



Grado en Comunicación Audiovisual

# **Identidad y repetición: las diferentes caras de uno mismo**

Carlota Díaz López

Modalidad C

Tutor: Jordi Montañana Velilla

## Resumen

El videoarte ha sido una corriente artística que ha ido acompañada de los cambios constantes de la tecnología del video y de cómo la sociedad lo ha consumido. En este trabajo analizo la historia del videoarte: sus inicios, sus precursores y cómo ha ido evolucionando. Siempre se ha visto como un sector un poco desconocido por su tendencia experimental. Ha tenido siempre sus propios espacios y, como todas las disciplinas artísticas, su propio lenguaje. El auge del vídeo casero, las ganas de experimentar con contenidos propios y el rechazo a los grandes medios de producción como la televisión, hizo que esta tendencia se empezara a desarrollar en círculos de artistas jóvenes.

En este trabajo de fin de grado se realiza una pieza audiovisual construida alrededor de una performance y una banda sonora original que eleva su condición experimental y videoartística. Mi tema concreto de investigación ha sido la representación de las personas unida a la repetición; las diferentes maneras en las que se puede leer y conocer a una persona que realmente sigue siendo siempre *ella misma*. Mediante la repetición de acciones quiero plantear, aunque parezcan cosas opuestas, las diferencias que hay dentro de la repetición.

Palabras clave: videoarte, repetición, representación, identidad, performance

Videoarte:

[https://drive.google.com/file/d/1CUZFRcG6u0U\\_Lm25uDpjT1hR1DuNLb6/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CUZFRcG6u0U_Lm25uDpjT1hR1DuNLb6/view?usp=drive_link)

## Abstract

Videoart has been an artistic trend that has been accompanied by constant changes in video technology and how society has consumed it. In this work I

analyze the history of videoart: its beginnings, its precursors and how it has evolved. It has always been seen as a somewhat unknown sector due to its experimental tendency. It has always had its own spaces and, like all artistic disciplines, its own language. The rise of home video, the desire to experiment with their own content and the rejection of the mass media like television, made this trend began to develop in circles of young artists.

In this final degree work, an audiovisual piece built around a performance and an original soundtrack that elevates its experimental and video-artistic condition. My specific research topic has been the representation of people linked to repetition; the different ways in which you can read and know a person who really remains always the same. Through the repetition of actions I want to show, even if they seem to be opposite, the differences that exist within repetition.

Keywords: videoart, repetition, representation, identity, performance

Videoart:

[https://drive.google.com/file/d/1CUZFRCgB6u0U\\_Lm25uDpjT1hR1DuNLb6/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CUZFRCgB6u0U_Lm25uDpjT1hR1DuNLb6/view?usp=drive_link)

## Índice

1. Introducción	6
1. 1. Introduction	7
2. Justificación del trabajo	8
2. 1. Project reasoning	10
3. Estructura	12
3. 1. Structure	13
4. Marco teórico	14
4. a. Antecedentes videoarte	14
4. a. 1. Las vanguardias cinematográficas	14
4. a. 2. Dziga Vertov	15
4. b. Inicio total videoarte	18
4. c. Videoarte en España	23
4.1. Theoretical framework	27
4. 1. a. Videoart antecedents	27
4. 1. a. 1. The cinematographic avant-gardes	27
4. b. 2. Dziga Vetov	28
4. 1. b. Total beginning of videoart	31
4. 1. c. Videoart in Spain	35
5. Repetición	39
6. Argumentaciones discursivas	42
7. Sinopsis	47
8. Producción	48
8. 1 Cronograma	48
8. 2 Guión técnico	49
8. 3 Desglose de guión	50
8. 4 Plan de rodaje	52

8. 5 Informe de localizaciones	53
8. 6 Voz en OFF	54
9. Plan de marketing y explotación	54
10. Conclusión	56
10. 1. Conclusion	57
11. Anexo	59
Currículum Vitae	59
12. Bibliografía	60

# 1. Introducción

El videoarte se asentó en el ámbito artístico a finales de los años 60. En aquel momento el público ya estaba familiarizado con la imagen en movimiento. La televisión establecía el orden que antes había mantenido el cine comercial y clásico: producciones estándar y con contenido de masas.

Sylvia Martin apunta que, el vídeo, “es como una lata de conservas que mantiene el material grabado en un perfecto estado de disponibilidad y alterabilidad” (Martin, 2009: 6), un fenómeno muy diferente del cine y la televisión.

Por eso, el videoarte, buscaba esa visión contraria, no televisiva, más conceptual y performática. Esto venía animado por el underground, que querían llevar el video a otro nivel, a su límite. Este diálogo entre vídeo y televisión, entre lo que teníamos interiorizado y lo experimental, no sólo se dio en aquel momento, podríamos decir que continúa a día de hoy.

Mi trabajo es el fruto de mi curiosidad por las posibilidades de la imagen en movimiento y de una larga investigación acerca del videoarte. El proyecto que voy a presentar intenta indagar en la idea de la repetición y la representación. Las diferentes caras de una persona, sus diferentes personalidades y comportamientos, que pese a ser diferentes siguen siendo de un mismo individuo.

## 1. 1. Introduction

Videoart established itself in the art scene at the end of the 1960s. At that time the public was already familiar with the moving picture. Television established the order that had previously been maintained by commercial and classic cinema: standard productions with mainstream content.

Sylvia Martin points out that video "is like a tin can that keeps the recorded material in a perfect state of availability and alterability" (Martin, 2009: 6), a phenomenon very different from cinema and television.

For this reason, videoart was looking for that contrary, non-televisual, more conceptual and performative vision. This was encouraged by the underground, who wanted to take video to another level, to the limit. This dialogue between video and television, between what we had internalized and the experimental, was not only at that time, we could say that it continues today.

My work is the result of my curiosity about the possibilities of the moving image and of a long research about videoart. The project I am going to present tries to investigate the idea of repetition and representation. The different faces of a person, their different personalities and behaviors, which despite being different are of the same individual.

## 2. Justificación del trabajo

El videoarte resultado de esta investigación es la segunda pieza de videoarte que creo. *El recuerdo de una mirada*, mi primer videoarte, se centraba en la idea de si somos conscientes de toda la gente que nos ha mirado durante nuestra vida.

Es decir, cómo se percibía nuestra persona desde los demás, quién se había molestado en mirarnos, prestarnos atención y utilizar unos instantes de su vida en fijarse en nosotros. Es difícil ser consciente de la acumulación de caras y recuerdos que tiene una persona en su mente.

En esta nueva pieza, aunque tiene líneas comunes, presento la idea de manera contraria. Es una continuación de la investigación sobre el yo, la identidad y de cómo somos percibidos por el resto.

Uno de mis objetivos principales es aprovechar la investigación que requiere un trabajo de final de grado para crear un videoarte que no se quede en el ámbito académico, sino que me sirva para poder presentarlo en sociedad y exhibirlo en algún circuito.

Es una oportunidad tener que buscar información sobre los inicios del videoarte, sus diferentes corrientes y sus exponentes porque estoy expandiendo los conocimientos que ya tenía y por lo tanto nutriendo mi fuente de creatividad.

Como ya he comentado anteriormente, este trabajo es la continuación de mi primer videoarte, y aunque lo primero que me vino a la mente para hacer el TFG fue el vídeo en sí, ya montado en mi mente, la investigación me ha ayudado a poner nombre e identificar mis rasgos artísticos.



Me parece una aportación interesante querer responder a la pregunta “¿Quién soy yo?” y “¿Cómo se me ve desde fuera?”. La manera de expresarnos hacia los demás combinada con la repetición creo que es una mezcla admirable. La repetición no es perfecta. Busco encontrar esa imperfección que hace de cada repetición una acción totalmente nueva. La magia del cambio aunque parezca exactamente lo mismo.

Una vez tenga el producto audiovisual finalizado me gustaría exponerlo en espacios como Casa Antillón, EACC, CCCC o Filipinas5.

Casa Antillón es un colectivo de arquitectura, arte y diseño ubicado en Madrid donde artistas de diferentes ámbitos hacen residencias para desarrollar su trabajo. Está gestionado por cuatro jóvenes menores de treinta años especializados en la arquitectura, pero abrazan otros tipos de proyectos como podría ser el videoarte. Sigo de cerca este espacio de creación y he visto cómo han gestionado exposiciones de artistas. Me parece un buen sitio para exponer mis vídeos porque además creo que congenia con mi estilo de creación.

L’EACC y el CCCC son los dos museos de arte contemporáneo de Castellón y Valencia respectivamente. He tenido la suerte de trabajar con ellos en alguna ocasión y por las exposiciones y creaciones que llevan, puedo imaginar mi creación ahí. Porque su línea de trabajo recoge una amplia gama de modalidades artísticas, muchas veces de gente joven y de estilo moderno y contemporáneo.

Por último, Filipinas5, es un nuevo espacio de Valencia regido por Andrea Savall y África Pitarch que se define como estudio, taller y espacio expositivo. Es un espacio pequeño pero acogedor en el que ya han hecho presentaciones de proyectos de artistas y exposiciones de sus trabajos. Creo que podría ser un buen sitio de reunión para presentar mi trabajo por estar en Valencia y porque las dueñas se mueven en un ámbito artístico afín al mío. Los temas que suelen tratar en sus proyectos y exposiciones son temas que me interesan

personalmente y creo que mi trabajo sobre la indagación de la representación personal les puede gustar a ellas y al público objetivo al que se dirigen. Además ya he trabajado en alguna sesión de fotos con ellas gracias a mi proyecto musical.

## **2. 1. Project reasoning**

The videoart that resulted from this research is the second piece of videoart I have created. El recuerdo de una mirada, my first videoart, focused on the idea of whether we are aware of all the people who have looked at us during our lives.

I mean, how our person was perceived from others, who had bothered to look at us, pay attention to us and use a few moments of their life to notice us. It is difficult to be aware of the accumulation of faces and memories a person has in their mind.

