer círculo: Gula

Un chico mira a cámara mientras sostiene un pastel de nata con la mano. Con la boca sucia y aspecto de haberlo mordido con ansia, se limpia con la lengua la nata.

Representa a Ciaccio, aquel que por la gula acabó en el infierno. Intenta plasmar la gula de este personaje bajo una atmosfera tenebrosa y lúgubre. (Extracto 3. **Anexos**)

### Cuarto círculo: Avaricia

Una monja mira a cámara mientras sostiene entre sus manos un fajo de billetes que mueve. Viste collares y anillos de oro.

Este círculo está habitado por curas y clérigos que por el pecado de la avaricia acabaron allí. Me pareció interesante el hecho de utilizar un personaje femenino para representar este círculo. (Extracto 4. **Anexos**)

Quinto círculo: Ira

Un chico de aspecto sucio y muy esquelético mira a cámara mientras escupe barro de su boca.

En este círculo no se representa tanto el pecado como el castigo, por eso no es tan obvia la asociación con la ira. En el relato describe como los que son castigados por el pecado de la ira están condenados a ahogarse hundidos en el barro de manera eterna y cada vez que intentan comunicarse solo pueden escupir barro. Por ello decidí representar este castigo. (Extracto 5. **Anexos**)

Sexto círculo: Herejía

Una chica con la cara manchada de hollín sostiene fuego que emerge de ambas manos.

Los castigados por el pecado de la ira están condenados a arder de manera eterna metidos en sus sepulcros. Cuando tratan de escapar, el fuego acaba consumiéndoles y todo empieza de nuevo. Por este motivo aparece con la cara manchada de hollín, el pelo despeinado con aspecto de quemado, y fuego en sus manos. (Extracto 6. **Anexos**)

Séptimo círculo: Violentos

Aparece una chica con flores en el pelo y raíces en su rostro. Sus muñecas sangran como si se hubiese suicidado mientras mira a la cámara.

Este círculo se divide en tres anillos, y la escena trata de representar el segundo de ellos. Corresponde a los suicidas, es decir, lo que ejercen la violencia contra sí mismos. En él, son castigados siendo convertidos en árboles. Cuando sin querer, Dante rompe una rama en el relato, el árbol

empieza a sangrar. Por ese motivo, está representado por una mujer con raíces dibujadas en su rostro y flores en el pelo. Sus brazos, a modo de ramas, sangran allí donde normalmente los suicidas cortan sus venas para acabar con su vida. (Extracto 7. **Anexo**)

#### Octavo círculo: Fraude

Una mujer con la cabeza vuelta hacia la espalda mira a cámara. Su espalda está llena de ojos que pestañean.

El octavo círculo se divide en diez recitos. Aquí represento el cuarto recinto donde castigan a los adivinos, astrólogos y falsos profetas. Por querer saber el futuro, es decir, de lo que sucedería en adelante, están castigados a vagar con la cabeza vuelta hacia la espalda. Además, he añadido ojos que pestañean para aumentar la sensación que observan y saben todo lo que ocurrirá. (Extracto 8. **Anexo**)

#### Noveno círculo: Traición

Un chico mira a cámara y congelado tiritita. Ha perdido ambas orejas.

Aquí permanecen los condenados por traición. Su castigo es la congelación. El que aquí se representa ha perdido ambas orejas del frío. (Extracto 9. **Anexo**)

### 2.4.3. Guión literario:

Título:

DANTESCO

Guión original:

Lorena Palacios González

Música:

“Dantesco” de Miguel Sancho

#### SECUENCIA 1. INTERIOR ESTUDIO

Un CHICO desnudo de cintura para arriba mira hacia el horizonte mientras dos manos desde arriba le colocan una corona de laurel. Tiene aspecto aññado e inocente.

#### SECUENCIA 2. INTERIOR ESTUDIO

El REY MINOS con barba pronunciada da vueltas a un látigo mientras mira a cámara. Está desnudo de cintura para arriba y sólo lleva una corona.

#### SECUENCIA 3. INTERIOR ESTUDIO

Un CHICO DE PELO RIZADO sostiene un pastel de nata en la mano. Tiene aspecto de haberlo mordido con ansia pues toda su boca está llena de nata. Se limpia la nata con la lengua mientras mira a cámara.

#### SECUENCIA 4. INTERIOR ESTUDIO

Una MONJA cubierta de cadenas de oro, mueve unos billetes que sostiene con las manos mientras mira a cámara fijamente.

#### SECUENCIA 5. INTERIOR ESTUDIO

Un CHICO ESQUELÉTICO con la cara manchada de barro, escupe barro mientras mira fijamente a la cámara.

Dantesco

#### SECUENCIA 6. INTERIOR ESTUDIO

Una CHICA despeinada cubierta de HOLLÍN sostiene fuego que parece surgir de sus manos mientras mira fijamente a la cámara.

#### SECUENCIA 7. INTERIOR ESTUDIO

Una CHICA con RAÍCES pintadas sobre su cara y flores que cubren su pelo, permanece quieta mirando fijamente a cámara con los brazos en alto mientras sus muñecas sangran.

#### SECUENCIA 8. INTERIOR ESTUDIO

Una CHICA con la cabeza vuelta hacia la ESPALDA mira a cámara. De su espalda surgen ojos de diferentes tamaños que pestañean.

#### SECUENCIA 9. INTERIOR ESTUDIO

Un CHICO helado cubierto de NIEVE mira a cámara congelado por el frío. No tiene orejas.

#### **2.4.4. Guión técnico:**

Título:

DANTESCO

Guión original:

Lorena Palacios González

Música:

“Dantesco” de Miguel Sancho

#### TÍTULO

Quiero que sepas, antes que más andes,  
que estos no pecaron, y que si mérito tuvieron  
no bastó pues les faltó el bautismo  
que es parte de la fe en la que crees.  
Canto IV

## SECUENCIA 1. INTERIOR ESTUDIO

### 1. PM

Un CHICO desnudo de cintura para arriba mira hacia el horizonte mientras dos manos desde arriba le colocan una corona de laurel. Tiene aspecto añorado e inocente.

*Corte*

### TÍTULO

Así pues bajé del círculo primero  
abajo al segundo, que menos espacio ciñe,  
pero más dolor más punzantes lamentos.  
CANTO IV

## SECUENCIA 2. INTERIOR ESTUDIO

### 2. PM

El REY MINOS con barba pronunciada da vueltas a un látigo mientras mira a cámara. Está desnudo de cintura para arriba y sólo lleva una corona.

*Corte*

### TÍTULO

Vosotros, ciudadanos, me llamasteis Ciacco:  
Por la dañina culpa de la gula estoy, como tú ves,  
bajo la lluvia abatido.  
Canto VI

## SECUENCIA 3. INTERIOR ESTUDIO

### 3. PM

Un CHICO DE PELO RIZADO sostiene un pastel de nata en la mano. Tiene aspecto de haberlo mordido con ansia pues toda su boca está llena de nata. Se limpia la nata con la lengua mientras mira a cámara.

*Corte*



Dantesco

## TÍTULO

Estos fueron clérigos, los que tienen la coronilla pelada en la cabeza, y Papas y Cardenales, a quienes de la avaricia los dobló la soberbia.  
Canto VII

## SECUENCIA 4. INTERIOR ESTUDIO

### 4. PM

Una MONJA cubierta de cadenas de oro, mueve unos billetes que sostiene con las manos mientras mira a cámara fijamente.

