

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



PROYECTO FINAL DE MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Tipología de proyecto 4

Video Collage Mediático (VCM):

La espectacularización de lo cotidiano en la cultura visual contemporánea.

ALUMNA: Silvia Santonja Blasco
TUTOR: José Luís Clemente Marco

Valencia, Julio, 2012

Agradecimientos

Gracias a todas las personas que me han acompañado con sabiduría en este camino, han facilitado mi formación teórica y técnica, especialmente a mi tutor José Luís Clemente, por su eficacia, orientación y paciencia a lo largo de todo este proceso.

A Sara Álvarez por ayudarme a entender El Niñ@ Mediátic@. A Luís Morcillo y Raúl Baquedano, técnicos del Laboratorio de Recursos Media (LRM) del Departamento de Dibujo, por dejarme utilizar siempre el material especializado del laboratorio y por sus valiosos consejos informáticos. A Antonieta Sibaja por el tiempo compartido discutiendo sobre videoarte. A Nuria Sofía González por sus recomendaciones en el momento justo.

A mi hermana Laura por darme sugerencias valiosas, apoyo moral e incondicional, por “adoptarme” junto a su pareja, Isidro, estos meses en su casa y así, facilitarme los trámites de la etapa final del proyecto. A Rafa Belda con quien comparto mi vida y quien con amor y comprensión ha sido partícipe de muchas de mis propuestas y “locuras” artísticas. A mis padres Juan y Paqui que han confiado en mí y desde siempre me han apoyado en esta travesía profesional.

“Hoy, aquellas míticas peregrinaciones de Joseph Cornell en los años cuarenta por librerías, viejas tiendas, almacenes, casas de subastas, edificios abandonados y montones de basura buscando fotos, grabados, viejas películas o cartas que acabarían depositados en sus cajas-collage son sustituidas ahora por un tránsito digital, por una navegación *online*, a través de blogs y repositorios colectivos de fotografía y vídeo. Espacios web alimentados por el deseo de sus propios usuarios de buscar la dimensión colectiva, compartida, de sus momentos de goce, registrados en sus tomas y grabaciones caseras, generando nuevos contenedores de millones de fragmentos de vida cotidiana. Esas imágenes, sin embargo, no son restos de vida abandonada, sino vivos instantes compartidos; no son signos de la desaparición y del olvido, como las desgastadas fotografías coleccionadas por Cornell, sino muestras de la intensidad de una vida que está recién naciendo”¹.

“Ya no tienes que esperar a que alguien en la televisión te otorgue los 15 minutos de la gloria catódica prometida por Warhol. El mundo digital permite convertirte en tu propio productor y mostrar tu identidad, la de los tuyos y la de otros en la gran televisión digital en la que se ha convertido la Red”².

¹ Prada, Juan Martín Sampling-Collage [en línea]. *Exit 35 Cortar & Pegar. Septiembre 2009*. < <http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=283> > [Consultado: 27 septiembre 2011].

²AA.VV., Valera, J. (ed.), *La televisión es personal*, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud, Sevilla, 2006, pag.23.

AGRADECIMIENTOS	3
ÍNDICE	7
INTRODUCCIÓN	11

I. Exhibición de la realidad y su espectacularización en la cultura visual contemporánea

1.	El show de la realidad íntima en el arte	23
1.1.	El contenedor donde se exhibe	24
1.2.	Cómo nos acercamos a los diarios visuales de los artistas	30
	Nan Goldin	31
	Tracey Emin	34
1.3.	Vídeos autobiográficos	36
	A) Del discurso narcisista al discurso del otro	37
	Joan Jonas	38
	Vito Acconci	38
	<i>Imponderabilia</i> (1977), Marina Abramovic y Ulay	41
	<i>Three transitions</i> (1973, Peter Campus	41
	<i>I'm not the girl who misses much</i> (1986), Pipilotti Rist	44
	<i>Pickelporno</i> (1992), Pipilotti Rist	45
	<i>Turbulent</i> (1998), Shirin Neshat (1998)	46
	<i>Balkan Baroque</i> (1997), Marina Abramovich	47
	<i>Confess all on video. Don't Worry, you will be in Disguise,</i>	48
	<i>Intrigued? Call Gillian</i> (1994), Gillian Wearing	
	<i>Trauma</i> (2002), Gillian Wearing	50
2.	El show de la realidad íntima en la televisión	52
2.1.	Construcción mediática y social de personajes anónimos	53
	<i>El Diario de Patricia (El Diario en la actualidad)</i> (Antena 3, 2001)	55
	<i>Gran Hermano</i> (Telecinco, 2000-actualidad)	57
	<i>21 días</i> (Cuatro, 2010)	58
2.2.	Aprendizaje social audiovisual	59