In this new piece, although it has common lines, I present the idea in the opposite way. It is a continuation of research on the self, identity and how we are perceived by others.

One of my main objectives is to take advantage of the research required for a bachelor's final project to create a videoart that doesn't remain in the academic sphere, but that I can use to present it in society and exhibit it in some circuit.

It is an opportunity to have to look for information about the beginnings of videoart, its different currents and its exponents because I am expanding the knowledge I already had and therefore nourishing my source of creativity.

As I mentioned before, this work is the continuation of my first videoart, and although the first thing that came to my mind to do the project was the video

itself, already assembled in my mind, the research has helped me to name and identify my artistic style.

I find it an interesting contribution to answer the question "Who am I?" and "How am I seen from the outside?". The way we express ourselves to others combined with repetition I think is an admirable mix. Repetition is not perfect. I want to find that imperfection that makes each repetition a totally new action. The magic of change even if it looks exactly the same.

Once I have the finished audiovisual product I would like to exhibit it in spaces like Casa Antillón, EACC, CCCC or Filipinas5.

Casa Antillón is an architecture, art and design collective located in Madrid where artists from different fields do residencies to develop their work. It is managed by four young people under thirty years old specialized in architecture, but they embrace other types of projects such as videoart. I follow this creative space closely and I have seen how they have managed artists exhibitions. It seems to me a good place to exhibit my videos because I think it fits my style of creation.

L'EACC and the CCCC are the two contemporary art museums in Castellón and Valencia respectively. I have been lucky enough to work with them on some occasions and for the exhibitions and creations that they run, I can imagine my creation there. Because their line of work includes a diverse range of artistic modalities, often of young people and modern and contemporary style.

And finally, Filipinas5, is a new space in Valencia run by Andrea Savall and África Pitarch that defines itself as a studio, workshop and exhibition space. It is a small but cozy space where they have already made presentations of artists' projects and exhibitions of their work. I think it could be a good meeting place to present my work because it is in Valencia and because the owners move in an artistic field related to mine. The themes they usually deal with in their projects

and exhibitions are themes that interest me personally and I think that my work on the inquiry of personal representation can please them and the target audience they are addressing. Besides, I have already worked in some photo shoots with them thanks to my musical project.

### **3. Estructura**

Este trabajo consta de diferentes partes que servirán para guiar al lector y ayudarle a hacerse una idea de lo que es el videoarte y por lo tanto poder apreciar mejor la pieza audiovisual que da como resultado.

En primer lugar, se investigan los inicios del videoarte para escribir el marco teórico. En él se ha presentando de manera cronológica cómo los artistas vieron nuevas posibilidades en la creación de imágenes en movimiento.

Después de conocer las distintas etapas por las que ha pasado el videoarte, he querido justificar por qué he elaborado mi trabajo de la manera que lo ha hecho. Con estas argumentaciones he intentado explicar mis influencias y mi estilo videográfico.

El apartado de producción, está centrado en las necesidades que he tenido a la hora de hacer el videoarte. Cómo lo he grabado, cuando lo he hecho, los materiales necesarios su realización, la organización necesaria para llevarlo a cabo... También he explicado la postproducción del video, es decir, su edición y montaje.

Por último, los resultados de todo este proceso de investigación y creación se ven volcados en la conclusión del trabajo. El apartado final comprende el cúmulo de conocimientos que he adquirido después de pasar por todas las partes del trabajo.

### **3. 1. Structure**

This work has different parts that will guide the reader and help him/her to get an idea of what videoart is and therefore be able to better appreciate the audiovisual piece that results.

First of all, the beginnings of videoart are investigated in order to write the theoretical framework. In it we have presented chronologically how artists saw new possibilities in the creation of moving images.

After knowing the different stages that videoart has gone through, I wanted to justify why I have elaborated my work in the way I did. With these arguments I have tried to explain my influences and my videographic style.

The production section is focused on the needs I have had when making the videoart. How I have recorded it, when I have done it, the necessary materials, the necessary organization to carry it out... I have also explained the post-production of the video, I mean, its edition and montage.

Finally, the results of all this research and creation process are shown in the conclusion of the work. The final section includes the accumulation of knowledge that I have acquired after going through all the parts of this project.

## 4. Marco teórico

### 4. a. Antecedentes videoarte

#### 4. a. 1. Las vanguardias cinematográficas

El cine de vanguardia nace en contraposición a las producciones de cine clásico de Hollywood. A principios del siglo XX la gente se quería enfrentar a los conceptos que se habían establecido en el arte. Esta ruptura con los criterios establecidos buscaba la provocación del público que llevaba demasiado tiempo consumiendo las mismas producciones.

Los artistas y directores empezaron a crear obras filmicas sin buscar una finalidad comercial, ya que entendieron el cine como un medio de expresión que les permitía contar cosas que les interesaban e intrigaban. Este cambio de visión hizo que se cuestionaran los valores artísticos que tan arraigados estaban.

El foco se empezó a poner en otro tipo de protagonistas que transmitían sus vivencias al público de una forma nunca vista. Esta manera de crear cine se volvió un fenómeno internacional donde cada territorio europeo tuvo su propia corriente y en la cual "*músicos, fotógrafos, pintores o escritores*, buscaban experimentar con el nuevo medio y romper con la narración clásica sistematizada" (Sabeckis, 2015: 49)

En el Expresionismo Alemán podemos ver cómo se realzan las sombras y las historias oscuras. Ya no se centra en hacer parecer todo realista y bonito, sino que se busca a los demonios más profundos para plasmar las peores características de la sociedad del momento que estaba muy marcada por el final de la guerra. Genera una atmósfera oscura que abarca todos los males del momento hasta llevarlos al límite.

El peso del Neorrealismo Italiano a nivel mundial hizo plantearse a los cineastas que podían aprovechar la pantalla como medio de comunicación con el que informar de los problemas de su alrededor. Estas películas tienen un estilo más realista, hasta el punto de utilizar actores no profesionales. Las tramas se centran también en dramas de la sociedad como la pobreza o la muerte.

En cuanto a la *Nouvelle Vague*, los jóvenes intelectuales que empezaron a hacer críticas cinematográficas en la revista *Cahiers du cinéma*, entendieron que no podían hacer películas con presupuestos del cine de masas. Es por eso que decidieron crear su propio estilo. Un estilo en el cuál parece que los protagonistas no tengan un rumbo concreto y estén improvisando y hablando sobre las cosas de su día a día; sobre todo del amor y el arte. Siempre tratan estos temas con un toque intelectual pero relajado, que hace que no se vea una trama demasiado clara, sino que la película es un conjunto de escenas y conversaciones.

#### 4. a. 2. Dziga Vertov

Nacido en Polonia en 1896 fue uno de los grandes visionarios de la producción audiovisual. Su nombre de nacimiento realmente es Denís Abrámovich Káufman, pero lo cambió cuando empezaba a adentrarse en el arte por Dziga Vertov que significa “Gira Peonza”.

En 1918, durante la Revolución Rusa, entró a formar parte del Comité de Cine de Moscú, donde más adelante se puso al cargo de la edición del noticiario semanal Kino-Nedelia. Su labor en la comunicación y propaganda del Comité estaba ligado a los montajes sensacionalistas que pretenden persuadir a la sociedad como ha pasado durante todas las guerras.

Durante la ejecución de estos trabajos empezó a decidir cuál sería su propio estilo, el cuál era muy diferente al del Kino-Nedelia. Viendo esa manera de comunicar, grabar y montar supo que no era la línea que quería seguir él con sus producciones.

Su teoría del cine-ojo, pretende hacer entender que el objetivo de una cámara tiene más posibilidades que el propio ojo humano. Este pensamiento, futurista para aquel entonces, quiso romper con la concepción del video como sólo parte del cine y de producciones hegemónicas.

Como dice Petric: "Si analizamos lo que Vertov quería decir con el *cinema vérité*, descubriremos que su singular estrategia de rodaje tenía dos objetivos: fomentar el nuevo concepto de cine documental y combatir la vieja forma de cine escenificado" (Petric, 1978: 32)

Durante la Guerra Civil Rusa la población estaba en una situación desfavorecida de hambre y miseria. Durante esos años, concretamente en 1919, surgió el movimiento de cine-ojo. Los artistas sentían la necesidad de expresar esta sensación de enfado general promoviendo un movimiento revolucionario a través del arte.

El cine-ojo (Figura 1) se definía como un medio de hacer visible lo invisible. Querían mostrar al mundo todo lo que estaba pasando en el contexto de la guerra. "El cine de Dziga Vertov ya no es cine, el cine al que estamos acostumbrados. Su cine es contra-cine, anti-cine, cine de información y expresión" (Rusiñol, 1988: 185).





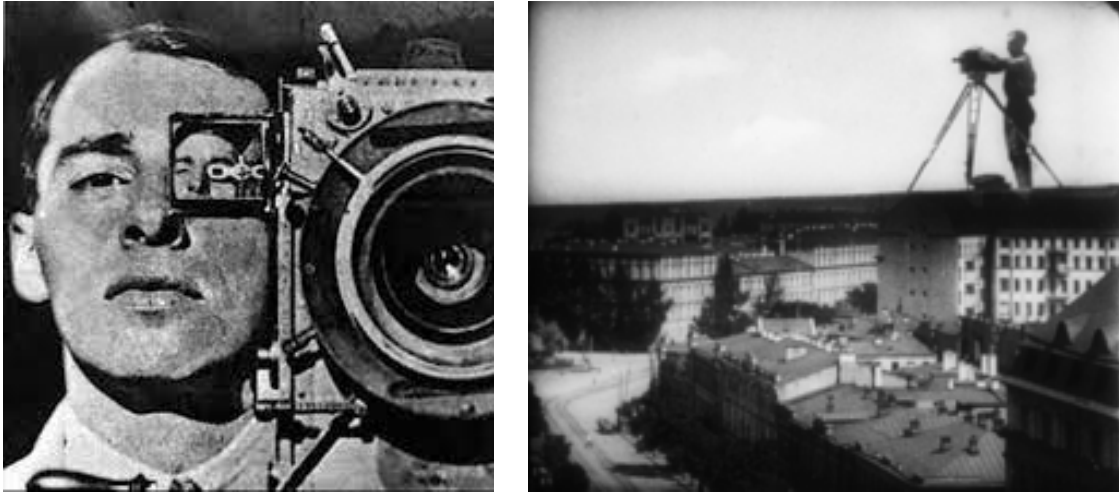
Figura 1. Cartel de Cine Ojo de Vertov (1924)

Esta revolución artística, que iba de la mano de la social y política, supuso una nueva corriente de creación audiovisual. Rusiñol señala que el videoarte en sus inicios “puede considerarse una fórmula más o menos libre del *kino-glaz* de Vertov” (Rusiñol, 1988: 186).