*Corte*

## TÍTULO

Mientras surcábamos la corriente muerta,  
ante nosotros se alzó uno de fango lleno,  
y dijo: ¿quién eres tú que vienes antes de hora?  
Canto VIII

## SECUENCIA 5. INTERIOR ESTUDIO

Un CHICO ESQUELÉTICO con la cara manchada de barro, escupe barro mientras mira fijamente a la cámara.

*Corte*

## TÍTULO

(...) entre las tumbas había llamas esparcidas,  
por ellas tan por completo inflamadas  
más que lo fuera nunca fierro en una fragua.  
Canto X

## SECUENCIA 6. INTERIOR ESTUDIO

### 6. PM

Una CHICA DESPEINADA cubierta de hollín sostiene fuego que parece surgir de sus manos mientras mira fijamente a la cámara.

*Corte*

TÍTULO

Hombres fuimos y ahora nos han hecho plantas:  
bien debería ser más piadosa tu alma  
aunque fuéramos de sierpes almas.  
Canto XIII

SECUENCIA 7. INTERIOR ESTUDIO

7. PM

Una CHICA con raíces pintadas sobre su cara y flores que cubren su pelo,  
permanece quieta mirando fijamente a cámara con los brazos en alto mientras  
sus muñecas parecen sangrar.

*Corte*

TÍTULO

El rostro a las espaldas tenían vuelto  
y para atrás venir les era necesario  
porque ver hacia delante no podían.  
Canto XX

SECUENCIA 8. INTERIOR ESTUDIO

8. PM

Una CHICA CON LA CABEZA VUELTA HACIA LA ESPALDA mira a cámara.  
De su espalda surgen ojos de diferentes tamaños que pestañean.

*Corte*

TÍTULO

Y uno, que había perdido ambas orejas por la friolera,  
aun con la vista baja me dijo:  
¿Porqué tanto en nosotros te espejas?  
Canto XXXII

SECUENCIA 9. INTERIOR ESTUDIO

9. PM

Dantesco

Un CHICO HELADO cubierto de nieve mira a cámara congelado por el frío. No tiene orejas.

*Fundido*

TÍTULO

Dantesco

*Fundido*

## 2.5. Desgloses de producción:

<b>Título del proyecto:</b> Dantesco					<b>Número secuencias:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
<b>Localización:</b> Taller de Radios					<b>Número de planos:</b> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1 - 6
	X		X		<b>Nº páginas:</b> 6
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SECUENCIAS</b>					
<p>En la SECUENCIA 1 un CHICO desnudo de cintura para arriba mira hacia el horizonte mientras dos manos desde arriba le colocan una corona de laurel. Tiene aspecto aññado e inocente.</p> <p>En la SECUENCIA 2 el REY MINOS con barba pronunciada da vueltas a un látigo mientras mira a cámara. Está desnudo de cintura para arriba y sólo lleva una corona.</p> <p>En la SECUENCIA 3 un CHICO DE PELO RIZADO sostiene un pastel de nata en la mano. Tiene aspecto de haberlo mordido con ansia pues toda su boca está llena de nata. Se limpia la nata con la lengua mientras mira a cámara.</p> <p>En la SECUENCIA 4 una MONJA cubierta de cadenas de oro, mueve unos</p>					

billetes que sostiene con las manos mientras mira a cámara fijamente.

En la SECUENCIA 5 un CHICO esquelético con la cara manchada de BARRO, escupe barro mientras mira fijamente a la cámara.

En la SECUENCIA 6 una CHICA cubierta de HOLLÍN sostiene fuego que parece surgir de sus manos mientras mira fijamente a la cámara.

En la SECUENCIA 7 una CHICA con RAÍCES pintadas sobre su cara y flores que cubren su pelo, permanece quieta mirando fijamente a cámara con los brazos en alto mientras sus muñecas parecen sangrar.

En la SECUENCIA 8 una CHICA con la cabeza vuelta hacia la ESPALDA mira a cámara. De su espalda surgen ojos de diferentes tamaños que pestañean.

En la SECUENCIA 9 un CHICO helado cubierto de NIEVE mira a cámara congelado por el frío. No tiene orejas.

### ACTORES

Protagonista	Núm.	Secundarios	Núm.	Extras	Núm.
CHICO	1				
REY MINOS	1				
CHICO PELO RIZADO	1				
MONJA	1				
CHICO BARRO	1				
CHICA HOLLÍN	1				
CHICA RAÍCES	1				
CHICA	1				

ESPALDA					
CHICO NIEVE	1				
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara</b>		
2 focos de pie			2 cámaras 1 trípode 2 baterías Cargadores Tarjeta de memoria		
<b>Sonido</b>			<b>Otros</b>		
Ninguno			Ordenador portátil		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo / Vehículos</b>			<b>Vestuario</b>		
Silla Corcho blanco			Corona de laurel Corona de rey Látigo Pastel de nata Flores plástico		
<b>Maquillaje</b>			<b>Efectos especiales</b>		
Base color nude Sombra de ojos negra Pintura negra Pintalabios oscuro			Pastel de nata Tapaderas de metal Alcohol Mechero		

Lápiz de ojos negro Rimmel Cepillo Laca Colorete y brocha	Aguja grande Chocolate líquido Pelota de corcho blanco
<b>OTRAS NECESIDADES DE PRODUCCIÓN Y CONDICIONANTES</b>	
<b>Permisos</b>	<b>Otros (condiciones de la localización, meteorología, transporte, etc.)</b>
Cesión de derechos de imagen	Estufa Batín

## 2.6. Plan de rodaje:

	Sesiones	Localizaciones	Secuencias a rodar	Actores principales	Observaciones producción
<b>Día 1</b>	1	Taller de Radios	1,3,6,7,8	Mauro Benjamín Alba Carolina Paula	
<b>Día 2</b>	1	Taller de Radios	5, 9	Diego II Sergio	
<b>Día 3</b>	1	Taller de Radios	2,4,	Lorena Diego I	Este día estaba previsto por si surgía algún problema durante la grabación. Al faltar uno de los actores principales se sumó finalmente al plan de rodaje.  Queda reflejado en la memoria.

**2.7. Presupuesto:**

El presupuesto para esta producción es realmente ajustado ya que no contaba con ningún tipo de subvención ni ayuda externa que solventara sus costes. Por tanto, todos los gastos han sido asumidos por mi como única promotora del proyecto. Hay que señalar que no ha sido una producción excesivamente costosa, puesto que la mayoría de ayuda recibida ha sido proporcionada de manera altruista por amigos y conocidos en los que en algún momento de mi vida yo también he echado una mano. Los únicos gastos a cubrir han sido los correspondientes a las dietas de los actores en agradecimiento por su participación; caracterización, atrezzo y maquillaje y alguna que otra necesidad del tipo material técnico. El desglose presupuestario quedaría por tanto de la siguiente forma:

Dietas:	
Día 1	30 €
Día 2	5 €
Día 3	5 €

**TOTAL: 40 €**

Vestuario:	
Disfraz de monja	10 €
Látigo	4 €
Corona	2 €

**TOTAL: 16 €**

Atrezzo y efectos especiales:
-------------------------------



Dantesco

Magdalenas	1,65 €
Nata	1,45 €
Bola de corcho (nieve)	0,60 €
Chocolate líquido	2,30 €
Flores de plástico	1 €

**TOTAL: 7 €**

Necesidades técnicas:	
Disco duro externo	62 €
Tarjeta de memoria cámara 16 GB	8 €

**TOTAL: 70 €**

Distribución:		
Poster A3	8 copias	8€
Caratula DVD	8 copias	12 €
Estuches DVD	8 unidades	3 €
Impresión DVD	8 unidades	24 €

**TOTAL: 47 €**

**COSTE TOTAL DE PRODUCCIÓN: 180 €**

## **2.8. Memorias de producción y resultados del proceso:**

La producción de este proyecto ha sido ardua de principio a fin, sobretodo respecto al modo en que quería plantear la obra y cómo lograrlo. No ha sido un camino fácil, sin embargo, cada uno de los errores solventados me ha hecho aprender y mejorar. Personalmente me ha servido para superarme y confiar más en mi misma. Si algo he aprendido es que un proyecto audiovisual requiere trabajo, esfuerzo y sobretodo ayuda, pues es muy difícil sacarlo adelante solo.

En mi caso, decidí emprender este proyecto sola confiando en que mi capacidad creativa y esfuerzo serían suficientes para sacarlo adelante. Todo el proceso ha sido una autentica lección de humildad y autoconocimiento, pues debo reconocer que trabajando en equipo los resultados habrían sido mucho mejores, y que el gasto, tanto mental como físico, no es tan destructivo cuando el peso del trabajo es compartido.

La idea nace de la voluntad de expresar un sentimiento muy hondo y personal a través del arte. En primer lugar efectué la relectura de *La Divina Comedia* para refrescar el texto en mi memoria e inspirar nuevamente la idea del guion. Si ahora llevase a cabo de nuevo esta parte del proyecto, no me centraría tanto en el texto como en la revisión de material audiovisual enfocado a la idea que quiero producir. Éste fue uno de los errores principales que cometí y por el que luego me costó mucho más enfocar el proyecto, ya que no tenía una base teórica realmente fuerte que lo contrastase. Por fortuna, estuve a tiempo de remediarlo y reconducir el trabajo hacía la dirección correcta. Sin embargo, éste es uno de los aprendizajes más importantes que ha marcado el proyecto en mi modus operandi y que me ayudará a mejorar de cara a próximos trabajos.

El hilo conductor del proyecto y la idea general que quería transmitir con él estuvo clara en mi cabeza desde el principio. Iba a realizar un producto dentro de la línea del videoarte, que me dejase jugar y experimentar con los límites de la representación, puesto que sabía que de algún modo quería salirme de lo tradicional y explorar otras formas de producción audiovisual. Por ello, me puse

a investigar qué tipo de libertades creativas permitía el videoarte respecto al cortometraje tradicional, y fue entonces cuando me decidí por enfocar el trabajo a una idea de producto audiovisual que diese como resultado un video multidisciplinar que pudiese adaptar su formato tanto dentro como fuera de la pantalla.

El guion había sido pensado en nueve bloques separados, puesto que su eje central seguía la estructura del texto 'Infierno', donde el espacio de la obra está dividido en nueve círculos diferentes. El núcleo del proyecto correspondía a las nueve composiciones en representación de los círculos, para las que se había pensado una puesta en escena concreta –plano medio sobre un fondo blanco en el que el protagonismo recae un actor situado en el centro de la escena- y común a todos ellos, que a su vez serviría como punto en común que enlazase una con otras. De esta forma, también podía ser proyectado en una instalación, dividiendo su estructura en tres proyecciones diferentes. Esto daría mucho más dinamismo al proyecto, y además me permitiría aprender sobre otras formas de distribución y creación audiovisual.

Por otro lado, quería experimentar en el tratamiento de las imágenes de video una técnica en la que llevaba tiempo interesada: la cinemagrafía. En ella, se producían imágenes congeladas en las cuales una parte de la escena se reproducía en continuo movimiento. Por lo que había podido investigar, el proceso de creación consistía en detener una parte del fotograma mientras que el resto permanecía en movimiento, algo que a primera vista me pareció bastante sencillo de realizar con el uso de After Effects. La gran mayoría de estos trabajos, por lo que había podido observar, estaban pensados en formato GIF para ser distribuidos en la web. Mi intención era adaptar esta técnica a video. Creí que sería interesante realizar mi propia versión de la técnica sin ceñirme estrictamente a la original. ¿Cuál fue el problema? Exactamente eso, que estaba experimentando. Este punto lo ampliaré más adelante. Primero voy a explicar más detalladamente la fase de producción.

En primer lugar necesitaba un lugar en el que poder grabar, a ser posible un estudio, puesto que las imágenes habían sido pensadas como retratos y para

ello necesitaba unas condiciones de iluminación similares a las de un estudio de fotografía. Decidí contactar con Sergio Mendoza, director del Taller de Radios y buen amigo mío, para ver si podía prestarme su estudio de diseño para el proyecto. Sergio siempre ha creído en la filosofía de que cualquier proyecto en el que puedas colaborar de algún modo te ayuda a crecer tanto personal como profesionalmente, y por ello siempre se presta a ayudar en la medida de sus posibilidades. Del mismo modo, yo también he colaborado de manera altruista en muchos de sus proyectos. En una profesión como la nuestra es importante tener gente de confianza con la que contar en caso de necesidad, y de igual modo, prestarte a que puedan contar contigo.

Así pues, una vez me confirma la disponibilidad del estudio, me dispongo a buscar a los nueve actores que participarán en el proyecto. A través de las redes sociales y el boca a boca, consigo un grupo de nueve personas entre los que también se encuentran algunos amigos y compañeros de trabajo. Algunos de ellos harán a las veces de maquilladores, ayudantes de cámara y auxiliares en la grabación. Divido la grabación en dos jornadas de rodaje que se desarrollarán entre las 16.00h y 21.30h. También reservo un día extra destinado a posibles problemas que puedan surgir entre los actores o el equipo, pues entiendo que al no disponer de remuneración económica tampoco puedo exigirles que dejen sus obligaciones o imprevistos de lado.

La primera jornada de grabación transcurre sin problemas. Todos los actores previstos para ese día se presentan a la hora estipulada, y cuento con la ayuda de Alba Bolinches en la caracterización de los actores y Paula Pérez como ayudante de cámara. Pese a que finalmente acabamos de rodar a las 23.00h, consigo terminar cinco de los nueve círculos. Al día siguiente grabamos de nuevo, y por lo bien que había transcurrido la jornada anterior, pienso que no habrá problemas para terminar el rodaje en los dos días previstos. Nada más lejos de la realidad. La segunda jornada acaba siendo un auténtico desastre. En primer lugar, fallan tres de los cuatro actores que debían presentarse. Dos de ellos, insisten hasta el último momento en que vendrán, por lo que retrasamos la grabación hasta las 19.00h, hora en la que finalmente me doy

por vencida y decido grabar al único actor que tenía (Diego March, quinto círculo). Había pedido ayuda a mi buen amigo Diego Navarro para auxiliarme durante la grabación, dado que él también ha estudiado comunicación audiovisual y es un gran aficionado a la realización de video. Ese día me encontraba completamente sola para enfrentarme al rodaje, y por si fuera poco los actores no aparecían. Ante mi desesperación, Diego Navarro se presta como actor para que no perdiese el día de rodaje y puedo grabar otra de las secuencias, pero he perdido casi todo el día y además esos dos actores no vuelven a dar señales de vida. Al final me decido hacer uso del día extra de rodaje que había reservado para imprevistos de este tipo. Una de las actrices me asegura que la próxima vez no fallará.