Es decir, que con Vertov podemos empezar a ver lo que se irá constituyendo como videoarte. Este término es difícil de acotar y por lo tanto difícil de definir. Cuando una producción audiovisual utiliza medios diferentes, rompe con la idea de continuidad del cine de Hollywood, es futurista, trata un tema concreto y lo expresa de una manera en la que pretende llegar al espectador de manera rompedora, podemos hablar de videoarte. Es el arte hecho video, con su propio lenguaje y sus propios caracteres.

Su película más representativa es “El hombre de la cámara” (Figuras 2, 3) de 1929. En ella podemos ver elementos que no son comunes en las películas clásicas como la hipermovilidad, la multiplicación de planos y diferentes velocidades en los clips. Esta película “sigue siendo el documental más vanguardista que ejemplifica los puntos de vista teóricos de un cineasta” (Petric, 1978:37). Vertov experimenta con la cámara para ver hasta dónde

puede llegar la capacidad de la misma a la hora de comunicar algo. Esta experimentación es la base que sostiene el videoarte.



Figuras 2, 3. Fotogramas de “El hombre de la cámara”

Vertov y otros documentalistas como él fundaron el colectivo *Kinoki* en el que exponían sus teorías sobre cine y vídeo. Vertov escribe: “soy un *kinojo*, soy un ojo mecánico; yo, una máquina, les muestro el mundo como sólo yo puedo verlo.” (Hernández, 2016). En esta frase vemos cómo destaca la idea de la mirada propia que siempre hay detrás de una cámara. De que las imágenes siempre son subjetivas porque alguien decide qué sí, qué no enseñar y de qué manera.

#### 4. b. Inicio total videoarte

El videoarte se consolidó como movimiento artístico cuando a principios de los años 60 un grupo de autores empezaron a crear y expresar a través de la imagen electrónica y las cámaras de vídeo. Las primeras manifestaciones del videoarte eran entonces unas instalaciones que, sobre todo, ofrecían al público una nueva experiencia del espacio y las imágenes, combinando a menudo los medios audiovisuales con diferentes soportes.

El cruce interdisciplinar de las artes plásticas, literatura, música con las nuevas tecnologías creó el clima perfecto para usarlas de forma experimental. Martin subraya que “los artistas que trabajan con video confirman el carácter variable de este medio” (Martin, 2009:6). Esta posibilidad de mezclar todos los conocimientos sobre arte y vanguardias y querer llevar al límite sus cosas comunes fue el catalizador de la corriente del videoarte.

Fadda afirma que “el video es un instrumento particular, poliédrico por naturaleza, imposible de definir en términos unívocos” (Fadda, 1999: 78). Una frase muy cierta porque nada es incorrecto en el videoarte. No existen unas normas de edición o montaje, de narración o guión... no es como el cine (el clásico que concebimos, apoyado por el MRI). En este campo lo que se buscaba eran propuestas multidisciplinares que crearan un ambiente único y una reacción en el público que no se había visto antes.

Varios artistas que estaban ligados a los movimientos de vanguardia decidieron crear Fluxus: un movimiento que nació en 1961 que buscaba la fusión de todas las artes. “Fluxus era una manera de entender la creatividad artística radical e innovadora que sólo con el transcurso del tiempo podría ser comprendida” (Sabeckis, 2015:62).

Dos de los autores pertenecientes a Fluxus más reconocidos son June Paik y Wolf Vostell. Supusieron un cambio en la visión del vídeo en la segunda mitad del siglo XX, porque se cuestionaban las posibilidades que el medio televisivo no había explorado aún. Veían la televisión cómo una herramienta artística que podía llegar mucho más lejos y que estaba “desaprovechando” su naturaleza. Ambos estaban formados en varias disciplinas artísticas que les permitieron ver el arte cómo un único total y el vídeo la herramienta para mostrarlo al mundo.

En 1963, Paik expuso *Exposition of Musik / Electronic Television* que consistía en una combinación de aparatos televisivos con imágenes distorsionadas,

pianos y objetos con sonidos. El mismo año, Vostell estrenó *Sun in your Head*, una película compuesta por imágenes televisivas deformadas con interferencias, ruidos, desajustes de croma hechos adrede.

Ambos artistas lanzaban al mundo sus ideas sobre la televisión y la producción audiovisual del momento con estas obras como crítica directa. Otro ejemplo es que, Vostell, que está considerado el principal exponente del *happening* europeo<sup>1</sup>, en algunas exposiciones acababa rompiendo los televisores de manera simbólica para retratar ese rechazo al medio de masas.

En 1965 Sony comercializó la primera grabadora de vídeo portátil. Las posibilidades de crear un producto audiovisual ya no eran exclusivas del cine y la televisión. Esto lleva la imagen en movimiento a las casas, las familias, la vida diaria. Podía utilizarse como un elemento para retratar de manera vernacular los acontecimientos del ámbito familiar, pero también se presenta como una herramienta de creación de fácil acceso para aquellos que nunca antes habían tenido contacto con el mundo del arte.

Como comenta Rosseti al ser “accesibles por su bajo costo y fácil manejo, en las manos de jóvenes *hippies*, artistas, comunicólogos o estudiantes, dieron origen a un movimiento de video *underground* centrado en la contrainformación y la denuncia” (Rosseti, 2011:109).

Paik utilizó este mismo modelo de Sony para grabar el tráfico en la Quinta Avenida de Nueva York el día que fue de visita el Papa Paolo VI. El vídeo resultante, con algunas modificaciones, fue exhibido esa misma noche en Café Gogó, el club de artistas de Greenwich village. El evento filmado no tenía condición artística alguna, pero los críticos definieron esta cinta de Paik como ready-made-video (haciendo referencia a los *ready-made* de Duchamp) y se transforma en arte en el momento que se expone.

---

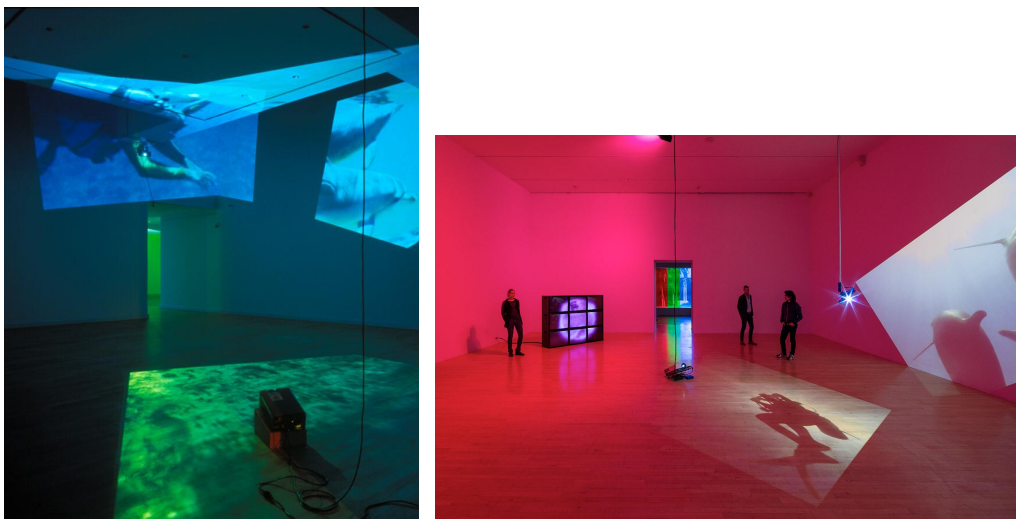
<sup>1</sup> Happening: manifestación artística que pretende involucrar al mayor número de gente posible en una obra de arte que suele presentarse en lugares públicos.

Más tarde, cuando los artistas se empezaron a relacionar con el vídeo de manera más cercana viéndolo como una forma de creación artística autónoma que les permitía romper los límites que había hasta ese momento.

Es por esto que en la década de los 70 los artistas empezaron a trabajar con las tecnologías que iban apareciendo y se nota cómo todos quedaron marcados por un lenguaje artístico electrónico. Varios artistas de esos años trabajaban en torno al poder de su propia imagen y utilizaban la cámara como espejo.

Esta necesidad de explorar los cuerpos, su movimiento y la representación cambió en los años 80 cuando ya los artistas veían el vídeo como única herramienta de expresión. Sustituyeron estas temáticas por vídeos con grandes escenografías y mucho más performativos que pueden recordar al estilo cinematográfico.

En los 90 se desarrolló una nueva manera de presentar la videoinstalación. Los artistas pretendían hacer sentir al espectador inmerso en su obra. Que el visionado fuera una experiencia total y que la importancia no fuera solamente del vídeo. Como por ejemplo en la obra *Delphine* (1999) de Diana Thater (Figuras 3, 4).



Figuras 3, 4. *Delphine* (1999) de Diana Thater

Otros sucesos importantes para el campo de la videocreación fue la creación de Dogma 95. Un manifiesto a manos de Lars von Trier y Thomas Vinterberg, entre otros directores, que pretendía marcar unas nuevas reglas para el cine. Criterios como rodar con cámara en mano, rodar en localizaciones reales o la prohibición de efectos ópticos y filtros determinaban si un film era considerado apto para pertenecer al movimiento Dogma 95.