Volvemos al día siguiente, tercera jornada de rodaje. Diego Navarro de nuevo hace de mano derecha en la grabación. Ocorre lo mismo, los actores no aparecen. Un pinchazo en la rueda me confirma que la actriz no vendrá. No puedo posponer el rodaje más días, así que tomo una decisión. Me coloco el traje de monja y el maquillaje mientras le digo a Diego que me grabe. Menos mal que cuento con él ese día. Pese a mis nulas dotes como actriz consigo sacar el cuarto círculo adelante. Ya solo queda un círculo, y el último actor no va a aparecer. Las horas pasan. Sergio me mira de un modo en el que parece divertirse que mi cabeza esté a punto de explotar como una hormiga kamikaze. Se presta entre risas a ayudarme, y después de todo este caos consigo acabar el rodaje. Puede que a costa de iniciarme en el mundo de la actuación y abusar de la confianza de Sergio, pero lo importante es que lo he acabado. Tras todo este desastre, tengo las secuencias.

Pero esta calma no es más que el ojo del huracán. Los verdaderos problemas comienzan cuando me pongo a retocar las imágenes con After Effects. Mi desconocimiento ante la técnica cinematográfica se traduce en un montón de problemas a la hora de montar y editar las imágenes. Los actores se mueven en exceso, la luz cambia de un día a otro, y me pego cabezazos contra la pared pensando como he sido tan estúpida de no tener en cuenta esos pequeños detalles. El tiempo se me echa encima y trato de solucionarlo de

todas las formas posibles para no tener que recurrir a rodar todo de nuevo. Hubiese sido un paso atrás muy grande, que sumado a todos los problemas que había supuesto la grabación, no podía permitirme. Empieza así una de las épocas más desesperantes de mi vida, de la que sin embargo he aprendido muchísimo. Y por supuesto, asumo todos estos errores para los que, sin duda, tendré mucho más ojo en adelante.

Finalmente, creo que he sacado adelante este proyecto de la mejor manera posible, y sinceramente, mirando atrás en el proceso, estoy realmente orgullosa de cómo ha evolucionado. Es bastante probable que si empezase de nuevo muchas cosas cambiarían y quizá el resultado sería diferente, tal vez mejorase o tal vez no. Lo que sí es seguro es que no cometería muchos de los errores que he cometido. Pero estoy orgullosa de haber cometido estos errores porque he aprendido de una manera inimaginable de cada uno de ellos, y de no haber hecho este trabajo sola puede que jamás me hubiese tomado conciencia de lo que hacía mal. Ahora sé que soy capaz de sacar adelante un proyecto audiovisual. Me ha hecho creer en mi misma y en mi capacidad de aprender para seguir avanzando.

Llevaba mucho tiempo sin dedicarme en profundidad a la realización de video, puesto que desde hace un par de años me he movido por otros ámbitos de la comunicación audiovisual, desde la producción de eventos hasta cámara de televisión. Sin embargo, no recordaba lo mucho que me apasiona la realización audiovisual y poder expresarme a través del vídeo. Me gustaría continuar aprendiendo de otros muchos proyectos todo lo que he aprendido con este, pues solo encuentra su camino quien no deja nunca de caminar.

### 3. DISTRIBUCIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

#### 3.1. Análisis de mercado

Este trabajo se enfoca hacia un mercado que se desarrolla en un contexto social en el que conviven dos espacios muy diferenciados entre sí pero que a su vez se retroalimentan: el espacio físico y el espacio virtual. La realidad virtual cada vez está más adherida a nuestra vida diaria. La tecnología es básica en nuestro día a día, donde soportes como el móvil, los ordenadores o las *tablets* se han arraigado fuertemente a nuestra rutina convirtiéndose en herramientas de uso cotidiano. El arte tampoco ha escapado a esta tendencia, y en este terreno el videoarte tiene una ventaja fundamental respecto al resto de disciplinas artísticas, ya que su formato se adapta perfectamente a este tipo de soportes digitales.

Por este motivo, este trabajo ha sido pensado para poder acceder, a través de Internet, a un público que sea usuario de estas nuevas herramientas de consumo. Su formato digital, permite su distribución a través de la Red, acercando el producto a este tipo de consumidores. El *target* en potencia al que nos dirigimos responde al perfil de una persona joven, usuario habitual de la red 2.0, sobretodo de páginas web enfocadas a la difusión de vídeo como por ejemplo YouTube o Vimeo; aunque también hay otras plataformas que van ganando sentido en este terreno como Tumblr. Tiene interés por el arte y es consumidor habitual de este tipo de productos audiovisuales. Está al tanto de las nuevas tendencias y busca hábilmente todo lo que sea novedoso en la Red. Debido a la gran cantidad de productos a los que accede a diario, su capacidad de retención de la información y de atención es mínima. Por eso, hay tener en cuenta a la hora de situar el producto en Internet a qué tipo de consumidor va dirigido, pues en este sentido, éste ya poco o nada tiene que ver con el que consumía videoarte en el siglo XX.

Este consumidor requiere de estímulos audiovisuales fuertes que mantengan su capacidad de atención el mayor tiempo posible. Además, buscan un producto diferente que les haga sentir la emoción en la propia piel. Creo que la

idea de que el proyecto pueda adaptarse a un soporte físico es muy buena para lograr este fin, ya que de esta forma podremos catapultar la atención del consumidor a la idea central que quiere transmitir la obra. Al situarlo en el centro del obra, alejarlo de la frontalidad a la que está acostumbrado a consumir el medio visual, y multiplicar por tres el canal a través del cual recibe la información (cuatro si contamos la música), este estímulo se multiplica también. Y no se siente extraño al entorno puesto que, por otra parte, el vídeo digital se mantiene en la línea a la que están acostumbrados a recibir la información (imágenes a través de una pantalla). Es óptimo que este proyecto sea multidisciplinar y adaptable a varios soportes, ya que está enfocado a un consumidor en continuo cambio como es el actual. Internet será fundamental en este sentido, pues hoy en día es la manera más directa de acercar la obra al público y darla a conocer.

### **3.2. Plan de comunicación y marketing**

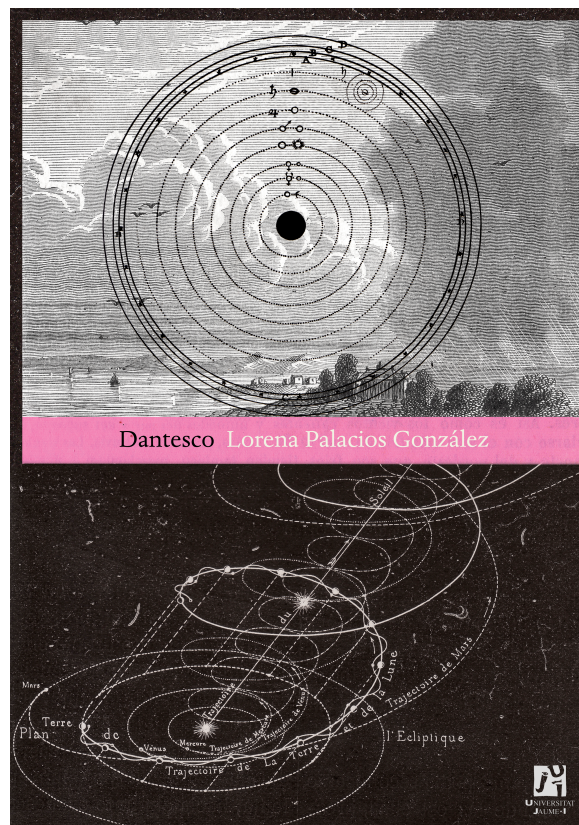
Este proyecto va a ser distribuido por dos vías: de forma física con su proyección en museos y espacios de distribución artística, y virtualmente en la Red. En el espacio virtual se creará una página web en la que se colgará el proyecto y su explicación, para que pueda ser disfrutado. Además, se distribuirá en páginas de difusión de vídeo como Vimeo donde puede verse otros trabajos audiovisuales. Youtube lo he descartado, ya considero que dado el tipo de producto que es puede tener mejor acogida en otras clase de redes de distribución de video como la ya mencionada Vimeo. Además, las secuencias al estar constituidas de manera individual pueden transformarse en GIF y colgarse en otras redes como Tumblr. Por otro lado, también es muy importante su difusión en redes sociales, siendo Facebook la principal y más importante.

También se ha creado un cartel del proyecto para la difusión del cortometraje. Es importante seleccionar bien el lugar de proyección ya que este producto va dirigido a un público muy específico. Por ello la distribución de los carteles se



## Dantesco

realizará en sitios como, por ejemplo, el café Ubik de Valencia donde son habituales las exposiciones de arte y encuentros artísticos. Este tipo de bares o cafeterías son muy adecuadas para dar difusión a la obra, puesto que siempre están dispuestos a colaborar con nuevas propuestas y sobretodo con artistas emergentes. Al no gozar de notoriedad en el mundo del arte visual, otro tipo de lugares nos impedirían promocionar la obra. También es importante contactar con publicaciones digitales o blog de estudios de arte que quieran promocionar nuestro proyecto a través de su página web o red social.



Póster del proyecto. Incluido en el DVD con el trabajo.

### **3.3. Permisos legales**

#### **3.3.1. Contrato de cesión de imagen**

Todos los contratos firmados por ambas partes se han incluido en el apartado Anexos, adjuntos al final del dossier.

#### **3.3.2. Registro de la propiedad intelectual**

El documento de Registro de la propiedad intelectual está incluido en el apartado Anexos, adjuntos al final del dossier.

#### **4. CONCLUSIONES GENERALES:**

En este proyecto he aprendido que el arte también puede emplearse como una poderosa arma de comunicación. También, que la comunicación audiovisual no sólo se cierra a los medios de comunicación convencionales, ya que es uno de los territorios más abiertos y ambiguos que existen. Si algo hemos aprendido en esta carrera es que el poder de la comunicación reside en la capacidad de adaptación del mensaje a todo tipo de público. Parece una obviedad, sin embargo a veces olvidamos que la comunicación de masas no siempre da resultados y que el mundo está formado por segmentos a los que debemos amoldar el mensaje.

Por otro lado, me ha resultado muy atractivo el hecho de crear una obra abierta a diferentes formas de distribución. Las videoinstalaciones o formas de arte en las que el público puede interactuar con la obra son a mi parecer uno de los métodos más efectivos de comunicación. Esta sociedad está creando individuos cada vez más introvertidos que requieren de estímulos fuertes para prestar su atención. Crear una obra que por fuerza requiera de la participación del público es una de las formas más efectivas de lograrlo, ya que al sentirse parte de ella el espectador crea un vínculo con el mensaje. Éste es un terreno clave que cada vez está ganando más fuerza en la comunicación.

Por otra parte, este proyecto me ha hecho entender que una carrera tan diversa como la nuestra no se puede reducir solo a los medios de comunicación convencionales. La comunicación está en todo lo que nos rodea, puesto que incluso sin hablar nos comunicamos. Es una de las armas más potentes de las que disponemos y que usada de una manera efectiva nos hace crecer.

Por tanto, mi conclusión respecto a este trabajo es que hay otras formas de comunicación que poco a poco se van abriendo camino y que conociéndolas a fondo y haciendo un correcto uso de ellas, podemos ser invencibles.

#### **4. OVERALL CONCLUSIONS:**

In this project, I learned that art is also a powerful weapon of communication. Also, that the audiovisual media not only includes the media or to the cinema, there are many other ways, because it is one of the most open and ambiguous territories in the world. If we have learned something in all this years is that the power of communication is mainly based on knowing how to communicate the message correctly. It seems obvious, but sometimes we ignore that mass communication is not always effective, that the world is made up of segments to which we must adapt the message.

On the other hand, I found it very interesting to create a final work open to different forms of distribution. Video installations or art forms in which the people interact with the piece of art are one of the most effective methods of communication. This society is training introverted people who require stronger stimulation to pay attention. Making people to participate is one of the most effective ways to get it, because the viewer creates a connexion with the message. Moreover, this project has made me realize that communication is everything. It's one of most powerful tools at our disposal, and used effectively makes us grow.

My conclusión is that there are other forms of communication that are slowly making progress. Knowing them thoroughly and making proper use of them, anybody can be invincible.

## 5. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS Y DOCUMENTALES:

- Alighieri Dante, *Divina Comedia*, Madrid, Editorial Espasa, 2006 [1301].
- Burch, Noël. *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1987.
- Casetti, Francesco, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994.
- Fanes Félix, *Cinema, art i Pensament*, Girona, Universitat de Girona y Ajuntament de Girona, 1999.
- Fuentes Celia, *La experiencia conceptual en el arte. Matices sobre el conceptualismo*, en Revista Replicante [en línea], junio de 2011. Disponible en <http://revistareplicante.com/la-experiencia-conceptual-en-el-arte/>
- Gale Matthew, *Ready-made*. Oxford University Press, 2009. Disponible en [http://www.moma.org/collection/theme.php?theme\\_id=10468](http://www.moma.org/collection/theme.php?theme_id=10468)
- Giovinazzo Giovanna, *Entrevista con Masbedo. Manifiesto*, Revista Cordel de Extraviados, nº 3, 2005. Disponible en: <http://editorialhijosdemuleyrubio.com/?p=252>
- Gómez Tarín Francisco Javier, *El guión audiovisual y el trabajo del guionista Teoría, técnica y creatividad*. Valencia: Sangrila Ediciones, 2009.
- Himmelsbach Sabine, *Escenarios visuales –de la introspección a una reflexión mediática sobre una sociedad progresivamente fragmentada. Anotaciones al desarrollo histórico del vídeo* en Fast Forward. Avance rápido, Media Art de la Colección Goetz, Centro Conde Duque, Área de las Artes, Ayuntamiento de Madrid, 2005, pp. 11
- Ibáñez, Josu, *L'Obra d'art total. Una idea de la Modernitat*. Citado en Fanes Félix, *Cinema, art i Pensament*, Girona, Universitat de Girona y Ajuntament de Girona, 1999.