Uno de los requisitos más extraños era que no apareciera el nombre del director en los créditos. Pero gracias a estas normas tan marcadas es un movimiento fácil de definir en comparación con otros a lo largo de la historia.

Quería destacar la figura de Zbigniew Rybczynski, que además de ser un gran cineasta, es reconocido por ser uno de los pioneros del vídeo experimental. Su obra es muy diversa, pero su pieza *Tango* (1980) (Figuras 5,6,7,8), me resulta especial por el parecido con la idea que he tratado en este trabajo. Cómo mediante la repetición acaba acumulando acciones que hacen que la visualización siguiente siempre sea diferente a la anterior.



Figuras 5, 6, 7, 8. Fotogramas de *Tango* (1980) de Zbigniew Rybczynski

Como conclusión, llego a la idea de que el vídeo como expresión artística ha tenido muchas formas y vertientes debido a su versatilidad. Cada artista lo ha tratado de una manera muy personal pero todos en un ámbito de experimentación, de llevar al límite este canal de creatividad.

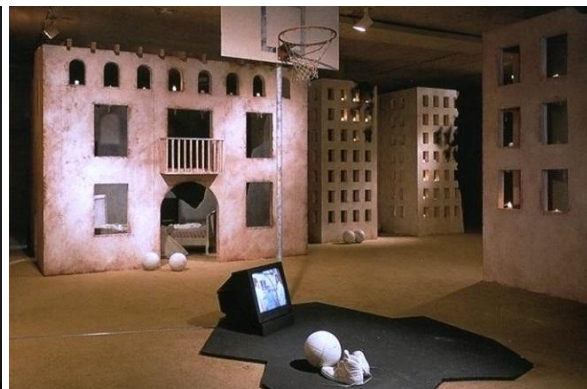
Creo que no hay un momento exacto en el que podamos decir que empieza el videoarte. Simplemente que la sed de creación y de expresar ciertas ideas que no estaban en la comunicación más mainstream llevaron a los jóvenes artistas a investigar las nuevas herramientas del momento que les permitían grabar sus ideas de manera autónoma.

#### 4. c. Videoarte en España

En España el videoarte no tuvo el mejor inicio, al igual que otras vanguardias artísticas, debido a la censura de la dictadura franquista. Un grupo de catalanes, entre ellos Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) y Francesc Torres (Barcelona, 1948), fueron los pioneros del vídeo experimental pero tuvieron que desarrollar su obra fuera del país (Figuras 9, 10).



*Figura 9.*  
*Pieza de Entre/Between*  
*de Antoni Muntadas*



*Figura 10.*  
*Belchite/South Bronx: un paisaje trans-cultural*  
*y transhistórico de Francesc Torres*

Estos artistas tenían como referencia a Paik y Vostell por todo su trabajo con las artes plásticas, son lo que llamamos la primera generación de videoartistas. Lo que más caracteriza su trabajo es el componente político de sus obras.

La segunda generación está más influenciada por la televisión y el cine pero continúan con un lenguaje que rompe con lo convencional. Esta, a diferencia de la primera, se desarrolló dentro del territorio español.

En la actualidad el vídeo forma parte de nuestro día a día, pero no siempre de una manera artística, sino más bien, vernacular. Las redes sociales y los dispositivos móviles nos han acostumbrado a tener al alcance la producción audiovisual. Aún así, el videoarte y la creación de video siguen experimentando con las nuevas tecnologías y tendencias. Pueden haber cambiado cosas a lo largo de los años pero el estilo del videoarte en el presente sigue siendo experimental.

A día de hoy las mujeres forman parte del mundo de la creación artística y audiovisual. Creo que es importante destacar su trabajo y dar a conocer su obra. Algunas de mis referentes son Mar Reykjavik y Marta Ochoa, dos españolas por debajo de los treinta años.

Mar Reykjavik (Figura 11) es una artista multidisciplinar que suele trabajar con el vídeo y la instalación. Ha sido reconocida internacionalmente y expuesto su obra en diferentes museos (EACC), galerías (Galería Rosa Santos) y ferias de arte (ARCO).





*Figura 11. Vista de exposición: Mar Reykjavik, 'La risa de la barriga' (2021).  
Galería Rosa Santos (València)*

Marta Ochoa es arquitecta, diseñadora gráfica y artista audiovisual. Aunque está centrada en ser la cofundadora de Casa Antillón (un espacio de creación en Madrid) ha producido varios vídeos que yo consideraría videoartes.

Por ejemplo, ha hecho visuales 3D para conciertos de la cantante Natalia Lacunza (Figura 12,13,14) creando una especie de bosque encantado a través del diseño y el montaje de imágenes.



*Figuras 12, 13. Fotogramas de los visuales de Natalia Lacunza por Marta Ochoa*



*Figura 14. Fotografía de un concierto en directo de Natalia Lacunza*

Otro trabajo que también tiene el mismo estilo es el que hizo para la marca NYMPH. La creación de un espacio ficticio con elementos 3D en movimiento acompañado de un diseño de sonido.



*Figuras 15, 16. Fotogramas de los visualizers de NYMPH por Marta Ochoa*

## 4.1. Theoretical framework

### 4. 1. a. Videoart antecedents

#### 4. 1. a. 1. The cinematographic avant-gardes

Avant-garde cinema was born in opposition to the classical Hollywood film productions. At the beginning of the 20th century people wanted to confront the concepts that had been established in art. This break with the established criteria intended to provoke audiences who had been consuming the same productions for too long.

Artists and directors began to create filmic works without seeking a commercial purpose, since they understood cinema as a way of expression that allowed them to tell things that interested and intrigued them. This change of vision made them question the artistic values that were so deeply established.

The focus began to be placed on other types of protagonists who transmitted their experiences to the public in a way that had never been seen before. This way of creating cinema became an international phenomenon where each European territory had its own current and in which "*musicians, photographers, painters or writers*, sought to experiment with the new medium and break with the classic systematized narrative" (Sabeckis, 2015: 49).

In German Expressionism we can see how shadows and dark stories are enhanced. It no longer focuses on making everything look realistic and beautiful, instead it looks for the deepest demons to capture the worst characteristics of the society of the time that was very marked by the end of the war. It generates a dark atmosphere that encompasses all the evils of the time to the limit.

The weight of Italian Neorealism worldwide made filmmakers think that they could take advantage of the screen as a way of communication with which to report the problems around them. These films have a more realistic style, to the point of using non-professional actors. The plots also focus on societal dramas like poverty or death.

As for the *Nouvelle Vague*, the young intellectuals who started making film reviews in the magazine *Cahiers du cinéma*, understood that they could not make films with mainstream cinema budgets. That is why they decided to create their own style. A style in which it seems that the protagonists do not have a concrete direction and are improvising and talking about the things of their daily lives, especially love and art. They always treat these subjects with an intellectual but relaxed touch, which means that the plot is not too clear, but the film is a set of scenes and conversations.

#### 4. b. 2. Dziga Vetov

Born in Poland in 1896 and was one of the great visionaries of audiovisual production. His birth name was actually Denís Abrámovich Káufman, but he changed it when he began to get into art for Dziga Vertov, which means "Spinning Top".

In 1918, during the Russian Revolution, he joined the Moscow Film Committee, where he was later put in charge of editing the weekly newsreel *Kino-Nedelia*. His work in the communication and propaganda of the Committee was linked to sensationalist montages intended to persuade society as it has happened during all wars.

During the execution of these works he began to decide what would be his own style, which was very different from that of *Kino-Nedelia*. Seeing that style of communicating, filming and editing he knew that it was not the line he wanted to follow with his productions.

His theory of the cine-eye, intended to make people understand that the lens of a camera has more possibilities than the human eye itself. This thought, futuristic for that time, wanted to break with the conception of video as only part of cinema and hegemonic productions.

As Petric says: "If we analyze what Vertov meant by *cinema verité*, we will discover that his unique filming strategy had two objectives: to promote the new concept of documentary cinema and to combat the old form of staged cinema" (Petric, 1978: 32).

During the Russian Civil War the population was in a disadvantaged situation of hunger and misery. During those years, specifically in 1919, the cine-eye movement appeared. Artists felt the need to express this feeling of general anger by promoting a revolutionary movement through art.

The cine-eye (Figure 1) was defined as a means of making the invisible visible. They wanted to show the world everything that was happening in the war context. "Dziga Vertov's cinema is no longer cinema, the cinema we are used to. His cinema is counter-cinema, anti-cinema, cinema of information and expression" (Rusiñol, 1988: 185).

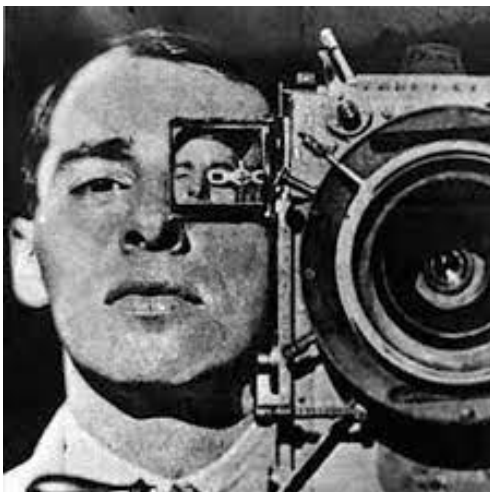


Figure 1. Cine eye poster (1924)

This artistic revolution, which went hand in hand with the social and political one, meant a new current of audiovisual creation. Rusiñol points out that videoart in its beginnings "can be considered a more or less free formula of Vertov's kino-glaz" (Rusiñol, 1988: 186).

I mean, with Vertov we can begin to see what will be constituted as videoart. This term is difficult to delimit and therefore difficult to define. When an audiovisual production uses different media, breaks with the idea of continuity of Hollywood cinema, is futuristic, deals with a specific theme and expresses it in a way that aims to reach the viewer in a groundbreaking way, we can speak of videoart. It is art made video, with its own language and its own characters.