- Iribarre, Maria, *Un paseo por el infierno de Dante*, en Clarín [en línea] Edición del miércoles 12 de julio de 2011. Disponible en <http://edant.clarin.com/diario/2000/07/12/c-01001.htm>
- Kuspit Donald, *Arte digital y videoarte : transgrediendo los límites de la representación*, Madrid, Círculo de Bellas Artes, 2006.
- Marinetti, F. T. y Gina, A. (1936) *La cinematografía*. Citado en: Romaguera i Ramió, J. y Alsina Thevenet, H., *Textos y manifiestos del cine*, Madrid, Cátedra, 1998, pp. 24.
- Notario Elías, *Cifras y datos sobre el porno en Internet*, en Hipertextual [en línea], edición del 2 de junio de 2010. Disponible en <http://hipertextual.com/2010/06/cifras-y-datos-sobre-el-porno-en-internet>
- Penalva Verdú, Clemente, *Tratamiento de la violencia en los medios de comunicación*, Artículo de investigación para el Grupo de Estudios de Paz y Desarrollo, área de Comunicación local y Opinión Pública Global, Alicante, Universidad de Alicante, 2002, pp.395. Disponible en: [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5682/1/ALT\\_10\\_31.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5682/1/ALT_10_31.pdf)
- Pérez Ornia José Ramón, *El Arte del vídeo : introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1991.
- Rekalde-Izagirre, Josu, *Video. Un soporte temporal para el arte*, Bilbao, Servicio editorial Universidad del País Vasco, 1995.
- Rodríguez Mattalía Lorena, *Videografía y arte : indagaciones sobre la imagen en movimiento : análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*, Castellón de la plana, Publicaciones de la Universitat Jaume I, 2008.
- Rodríguez Mattalía Lorena, *Arte videográfico: inicios, polémicas y parámetros básicos de análisis*, Valencia, Editorial UPV, 2008.

- Romaguera i Ramió, J. y Alsina Thevenet, H., *Textos y Manifiestos del cine*, Madrid, Catedra, 1998.
- Ruiz-Canela, Gaspar, *La “droga de la locura” causa estragos entre la juventud de Tailandia*, en Lainformación.com [en línea], Edición del jueves 03 de mayo de 2012. Disponible en: [http://noticias.lainformacion.com/policia-y-justicia/narcotrafico/la-droga-de-la-locura-causa-estragos-entre-la-juventud-de-tailandia\\_Ew8Ehq9I4BfcNSI0A1hsr/](http://noticias.lainformacion.com/policia-y-justicia/narcotrafico/la-droga-de-la-locura-causa-estragos-entre-la-juventud-de-tailandia_Ew8Ehq9I4BfcNSI0A1hsr/)
- Sanmartín, Olga, *La cifra de suicidios crece en España por tercer año consecutivo*, en El Mundo [en línea], edición del 27 de febrero de 2015. Disponible en: <http://www.elmundo.es/espana/2015/02/27/54f0cff4e2704ef9158b4573.html>
- Tzara Tristan, *Siete manifiestos dada*, Barcelona, Editorial Tusquets, 1999 [1916].
- Vostell, Wolf, *Entrevista a Wolf Vostell*, en Art Press, nº8, 1983, pp.27.
- VV.AA., *La cinematografía futurista*. Citado en: Romaguera i Ramió, J. y Alsina Thevenet, H. (1998). *Textos y manifiestos del cine*, Madrid: Cátedra, pp. 25-26.
- Zunzunegui, Santos, *Mirar la imagen*, Zarautz, Editorial de la Universidad de País Vasco, 1994, pp. 333.
- Zunzunegui, Santos, *El sonido y la escritura*. Citado en: Pérez Ornia, José Ramón, *El Arte del vídeo : introducción a la historia del vídeo experimental*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 1991. pp

## 6. ANEXOS

### ANEXO 1. Extractos de 'Infierno' :

#### Extracto 1.

El buen Maestro a mí: ¿Y no preguntas  
qué espíritus son los que estás viendo?  
Quiero que sepas, antes que más andes,

que estos no pecaron, y que si mérito tuvieron  
no bastó, pues les faltó el bautismo,  
que es parte de la fe en la que crees;

y si antes del Cristianismo vivieron  
no adoraron a Dios como debieron  
y entre estos tales estoy yo mismo.

Por tal defecto y no por otro mal  
perdidos somos, y heridos sólo en esto:  
que vivamos sin esperanza y con deseo.  
Canto IV (30 - 42)

#### Extracto 2.

Así bajé del círculo primero  
al segundo que menos lugar ciñe,  
y tanto más dolor, que al llanto mueve.

Allí el horrible Minos rechinaba.  
A la entrada examina los pecados;  
juzga y ordena según se relíe.

Digo que cuando un alma mal nacida  
llega delante, todo lo confiesa;  
y aquel conocedor de los pecados

ve el lugar del infierno que merece:  
tantas veces se ciñe con la cola,  
cuantos grados él quiere que sea echada.

Siempre delante de él se encuentran muchos;  
van esperando cada uno su juicio,  
hablan y escuchan, después las arrojan.  
Canto V (2 – 15)

#### Extracto 3.

(...) Dime quién eres pues que en tan penoso  
lugar te han puesto, y a tan grandes males,  
que si hay más grandes no serán tan tristes.»

Y él a mí «Tu ciudad, que tan repleta  
de envidia está que ya rebosa el saco,  
en sí me tuvo en la vida serena.

Los ciudadanos Ciacco me llamasteis;  
por la dañosa culpa de la gula,  
como estás viendo, en la lluvia me arrastro.

Mas yo, alma triste, no me encuentro sola,  
que éstas se hallan en pena semejante  
por semejante culpa», y más no dijo.  
Canto VI (46 - 57)

#### Extracto 4.

Dije: «Maestro, quiero que me expliques  
quienes son éstos, y si fueron clérigos  
todos los tonsurados de la izquierda.»

Y él a mí. «Fueron todos tan escasos  
de la razón en la vida primera,  
que ningún gasto hicieron con mesura.

Bastante claro ládranlo sus voces,  
al llegar a los dos puntos del círculo  
donde culpa contraria los separa.

Clérigos fueron los que en la cabeza  
no tienen pelo, papas, cardenales,  
que están bajo el poder de la avaricia.»  
Canto VII (37 – 48)

#### Extracto 5.

Y el buen maestro: «Hijo, mira ahora  
las almas de esos que venció la cólera,  
y también quiero que por cierto tengas

que bajo el agua hay gente que suspira,  
y al agua hacen hervir la superficie,  
como dice tu vista a donde mire.



## Dantesco

Desde el limo exclamaban: «Triste hicimos  
el aire dulce que del sol se alegra,  
llevando dentro acidioso humo,

tristes estamos en el negro cieno.»  
Se atraviesa este himno en su gáznate,  
y enteras no les salen las palabras.  
Canto VII (115 – 126)

### Extracto 6.

Como en Arlés donde se estanca el Ródano,  
o como el Pola cerca del Carnaro,  
que Italia cierra y sus límites baña,

todo el sitio ondulado hacen las tumbas,  
de igual manera allí por todas partes,  
salvo que de manera aún más amarga,  
pues llamaradas hay entre las fosas;  
y tanto ardían que en ninguna fragua,  
el hierro necesita tanto fuego.

Sus lápidas estaban removidas,  
y salían de allí tales lamentos,  
que parecían de almas condenadas.