His most representative film is "The Man with the Camera" (Figures 2, 3) of 1929. In it we can see elements that are not common in classic films such as hypermobility, the multiplication of shots and different speeds in the clips. This film "remains the most avant-garde documentary exemplifying a filmmaker's theoretical views" (Petric, 1978:37). Vertov experiments with the camera to see how far the camera's ability to communicate something can go. This experimentation is the basis for videoart.



*Figures 2, 3. Frames from "The man with the camera".*

Vertov and other documentary filmmakers like him founded the Kinoki collective in which they expounded their theories on film and video. Vertov writes: "I am a kinojo, I am a mechanical eye; I, a machine, show you the world as only I can see it." (Hernandez, 2016). In this sentence we see how he highlights the idea of one's own gaze that is always behind a camera. That images are always subjective because someone decides what to show, what not to show and in what way.

#### 4. 1. b. Total beginning of videoart

Videoart was consolidated as an artistic movement when in the early '60s a group of authors began to create and express themselves through electronic images and video cameras. The first manifestations of videoart were then installations that, most of all, offered the public a new experience of space and images, often combining audiovisual media with different supports.

The interdisciplinary crossover of visual arts, literature, music and new technologies created the perfect climate to use them in an experimental way. Martin underlines that "artists who work with video confirm the variable character of this format" (Martin, 2009:6). This possibility of mixing all the knowledge about art and avant-garde and wanting to push their common things to the limit was the catalyst for the videoart current.

Fadda affirms that "video is a particular instrument, polyhedral by nature, impossible to define in univocal terms" (Fadda, 1999: 78). A very true sentence because nothing is incorrect in videoart. There are no rules of editing or montage, of narration or script... it is not like cinema (the classic one we conceive, supported by the MRI). In this field what we were looking for were multidisciplinary proposals that would create a unique atmosphere and a reaction in the audience that had not been seen before.

Several artists who were related to avant-garde movements decided to create Fluxus: a movement born in 1961 that sought the fusion of all the arts. "Fluxus was a way of understanding radical and innovative artistic creativity that only in the course of time could be understood" (Sabeckis, 2015:62).

Two of the most recognized authors belonging to Fluxus are June Paik and Wolf Vostell. They meant a change in the vision of video in the second half of the twentieth century, because they questioned the possibilities that the television had not yet explored. They saw television as an artistic tool that could go much further and that was "wasting" its nature. Both were trained in various artistic disciplines that allowed them to see art as a totality and video as the tool to show it to the world.

In 1963, Paik exhibited *Exposition of Musik / Electronic Television* which consisted of a combination of television sets with distorted images, pianos and sound objects. In the same year, Vostell released *Sun in your Head*, a film composed of distorted television images with deliberate interference, noise and chroma mismatches.

Both artists launched to the world their ideas about television and the audiovisual production of the moment with these works as direct criticism. Another example is that Vostell, who is considered the main exponent of the European *happening*<sup>2</sup>, in some exhibitions ended up breaking televisions in a symbolic way to portray this rejection of the mass media.

In 1965 Sony commercialized the first portable video recorder. The possibilities of creating an audiovisual product were no longer exclusive to cinema and television. This brought the moving image into homes, families, everyday life. It could be used as an element to portray in a vernacular way the events of the family environment, but it also presents itself as an easily accessible creation tool for those who had never before had contact with the world of art.

---

<sup>2</sup> Happening: artistic manifestation that pretends to involve as many people as possible in a work of art that is usually presented in public places.



As Rosseti comments, being "accessible due to their low cost and easy handling, in the hands of young hippies, artists, communicators or students, they gave rise to an underground video movement focused on counter-information and denunciation" (Rosseti, 2011:109).

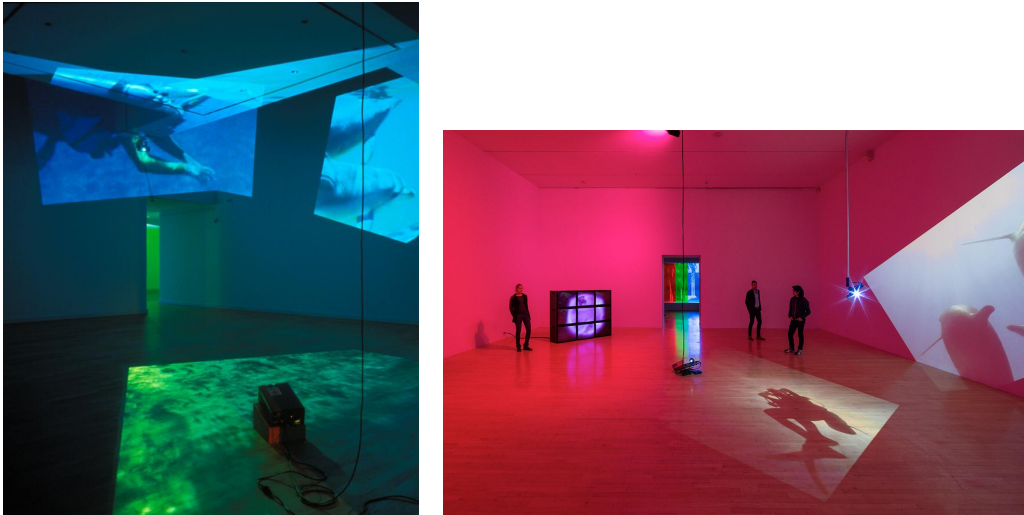
Paik used this same Sony model to record the traffic on New York's Fifth Avenue on the day Pope Paul VI visited. The resulting video, with some modifications, was shown that same night at Café Gogó, the artists' club in Greenwich Village. The filmed event had no artistic status, but critics defined Paik's film as a ready-made-video (referring to Duchamp's ready-made) and it became art the moment it was exhibited.

Later, when artists began to interact with video in a closer way, seeing it as a form of autonomous artistic creation that allowed them to break the limits that had existed up to that moment.

This is why in the 1970s artists began to work with the technologies that were emerging and it is evident how they were all marked by an electronic artistic language. Several artists of those years worked around the power of their own image and used the camera as a mirror.

This need to explore bodies, their movement and representation changed in the 1980s when artists saw video as the only tool of expression. They replaced these themes by videos with large scenographies and much more performative that can remind us of the cinematographic style.

In the 1990s a new way of presenting the video installation was developed. The artists intended to make the audience feel immersed in their work. The viewing was to be a total experience and the importance was not only of the video. As for example in the work *Delphine* (1999) by Diana Thater (Figures 3, 4).



*Figures 3, 4. Delphine (1999) by Diana Thater*

Another important event in the video creation field was the creation of Dogma 95. A manifesto by Lars von Trier and Thomas Vinterberg, among other directors, which aimed to set new rules for cinema. Criteria such as shooting with handheld camera, filming in real locations or the prohibition of optical effects and filters determined whether a film was considered eligible to belong to the Dogma 95 movement.

One of the strangest requirements was that the director's name not appear in the credits. But thanks to these strict rules, it is a movement that is easy to define compared to others over history.

I wanted to highlight the figure of Zbigniew Rybczynski, who in addition to being a great filmmaker, is recognized for being one of the pioneers of experimental video. His work is very diverse, but his piece Tango (1980) (Figures 5,6,7,8), is special to me because of its resemblance to the idea that I have developed in this work. How, through repetition, he ends up accumulating actions that make the following visualization always different from the previous one.



Figures 5, 6, 7, 8. Frames from Zbigniew Rybczynski's *Tango* (1980).

In conclusion, I come to the idea that video as an artistic expression has had many forms and aspects because of its versatility. Each artist has dealt with it in a very personal way but all of them in a field of experimentation, of taking this source of creativity to the limit.

I don't think there is an exact moment when we can say that videoart begins. Simply that the thirst for creation and to express certain ideas that were not in the more mainstream communication led young artists to investigate the new tools of the moment that allowed them to record their ideas autonomously.

#### 4. 1. c. Videoart in Spain

In Spain videoart did not have the best start, like other artistic avant-gardes, due to the censorship of Franco's dictatorship. A group of catalans, among them Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) and Francesc Torres (Barcelona, 1948),

were the pioneers of experimental video, but they had to develop their work outside the country (Figures 9, 10).

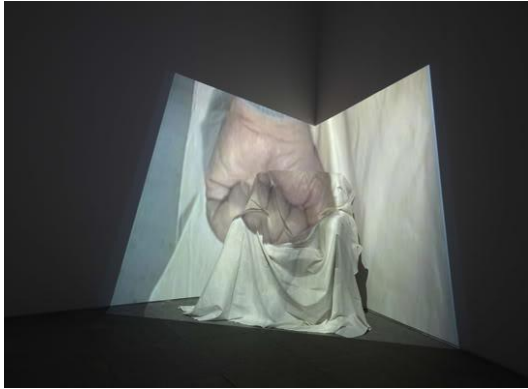


Figure 9.  
Piece from Entre/Between  
by Antoni Muntadas

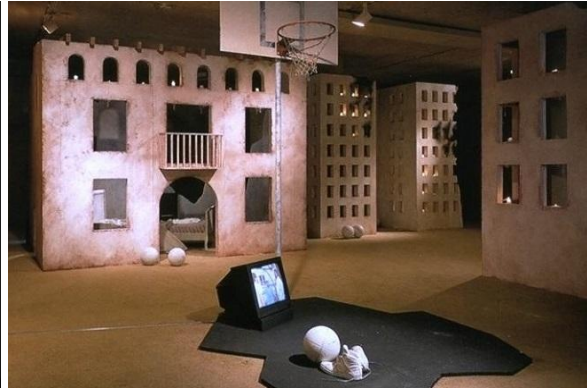


Figure 10.  
Belchite/South Bronx: a trans-cultural landscape  
and transhistoric by Francesc Torres.

These artists had Paik and Vostell as a reference for all their work with the visual arts, they are what we call the first generation of video artists. What most characterizes their work is the political component of their works.

The second generation is more influenced by television and cinema but continues with a language that breaks with convention. This one, unlike the first, developed within the Spanish territory.

Nowadays, video is part of our daily life, but not always in an artistic way, but rather in a vernacular way. Social networks and mobile devices have accustomed us to have audiovisual production accessible to us. Still, videoart and video creation continue to experiment with new technologies and trends. Things may have changed over the years but the style of videoart in the present remains experimental.

These days, women are part of the world of artistic and audiovisual creation. I think it is important to highlight their work and make their projects known. Some

of my references are Mar Reykjavik and Marta Ochoa, two Spanish women under thirty years old.

Mar Reykjavik (Figure 11) is a multidisciplinary artist who usually works with video and installation. She has been internationally recognized and has exhibited her work in different museums (EACC), galleries (Rosa Santos Gallery) and art fairs (ARCO).



Figure 11. Exhibition view: Mar Reykjavik, 'La risa de la barriga' (2021).  
Rosa Santos Gallery (Valencia)

Marta Ochoa is an architect, graphic designer and audiovisual artist. Although she is focused on being the co-founder of Casa Antillón (a creative space in Madrid) she has produced several videos that I would consider videoart.

For example, she has made 3D visuals for concerts for the singer Natalia Lacunza (Figure 12,13,14) creating a kind of enchanted forest through the design and montage of images.



Figures 12, 13. Frames of Natalia Lacunza's visuals by Marta Ochoa.



Figure 14. Photograph of a live concert of Natalia Lacunza.

Another work that also has the same style is the one he did for the NYMPH brand. The creation of a fictitious space with moving 3D elements accompanied by a sound design.



Figures 15, 16. Frames from the NYMPH visualizers by Marta Ochoa

## 5. Repetición

¿Qué conseguimos con la repetición? Depende del sujeto pueden variar las respuestas. Si nos centramos en una máquina que repite un movimiento puede que signifique que la maniobra mecánica sin pensamiento alguno ayuda a ahorrar un poco de tiempo en la acción que desempeña. Ya que en la sociedad industrializada Fernández Polanco ve la repetición como “lugar común” de todos nosotros (Fernández Polanco, 91-92).

Pero, nosotros los humanos, ¿para qué repetimos las cosas? ¿Para mejorar? Por mucho que se repita una acción, nunca va a ser la misma. Igual que cada vez que nosotros nos presentemos hacia alguien no vamos a dar la misma impresión.

La repetición en el arte se ha utilizado para crear armonía, equilibrio, dar la sensación de patrones al espectador. Porque “[...] nos hemos familiarizado con la lectura de imágenes idénticas, dobles, con la repetición como procedimiento [...]” (Fernández Polanco, 91-92) que hace que aquello único ya no nos parezca suficiente. Vivimos en una época de consumir grandes cantidades de imágenes, vídeos y estímulos.

La representación de uno mismo es un tema muy complejo porque existe la posibilidad del cambio. La repetición en nuestras vidas nunca va a ser igual de precisa que la de una máquina, ya que no lo somos.

En este trabajo quiero plasmar la idea de la variedad de caras que tiene una misma persona. Mediante la repetición de maquillarse una y otra vez e ir plasmando sus caras en toallas que representan las personas que conoce. Ninguna de estas versiones es falsa, todas son fieles a la persona, pero son diferentes. ¿Cómo es posible que sean diferentes las caras que se plasman si la acción del sujeto es la misma una y otra vez? Está repitiendo lo mismo, pero

el resultado es diferente. Máscara de pestañas, labios, colorete. Máscara de pestañas, labios, colorete.

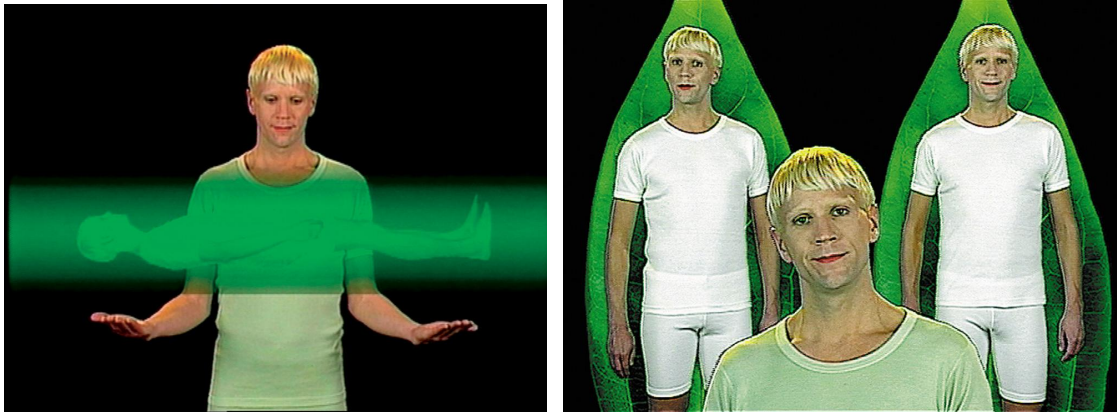
La idea de que la repetición no es precisa abre muchos caminos. El artista canadiense Stan Douglas con su obra *Journey into fear* (2001) (Figura 17), reinterpretación del clásico del 43 de Norman Foster y del remake de Daniel Mann en 1975, crea una videoinstalación que hace posibles hasta 625 combinaciones entre imágenes y diálogo.



Figura 17. Fotograma de *Journey into fear* (2001) de Stan Douglas

En la videoinstalación de Bjorn Melhus *Again & Again* (1998) (Figuras 18, 19, 20), vemos cómo mediante la creación de clones de manera digital y su duplicación gracias a los monitores, vemos una gran cantidad de calcos de sí mismo. A lo largo del video va hablando sobre la cuestión esencial del yo. Mediante la repetición busca la mejora de sí mismo.





*Figuras 18, 19, 20. Fotogramas de Again & Again (1998) de Bjorn Melhus*

## 6. Argumentaciones discursivas

Toda mi vida he grabado a mi familia. Me acuerdo de mi primera cámara de mano. Era una videocámara azul con un objetivo muy pequeño, era cuadrada y tenía tres botones. Siempre me ha gustado documentar todo lo que pasaba a mi alrededor y estoy acostumbrada a estar a ese lado de la cámara.

Mi hermana era la actriz en todas mis películas y teatros (Figuras 21, 22). Ella y sus muñecos eran los protagonistas de todas mis entrevistas. En todos estos videos no se me suele ver, sólo se escucha mi voz detrás de la cámara.



*Figuras 21, 22. Fotogramas de vídeos caseros propios.*

No había edición en el video porque no sabía cómo hacerlo. Simplemente grababa durante minutos en un plano continuo estático apoyando la cámara en algún mueble o acercándome y alejándome con el zoom a las cosas que me parecían interesantes. Por eso en mis proyectos utilizo muchos zooms in y zooms out. Me gusta la manera en que te centras en una parte determinada del objeto o la persona y no ves qué pasa alrededor. Me parece una manera de encuadre no tan común y más personal, porque dejas fuera de campo muchas cosas.

Esta cámara de 2007 no tenía demasiada buena calidad ni de vídeo ni de audio, pero le guardo mucho cariño al resultado de esas pequeñas películas. Por eso me gusta seguir grabando de esta manera tan natural y casera. Porque me siento parte de la creación y pienso que es mi huella como artista.

Ya de más adulta, gracias a los estudios, he descubierto corrientes cinematográficas como la *Nouvelle Vague*, mi favorita, en la que me ha cautivado el estilo de grabación. Los colores, los diálogos profundos pero a la vez sin cohesión entre ellos, las preguntas existenciales... He visto gran filmografía de este periodo y es imposible no reproducir en parte un estilo que admiras.

He estudiado música desde los ocho años y me encantaba ver los videoclips de las canciones que sonaban en la radio. En verano siempre antes de ir a la playa ponía la MTV y me podía pasar horas viendo los videos del momento. En esa época esa era mi educación audiovisual. Los ritmos de las cámaras, los cambios de plano, los movimientos de los cantantes... todo eso me ha marcado como creadora y lo tengo en mi base interna a la hora de grabar un videoarte. Es por eso que me gusta acompañar siempre mis cortos y mis videos de música constante, incluso componerla como es el caso de este videoarte.

En el videoarte he querido experimentar alrededor de mi tema de investigación: la repetición y la representación. "Mis diferentes caras" quiere mostrar cómo mi acción mecánica de maquillarme y plasmar mi rostro es diferente a la anterior, pero sigo siendo yo.

Las camisetas son espejos de mi rostro, muestran una parte de mí, todas reales pero distintas. Cada estampación cuenta dos verdades: que soy la misma todo el rato y que la imagen que llega a los demás es cada vez una.

Miro a la cámara constantemente para interpelar directamente al espectador. Es una manera de presentarme a él y darle a entender de que estoy mostrando mi personalidad hacia él, colgando mis caras para que las pueda ver todas juntas en un mismo espacio y por lo tanto "comprender" quién soy yo al completo.

En mi mente, desde el primer momento, la ubicación de la grabación era en la terraza trasera de la casa de mi abuela, porque tiene hilos de tender y sería perfecto para colgar las estampaciones de mi cara.

Para la grabación del vídeo, tuve que pensar las opciones de cómo llevarlo a cabo. Las necesidades técnicas estaban claras: una cámara de vídeo de mano y un trípode. Para poder realizar la performance de plasmar mi cara repetidas veces necesitaba maquillaje y telas o toallas blancas húmedas.

Monté el set con una silla principal (Figura 23), en la que yo me sentaría, dos taburetes a los lados para dejar las toallas y las pinturas y la bolsa de pinzas de mi abuela apoyada en el suelo.