Y yo: « Maestro, qué gentes son esas  
que, sepultadas dentro de esas tumbas,  
se hacen oír con dolientes suspiros?»

Y dijo: «Están aquí los heresiarcas,  
sus secuaces, de toda secta, y llenas  
están las tumbas más de lo que piensas.  
Canto X (112 – 129)

### Extracto 7.

Entonces extendí un poco la mano,  
y corté una ramita a un gran endrino;  
y su tronco gritó: «¿Por qué me hieres?

Y haciéndose después de sangre oscuro  
volvió a decir: «Por qué así me desgarras?  
¿es que no tienes compasión alguna?

Hombres fuimos, y ahora matorrales;  
más piadosa debiera ser tu mano,  
aunque fuéramos almas de serpientes.»

Como. una astilla verde que encendida

por un lado, gotea por el otro,  
y chirría el vapor que sale de ella,

así del roto esqueje salen juntas  
sangre y palabras: y dejé la rama  
caer y me quedé como quien teme  
Canto XIII (31 – 45)

### Extracto 8.

Cuando bajé mi vista aún más a ellas,  
vi que estaban torcidas por completo  
desde el mentón al principio del pecho;

porque vuelto a la espalda estaba el rostro,  
y tenían que andar hacia detrás,  
pues no podían ver hacia delante.

Por la fuerza tal vez de perlesía  
alguno habrá en tal forma retorcido,  
mas no lo vi, ni creo esto que pase.  
Canto XX (10 – 18)

### Extracto 9.

Hacia abajo sus rostros se volvían:  
el frío con la boca, y con los ojos  
el triste corazón testimoniaban.

Después de haber ya visto un poco en torno,  
miré, a mis pies, a dos tan estrechados,  
que mezclados tenían sus cabellos.

«Decidme, los que así apretáis los pechos  
-les dije- ¿Quiénes sois?» Y el cuello irguieron;  
y al alzar la cabeza, chorrearon

sus ojos, que antes eran sólo blandos  
por dentro, hasta los labios, y ató el hielo  
las lágrimas entre ellos, encerrándolos.

Leño con leño grapa nunca une  
tan fuerte; por lo que, como dos chivos,  
los dos se golpearon iracundos.

Y uno, que había perdido ambas orejas por la  
friolera,  
aun con la vista baja me dijo:  
¿Porqué tanto en nosotros te espejas?  
Canto XXXII (37 – 54)

## **ANEXO 2. Contrato de cesión de imagen**

### **CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN**

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios, declaran que se ceden los derechos de imagen de la persona firmante en el mismo. Se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Paula Pérez Real y DNI 22589707G; que permite la filmación de la obra.

MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Diego March Avila y DNI 44897951L; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Benjamin García Cebrian y DNI 45928149R; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Alba Bolinches Latorre y DNI 44887962N; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Carolina Martínez Moya y DNI 21003682J; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Sergio Mendoza Cases y DNI 26744172W; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

### LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Mauro Solanes Fuster y DNI 21695046C; que permite la filmación de la obra.

### MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora





## CONTRATO CESIÓN DERECHOS DE IMAGEN

Mediante el presente contrato la actriz o actor de este proyecto y su directora Lorena Palacios González, declaran que se ceden los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015.

LAS PARTES.

- Lorena Palacios González, con DNI 45844727T, directora de 'Dantesco'.
- Representante de sus derechos de imagen, con nombre Diego Vicente Navarro Catalán y DNI 26759373T; que permite la filmación de la obra.

MANIFIESTAN.

Que tras haberse realizado el acuerdo se le permite a la primera parte la utilización y la cesión de los derechos de imagen de las secuencias grabadas los días 26, 27 y/o 28 de marzo de 2015 para la filmación del proyecto 'Dantesco' no solo como obra sino como producto de marketing, promoción y making of; sin obtener remuneración alguna.

Quedando constancia, firman ambas partes, en Valencia a 30 de marzo de 2015.

Actor/Actriz



Directora



**ANEXO 3. Registro de la propiedad intelectual**

	<b>SOL·LICITUD REGISTRE PROPIETAT INTEL·LECTUAL</b> <b>SOLICITUD REGISTRO PROPIEDAD INTELECTUAL</b>		<b>MODEL A / MODELO A</b>	
			NÚM. INSC. Nº INSC. 09 / _____ / _____ NÚM. SOL·LICITUD / Nº SOLICITUD	
<b>A DADES DEL SOL·LICITANT (En cas de representació ha d'acreditar-la per mitjà d'autorització de l'autor/a i còpia del DNI de la persona sol·licitant)</b> <b>DATOS DEL SOLICITANTE (En caso de representación debe acreditar ésta mediante autorización del autor/a y copia del DNI de la persona solicitante)</b>				
COGNOMS / APELLIDOS Palacios González		NOM / NOMBRE Lorena		DNI/PASSAPORT DNI/PASAPORTE 45844727T
ADREÇA (CARRER/PLAÇA, NÚMERO I PORTA) / DOMICILIO (CALLE/PLAZA, NÚMERO Y PUERTA) C/Doctor Rafael Bartual, nº33, puerta 16				NACIONALITAT / NACIONALIDAD Española
LOCALITAT / LOCALIDAD Valencia		PROVÍNCIA / PROVINCIA Valencia		CP 46014
TELÈFON / TELÉFONO 651940955		CORREU ELECTRÒNIC / CORREO ELECTRÓNICO lorenalaciosgonz@gmail.com		
<b>B DADES DE L'OBRA / DATOS DE LA OBRA</b>				
TÍTOL DE L'OBRA (HAURA DE SER IDÈNTIC AL QUE FIGURA EN L'EXEMPLAR APORTAT) / TÍTULO DE LA OBRA (DEBERÁ SER IDÉNTICO AL QUE FIGURA EN EL EJEMPLAR APORTADO) Dantesco				
CLASSE D'OBRA / CLASE DE OBRA Obra Audiovisual		COL·LECCIÓ DE COLECCIÓN DE 1 OBRES OBRAS		HA SIGUT DIVULGADA? ¿HA SIDO DIVULGADA? <input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO
DATA I LLOC DE DIVULGACIÓ / FECHA Y LUGAR DE DIVULGACIÓN		NÚM. DE DEPOSIT LEGAL Nº DE DEPÓSITO LEGAL		NÚM. D'ISBN/ISMN / Nº DE ISBN/ISMN
<b>C AUTORIS / AUTORES</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> UN. UNO. <input type="checkbox"/> DIVERSOS. Indiqueu-ne nre.: VARIOS. Indicar nº.:		PSEUDÒNIM: SEUDÓNIMO: Lorena Palacios		
COGNOMS / APELLIDOS Palacios González		NOM / NOMBRE Lorena		DNI/PASSAPORT DNI/PASAPORTE 45844727T
ADREÇA (CARRER/PLAÇA, NÚM. I PORTA) / DOMICILIO (CALLE/PLAZA, Nº Y PUERTA)		CP 03600	LOCALITAT / LOCALIDAD Valencia	PROVÍNCIA / PROVINCIA Valencia
TELÈFON / TELÉFONO 651940955		CORREU ELECTRÒNIC / CORREO ELECTRÓNICO lorenalaciosgonz@gmail.com		
<b>D TITULAR DEL DRET (Rellenar només en el cas de no coincidir amb l'autor/a)</b> <b>TITULAR DEL DERECHO (Rellenar solamente en el caso de no coincidir con el autor/a)</b>				
<input checked="" type="checkbox"/> Autor/a Autor/a <input type="checkbox"/> Altre (*): Relació laboral Relación laboral <input type="checkbox"/> Transmissió intervius Transmisión inter-vivos <input type="checkbox"/> Transmissió mortis causa Transmisión mortis causa (*): S'aportará DNI del titular de drets, i en cas de persones jurídiques, el títol que acredite la seua personalitat jurídica, el poder de representació i el CIF, a més d'aquella documentació exigida per a acreditar la cessió. En cas de diversos titulars dels drets diferents als autors s'inclouran en el Model A-3. (*) Se aportará DNI del titular de derechos, y en caso de personas jurídicas, el título que acredite su personalidad jurídica, el poder de representación y el CIF, además de aquella documentación exigida para acreditar la cesión. En caso de diversos titulares de derechos distintos a los autores se incluirán en Modelo A-3.				
COGNOMS I NOM O RAÓ SOCIAL / APELLIDOS Y NOMBRE O RAZÓN SOCIAL Palacios González Lorena		DNI/PASSAPORT/CIF DNI/PASAPORTE/CIF 45844727T		NACIONALITAT / NACIONALIDAD Española
ADREÇA (CARRER/PLAÇA, NÚM. I PORTA) / DOMICILIO (CALLE/PLAZA, Nº Y PUERTA)		CP 03600	LOCALITAT / LOCALIDAD Valencia	PROVÍNCIA / PROVINCIA Valencia
TELÈFON / TELÉFONO 651940955		CORREU ELECTRÒNIC / CORREO ELECTRÓNICO lorenalaciosgonz@gmail.com		
<b>E COMUNICACIÓ / COMUNICACIÓN</b>				
El termini màxim per a resoldre i efectuar la notificació corresponent serà de sis mesos comptats des de la data d'entrada de la present sol·licitud a registre territorial competent per a resoldre segons l'art. 24.1 del Reglament del Registre (R.D. 281/2003, de 7 de març, BOE del 28 de març). Transcorregut este termini sense que s'haja dictat resolució expressa, s'entendrà estimada la sol·licitud d'acord amb el que disposa l'art. 43 de la Llei 30/1992, de 26 de novembre, de Règim Jurídic de les Administracions Públiques i del Procediment Administratiu Comú segons redacció donada per la Llei 4/1999, de 13 de gener. El plazo máximo para resolver y efectuar la notificación correspondiente será de seis meses contados desde la fecha de entrada de la presente solicitud en el registro territorial competente para resolver según el art. 24.1 del Reglamento del Registro (R.D. 281/2003, de 7 de marzo, BOE del 28 de marzo). Transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado resolución expresa, se entenderá estimada la solicitud de acuerdo con lo dispuesto en el art. 43 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común según redacción dada por la Ley 4/1999, de 13 de enero.				
<b>F SOL·LICITUD / SOLICITUD</b>				
La inscripció al Registre de la Propietat Intel·lectual de l'obra el títol i les circumstàncies de la qual s'expressen. La inscripción en el Registro de la Propiedad Intelectual de la obra cuyo título y circunstancias se expresan. La persona signant declara que són certes les dades que figuren en esta sol·licitud i en la documentació que s'adjunta, assumint, en cas contrari, les responsabilitats legals que pogueren derivar-se. La persona que firma declara que son ciertos los datos que figuran en esta solicitud y en la documentación adjunta, asumiendo, en caso contrario, las responsabilidades legales que pudieran derivarse.				
Valencia		20 d Junio de 2015		REGISTRE D'ENTRADA REGISTRO DE ENTRADA
Nom / Firma / DNI: Nombre / Firma / DNI: Lorena Palacios González, 4		DATA D'ENTRADA EN L'ÒRGAN COMPETENT: fecha, hora i minut FECHA ENTRADA EN ÓRGANO COMPETENTE: fecha, hora y minuto		
Los datos personales contenidos en este impreso podrán ser incluidos en un fichero para su tratamiento por la Conselleria de Educación, Cultura i Esport, en l'ús de les funcions pròpies que té atribuïdes en l'àmbit de les seues competències, i es podrà dirigir a qualsevol òrgan d'esta per a exercir els drets d'accés, rectificació, cancel·lació i oposició, segons disposa la Llei Orgànica 15/1999, de 13 de desembre, de Protecció de Dades de Caràcter Personal (BOE núm. 298, de 14/12/99). Los datos personales contenidos en este impreso podrán ser incluidos en un fichero para su tratamiento por la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, en el uso de las funciones propias que tiene atribuidas en el ámbito de sus competencias, pudiendo dirigirse a cualquier órgano de la misma para ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (BOE nº 298, de 14/12/99).				

REGISTRE DE LA PROPIETAT INTEL·LECTUAL DE LA CV  
 REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LA CV

dglb.cult.gva.es/li-prop-reg-terr\_v.htm 18/04/13  
 dglb.cult.gva.es/li-prop-reg-terr\_e.htm

## ANEXO 4. Curriculum Vitae

# LORENA PALACIOS

## Comunicación & Audiovisual



- Nombre completo**  
Lorena Palacios González
- Fecha de nacimiento**  
22.05.1990
- Domicilio**  
C/Doctor Rafael Bartual, nº933, pta 16  
46014 Valencia
- Email**  
lorenapalaciosgonz@gmail.com
- Teléfono móvil**  
+34 651940955

- Responsabilidad** ○○○○○
- Creatividad** ○○○○○
- Puntualidad** ○○○○○
- Trabajo En Equipo** ○○○○○
- Photoshop** ○○○○○
- Premiere** ○○○○○
- After Effects** ○○○○○
- Illustrator** ○○○○○
- Inglés** ○○○○○
- Portugués** ○○○○○
- Catalán** ○○○○○



lorowczyk



lorointhebox

### EDUCACIÓN

- 2014 . 2015**  
Master Diseño y Posproducción  
Escuela Mastermedia
- 2012 . 2013**  
Artes e Multimédia, Ciências da Comunicação  
Instituto Superior da Maia (Beca Erasmus)
- 2009 . 2013**  
Grado de Comunicación Audiovisual  
Universitat Jaume I

### EXPERIENCIA

- Enero 2015 . Abril 2015**  
Prácticas  
Inherit Smart Experiences
- Junio 2014 . Septiembre 2014**  
Prácticas  
TVE Alicante
- Septiembre 2013 . Mayo 2014**  
Redactora  
Revista Digital MoneMonkey
- Octubre 2013 . Marzo 2014**  
Gestión de Contenidos Web  
El Periódico Mediterráneo
- Octubre 2011 . Mayo 2012**  
Operador de cámara en Televisión de Castellón  
Programa de televisión La Tele Engorda
- Octubre 2009 . Enero 2010**  
Operador de cámara  
Televisión de Benicassim

### CURSOS

- Taller de Guió de Cine avançat  
50 horas
- Taller de Vídeo Transtorn Visual  
82 horas
- Curso Básico de Marketing Digital  
40 horas
- Curso de Marketing y Comunicación 2.0  
20 horas
- Curso práctico para emprender con éxito  
en el entorno digital  
20 horas