*Figura 23. Fotograma de Mis diferentes caras de Carlota*

Puse el trípode con la cámara centrando el decorado y empecé la performance sin parar (Figura 24). Sacando como resultado un vídeo de unos seis minutos. Luego, pedí a mi hermana que me ayudara a grabar otro tipo de planos para poder hacer un montaje más elaborado. Le iba dando instrucciones y se movía alrededor mío mientras yo seguía con la performance (Figura 25).



*Figura 24. Fotograma de Mis diferentes caras de Carlota*



*Figura 25. Fotograma de Mis diferentes caras de Carlota*

En cuanto a la postproducción, volqué todos los archivos que tenía del día de la grabación y empecé a editar siguiendo un montaje bastante continuo, debido a que es una performance. He intentado mantener la mayor parte del material grabado con la cámara fija para darle continuidad, pero lo he ido superponiendo con otros planos para hacerlo dinámico (Figura 26).



*Figura 26. Fotograma de Mis diferentes caras de Carlota*

Para el título y los créditos probé diferentes tipografías con Photoshop e Illustrator, pero finalmente decidí escribirlos a mano para darle mi toque personal. Luego los traté un poco con Illustrator para darles profundidad y estilo 3D (Figura 27).



*Figura 27. Fotograma de Mis diferentes caras de Carlota*

Por último, la banda sonora. Es una pieza musical original que empieza con un estilo más ambiental pero que finalmente se vuelve una canción pop. Me gusta la mezcla que he creado porque representa las dos partes de este proceso.

La parte ambiental es única y no se puede ver un patrón demasiado claro. Simplemente van entrando y saliendo melodías y sonidos extraños. Aquí intento transmitir la idea de la representación de uno mismo, cómo nunca sabremos todas las caras de alguien, son muchas que vienen y van y no puedes seguirles el ritmo. Quería traducir el estilo experimental de la performance a una experiencia sonora.

Por otro lado, la parte más pop, con la letra y la música en bucle, atañe a la repetición. Las mismas palabras y los mismos acordes pero se van sumando sonidos a cada bucle, igual que aunque repita la misma acción de maquillarme y plasmar mi rostro, cada vez es diferente. Se van acumulando las melodías igual que se acumula la pintura en mi cara.

## 7. Sinopsis

Título: Mis diferentes caras.

Tema: La diferencia en la repetición.

Idea narrativa: Las distintas personalidades de una misma persona.

Storyline: Una chica joven plasma en varias telas blancas sus diferentes caras. Todas suyas, pero todas diferentes.





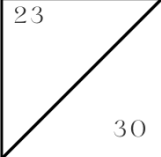
Sinopsis: Carlota se maquilla con pinturas los ojos, los labios y los mofletes. Se va quitando el maquillaje dejando su faz en retales y toallas que acaba colgando en unos hilos de tender a modo de exposición.





## 8. Producción

### 8. 1 Cronograma

2023

# ABRIL

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
						
9	10	11	12	13	14	15
						
16	17	18	19	20	21	22
						
23	24	25	26	27	28	29
	30					

	Preparación de la idea y los materiales
	Grabación
	Composición y producción banda sonora
	Edición y montaje



## 8. 2 Guión técnico

### **"Mis diferentes caras"**

GUIÓN TÉCNICO

Un guión de  
Carlota Díaz López  
dirigido por  
Carlota Díaz López

SECUENCIA 1. [EXTERIOR] [DÍA] [TERRAZA]

1. PG de la localización. Estático. CARLOTA entra en campo, se sienta en la silla central y empieza a maquillarse la cara para después plasmarla en una tela blanca que tiene a su alcance. Repite esta acción hasta que utiliza todas las telas/toallas.

SECUENCIA 2. [EXTERIOR] [DÍA] [TERRAZA]

2. PP hilos de tender.
3. PP pinzas.
4. PP traveling telas tendidas.
5. PM Dorsal. CARLOTA maquillándose.
6. PM de la localización. CARLOTA maquillándose. Captar el movimiento de las toallas.
7. PM Lateral. CARLOTA maquillándose.
8. PM CARLOTA. CARLOTA se levanta a tender. Cámara en movimiento la sigue.
9. PP de discos desmaquillantes.
10. PM de la localización. Toallas tendidas moviéndose por el viento.

### 8. 3 Desglose de guión

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Terraza					<b>Número secuencia:</b> 1
					<b>Número de planos:</b> 1
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1
X		X			<b>Nº páginas:</b> 1
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>					
<p>Carlota entra en escena y se sienta en la silla central. Empieza a maquillarse con las pinturas y se va limpiando la cara con las telas blancas para luego colgarlas en los hilos de tender. Repite esta acción hasta que no queden más toallas para tender.</p>					
<b>PERSONAJES</b>					
<b>Principales</b>		<b>Secundarios</b>			<b>Figurantes</b>
Carlota					
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara, ópticas, etc.</b>		
Iluminación natural			Cámara de vídeo de mano, trípode		
<b>Sonido</b>			<b>Otras</b>		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo / Vehículos</b>			<b>Vestuario</b>		
Toallas, telas blancas, taburetes, silla, bolsa pinzas, pinzas, discos desmaquillantes, agua micelar			Camiseta blanca, pantalón negro		
<b>Maquillaje y peluquería</b>			<b>Efectos especiales</b>		
Máscara de pestañas, pintalabios, colorete, lápices de colores. Pinza para el pelo					

<b>LOCALIZACIÓN:</b> Terraza					<b>Número secuencia:</b> 2
					<b>Número de planos:</b> 9
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	<b>Pág. Guión:</b> 1
X		X			<b>Nº páginas:</b> 1
<b>DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA</b>					
<p>Planos recurso y detalle de las acciones de Carlota y de las cosas que tiene alrededor.</p> <p>Cámara en mano para captar el movimiento. Utilización de zoom in y zoom out.</p>					
<b>PERSONAJES</b>					
<b>Principales</b>		<b>Secundarios</b>		<b>Figurantes</b>	
Carlota					
<b>NECESIDADES TÉCNICAS</b>					
<b>Iluminación</b>			<b>Cámara, ópticas, etc.</b>		
Iluminación natural			Cámara de vídeo de mano		
<b>Sonido</b>			<b>Otras</b>		
<b>NECESIDADES ARTÍSTICAS</b>					
<b>Atrezzo / Vehículos</b>			<b>Vestuario</b>		
Toallas, telas blancas, taburetes, silla, bolsa pinzas, pinzas, discos desmaquillantes, agua micelar.			Camiseta blanca, pantalón negro		
<b>Maquillaje y peluquería</b>			<b>Efectos especiales</b>		
Máscara de pestañas, pintalabios, colorete, lápices de colores. Pinza para el pelo.					

## 8. 4 Plan de rodaje

HORA	DUR.	SEC.	PLANOS	LOCALIZACIÓN	INT./EXT. DÍA/NOCHE	PERSONAJES	OBSERVACIONES
13:00	6 min	1	P. General	Terraza	Ext. Día	Carlota	Plano fijo que permite ver todo el decorado.
13:10	1 min	2	PP	Terraza	Ext. Día		Pinza enganchada del hilo de tender.
13:12	1 min	2	PP	Terraza	Ext. Día		Plano en movimiento desde la bolsa de pinzas del suelo al cielo.
13:14	1 min	2	PP	Terraza	Ext. Día		Travelling de las telas tendidas
13:16	1 min	2	PM Dorsal	Terraza	Ext. Día	Carlota	Zoom in de Carlota de espaldas con el colorete
13:18	1 min	2	PM	Terraza	Ext. Día	Carlota	Plano en movimiento de las toallas y zoom in a Carlota
13:20	1 min	2	PM Lateral	Terraza	Ext. Día	Carlota	Perfil de Carlota maquillándose
13:22	1 min	2	PM	Terraza	Ext. Día	Carlota	Plano en movimiento. Carlota se levanta a tender.
13:24	1 min	2	PP	Terraza	Ext. Día		Discos desmaquillantes
13:26	1 min	2	PM	Terraza	Ext. Día		Plano en movimiento con zoom. Acaba en toallas tendidas PG

## 8. 5 Informe de localizaciones

<b>NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:</b> Terraza					<b>Secuencias:</b> 1 y 2
					<b>Número de planos:</b> 8
<b>Dirección postal:</b> 46007					<b>Persona de contacto:</b> Carlota
<b>Exterior</b>	<b>Interior</b>	<b>Día</b>	<b>Tarde</b>	<b>Noche</b>	
X		X			
<b>CONDICIONES DE ILUMINACIÓN</b>					
<b>Natural</b>			<b>Artificial</b>		
X			NO		
<b>CONDICIONES ACÚSTICAS</b>					
<b>Ruido ambiental interior</b>			<b>Ruido ambiental exterior</b>		
NO			Ruido pájaros, coches.		
<b>FOTOGRAFÍA</b>					
					
<b>MAPA</b>					
					

## 8. 6 Voz en OFF

“Me deshago, me hago, me vuelvo a hacer. ¿Me ves? ¿Me ves?”

Esta letra que se repite en bucle a lo largo de la canción pretende exponer cómo una persona se hace y rehace a sí misma constantemente. Nunca es la misma persona y no siempre se le ve de la misma manera. Pregunta “¿me ves?” porque como seres sociales siempre nos preguntamos cómo somos percibidos por el resto. *Ver* a alguien, en este caso, significa entenderle y llegar más allá de la superficie que todos conocen: la que se plasma en las toallas.

## 9. Plan de marketing y explotación

Como he comentado en el apartado [2. Justificación del trabajo](#) la vida de mi videoarte una vez expuesto como trabajo de fin de grado, es la exposición en varios lugares.

Los pasos a seguir para llevar a cabo la presentación en sociedad de mi trabajo empezarán por contactar con las diferentes entidades: CCCC, EACC, Casa Antillón y Filipinas5.

Para ello, realizaremos un dossier presentando la idea de mi trabajo, una breve explicación del videoarte, un plan de comunicación, un cartel publicitario (Figura 28) y un plan de financiación para llevar todo a cabo.

La idea y explicación de la temática elegida ya están claros en este documento, así que pasaré a detallar las partes del plan de comunicación y marketing.

Primero haría un estudio del público objetivo al que le puede interesar la propuesta para poder plantearlo a los espacios expositores. Buscaría a medios

de comunicación relacionados con el arte y lo audiovisual para cerrar entrevistas y poder dar voz a mi trabajo.

Con el cartel lo publicitaría por redes sociales y por las diferentes webs de los museos/ espacios donde quiero exponerlo. También imprimiría carteles en físico para poder colgarlos por las ciudades en los que se encuentran.



*Figura 28. Cartel publicitario de Mis diferentes caras*

## 10. Conclusión

La idea del videoarte que quería hacer me costó un poco al principio. Sabía el estilo que quería seguir pero no tenía una temática clara para investigar y poder indagar. Se me ocurrió la idea de plasmar mi persona en toallas para convertir mi esencia en algo físico que se pudiera exponer claramente. Cuando llegué a esta idea rápidamente todo se compuso muy rápido en mi cabeza.

Pensaba que lo haría en toallas pequeñas pero se quedó mejor en recortes de una camiseta blanca. Cuando empecé a grabar y vi que no se plasmaba tanto la cara en la toalla como yo me imaginaba me entró un poco el pánico. Pero realmente no podía parar porque era una performance y porque una vez ya me pintara por primera vez la cara no podía volver a empezar. Así que seguí y fui improvisando.

Aunque tenía muy claro el mecanismo que quería seguir, todos los movimientos que hago y los colores que escojo son fruto del momento, no lo ensayé ni una vez.

Monté el set casi una hora antes de que empezara la grabación y las pinturas se derritieron al sol. Fue toda una sorpresa cuando empecé a maquillarme porque la textura era espesa, incluso alguna se rompió al ponerla sobre mi cara. Pero no quería parar, así que continué.

Una vez que tuve el material resultante de la performance, empecé a pensar en cómo haría la música. Me puse a producir y fueron saliendo de mí esas dos partes tan diferentes de la banda sonora que plasman a la perfección los dos temas que trato en mi trabajo.

Cuando me puse a editar, en mi cabeza estaba muy claro el resultado final así que no me costó demasiado ponerlo todo en el orden que quería. Estoy muy contenta con cómo ha quedado el videoarte.



Haber indagado en la historia del videoarte me ha ayudado a ver de dónde viene y por qué existe esta manera de creación audiovisual. Aunque hasta el curso pasado yo no había oído hablar nunca de videoarte, lo siento como una cosa muy mía. Como hija de mi tiempo, estoy rodeada de pantallas y vídeos constantemente. Entonces creo que mi naturaleza es un poco videoartística desde pequeña sin saberlo.

## 10. 1. Conclusion

The idea of the videoart I wanted to make was a little difficult at the beginning. I knew the style I wanted to follow but I didn't have a clear theme to research and investigate. I came up with the idea of shaping my face on towels to turn my essence into something physical that could be clearly exposed. When I came up with this idea everything came together very quickly in my head.

I thought I was going to do it on small towels but it was better to do it on cut-outs of a white t-shirt. When I started shooting and saw that it didn't show as much of the face on the towel as I had imagined I panicked a bit. But I really couldn't stop because it was a performance and because once I painted my face for the first time I couldn't start over. So I kept going and kept improvising.

Although I was very clear about the mechanism I wanted to follow, all the movements I make and the colors I choose are the product of the moment, I didn't rehearse it once.

I set up the set almost an hour before the shooting started and the paints melted in the sun. It was quite a surprise when I started applying the makeup

because the texture was thick, some of them even broke when I put them on my face. But I didn't want to stop, so I continued.

Once I had the material resulting from the performance, I started to think about how I would make the music. I started to produce and those two very different parts of the soundtrack came coming out of me, which perfectly capture the two themes that I deal with in my work.

When I started to edit, the final result was very clear in my head, so it didn't take me too long to put everything in the order I wanted. I am very happy with how the videoart turned out.

Having researched the history of videoart has helped me to see where it comes from and why this way of audiovisual creation exists. Although until last year I had never heard of videoart, I feel it is very much my own thing. As a child of my time, I am constantly surrounded by screens and videos. So I think my nature is a bit video-artistic since I was a child without knowing it.

## 11. Anexo

### Currículum Vitae

Nombre y apellidos:	Carlota Díaz López
Tlf.	634557002
Correo electrónico:	kdecarlota@gmail.com
Fecha de nacimiento	05/07/2000

### Estudios

- Grado Universitario en Comunicación Audiovisual por la Universidad Jaume I
- Grado Medio en Estudios de Piano en el Conservatorio Público Profesional de Música de Valencia

### Idiomas

- Castellano (materno)
- Valenciano (materno)
- Inglés B1
- Alemán A2

### Experiencia

- Co-fundadora del sello independiente Futuras Licenciadas 2019-presente
- Cantante y compositora en el grupo musical Carlota 2019- presente
- Profesora particular de piano 2018-2021
- Prácticas en Acerca Comunicación (Madrid) Enero 2023- presente
- Profesora de piano en Music&Dynamics (Madrid) Noviembre 2022-presente
- Feria del Libro de València Encargada organización y staff 2019
- Monitora/Educadora en CEIP Cervantes (Valencia) 2022

## 12. Bibliografía

àngels barcelona. Mar Reykjavik. Disponible en:  
<http://angelsbarcelona.com/en/artists/mar-reykjavik/bio/>

Castro Flórez, Fernando (2006). Ludismo electrónico. En: *ABC Cultura*. [En línea]: 3 de febrero. Disponible en:  
[https://www.abc.es/cultura/arte/abci-ludismo-electronico-200602010300-1314129954110\\_noticia.html](https://www.abc.es/cultura/arte/abci-ludismo-electronico-200602010300-1314129954110_noticia.html)

Hernández, Alejandro (2016). El ojo del cine. En: *Arquine*. [En línea]: 25 de febrero. Disponible en: <https://arquine.com/el-ojo-del-cine/>

Martin, Sylvia. (2009). *Videoarte*. Madrid. Taschen.

Martínez-Salanova, Enrique. El cine ojo. La necesidad de contar la verdad. En: *Cine y educación*. [En línea]: 3 de febrero. Disponible en:  
[https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras\\_vertov.htm](https://educomunicacion.es/cineyeducacion/figuras_vertov.htm)

Mehlus Bjorn. Again and Again: Installation for 8 Monitors, Video, 8 min loop, 1998. [En línea]: 27 de mayo. Disponible en: <https://melhus.de/again-and-again/>

Nigra, Fabio Gabriel (2015). El cine histórico de Hollywood como acción hegemónica. *Anos 90*, v. 22, nº42. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, p. 375-405. [En línea]: 3 de marzo de 2023. Disponible en:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/anos90/article/view/51883>

Rosseti Ricapito, Laura (2011). *Videoarte: herencia histórica. Del cine experimental al arte total*. Universidad Autónoma Metropolitana, México. [En línea]: 3 de febrero. Disponible en:  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/mx/mx-024/index/assoc/D15843.dir/Videoarte.pdf>

Rusiñol, Joaquim Dols (1988). La vídeo-«performance». En Picazo, Gloria; Ferrer, Esther; Clot, Manel (eds.). *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre*, 29. Barcelona: Institut del teatre. [En línea]: 3 de marzo de 2023. Disponible en: <https://estudisescenics.institutdelteatre.cat/index.php/ees/article/view/511/681>

Sabeckis, C. (2015). El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas. En: *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (52), 49-70. Disponible en: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232015000200004](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232015000200004)

Sedeño Valdellós, Ana. (2011). El videoarte en España y Andalucía: historia, contexto y artistas más destacados. En: Sedeño Valdellós, Ana (coord.) *Historia y estética del videoarte en España*. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=4a-YUuhF2IsC&oi=fnd&pg=PA25&dq=Antoni+Muntadas+Francesc+Torres+grup+de+treball+video&ots=nJljb6veOX&sig=JoEtEAjbqd\\_xMuKZ5Xc2xS\\_LfZs&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=ca&lr=&id=4a-YUuhF2IsC&oi=fnd&pg=PA25&dq=Antoni+Muntadas+Francesc+Torres+grup+de+treball+video&ots=nJljb6veOX&sig=JoEtEAjbqd_xMuKZ5Xc2xS_LfZs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Tarín, Francisco Javier Gómez (2004). Sistema hegemónico y resistencia. Perspectivas ideológicas y teórico-prácticas en torno a la producción cinematográfica independiente. En *Encuentro de Historiadores en torno al Cine Aficionado* p. 161-174. Disponible en: <http://apolo.uji.es/fjgt/guadalajaraid.PDF>

Trilnick, Carlos (1987). Antoni Muntadas. En: *IDIS*. [En línea]: 13 de abril. Disponible en: <https://projectoidis.org/antoni-muntadas/>

Trilnick, Carlos (1990). Zbigniew Rybczynski. En: *IDIS*. [En línea]: 3 de febrero. Disponible en: <https://projectoidis.org/zbigniew-rybczynski/>

Panea, José Luis (2022). ¿Por qué hay tantas mujeres videoartistas? En: *The Conversation*. [En línea]: 7 de marzo. Disponible en: <https://theconversation.com/por-que-hay-tantas-mujeres-videoartistas-183877>

Petric, Vlada (1978). Dziga Vertov as Theorist. En: *Cinema Journal* vol. 18, nº 1. Texas: Society for Cinema and Media Studies, p. 29-44. [En línea]: 7 de marzo. Disponible en: <https://doi.org/10.2307/1225210>

Polanco, Aurora Fernández (1991-92). La repetición y la sensibilidad contemporánea. En: *Anales de historia del arte* nº 3. Madrid: Universidad Complutense, p. 277-296. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=125534>

Vázquez-Medel, Manuel Ángel (2002). Vanguardias artísticas y vanguardias cinematográficas. En: *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, vol. 1. Sevilla: Universidad de Sevilla, p. 11-20. [En línea]: 27 de mayo. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2161764>