3.	El show de la realidad íntima en internet: Prodúctete a ti mismo	61
3.1.	Modificación de los hábitos de consumo	62
3.2.	Características de Internet comparadas con televisión	63
3.3.	Internet vista en televisión	64
3.4.	Un espectador activo	65
3.5.	Producción afectiva	67
3.6.	Prodúctete a ti mismo	69

II. La creación visual a partir de la apropiación de material televisado o descargado de Internet

1.	Introducción a la apropiación videográfica a partir de internet	75
2.	Naturaleza híbrida del videoarte	76
3.	La apropiación como estrategia artística	78
4.	La apropiación videográfica (teoría/ejemplos)	84
	<i>Histoire(s)du cinema</i> (1988-98), Jean-Luc Godard	85
	<i>Sun in your head</i> (1963), Wolf Vostell	86
	<i>Global Groove</i> (1973), Nan June Paik y John Godfrey	87
	<i>Cross Cultural Television</i> (1987), Antoni Muntadas	89
	<i>This is not an Advertisement</i> (1987), Antoni Muntadas	89
	<i>Semiotic of The Kitchen</i> (1975), Martha Rosler	90
	<i>Technology/Transformation: Wonder Woman</i> , (1976-79), Dara Birnbaum	91
	<i>24 Hour Psycho</i> (1993), Douglas Gordon	93
	<i>Shanghaied text</i> (1996), Ken Kobland	93
	<i>Remake</i> (1995), Piere Huygle	94
5.	La creación visual a partir de la apropiación de material de internet. Definición de conceptos.	95
	a) Licencias <i>Copyright</i> , <i>CopyLeft</i> , <i>Creative Commons (CC)</i> y <i>Cultura Libre</i>	98
	b) Derecho a parodia	104
	c) Compartir el código fuente audiovisual	106

6.	Remezcla audiovisual y otras manifestaciones	108
6.1.	Primer grupo: Remezcla	108
	The Bed Intruder	109
	Querido Antonio	111
6.2.	Segundo grupo: apropiación de iconos del capitalismo afectivo	114
	<i>Sepukko</i> (2009)	114
	<i>Myfrienemies</i> (2007), Angie Waller	116
	<i>I Would Have Liked To Be One Of You</i> (2009) de Gregory Chatonsky	116
6.3.	Tercer grupo: Proyectos colectivos	117
	SUPER ART MODERN MUSEUM	118
	ECF (European Cultural Foundation). Youth and Media Program	119
	Zemos 98	120
	Embed	121

III. Propuesta personal: Video Collage Mediático(VCM)

1.	Imaginario videográfico personal e influencias	127
2.	<i>La habitación abierta</i> (2003)	132
3.	<i>A touch sensitive</i> (2005)	133
4.	<i>14-05-98</i> (2005/2006)	136
5.	<i>Paisajes de la memoria</i> (2007/08)	140
5.1.	Influencias y antecedentes	140
5.2.	Descripción de la obra <i>Paisajes de la memoria</i>	146
	<i>Adaptation</i> (2007)	146
	<i>La caseta de les ranes</i> (2008)	149
	<i>Amarcord</i> (2008)	153
5.3.	Serie fotográfica <i>Paisajes de la memoria</i> (2010)	154
6.	<i>Talk Show: Cuéntaselo a Rosa</i> (2009)	155
	Capítulo 1: Testimonio Pepi (2009)	157
	Capítulo 2: Testimonio Elisa (2009)	157
	Capítulo 3: Testimonio Carmensín (2009)	158

7.	Videopalabras (2009)	160
8.	Definición del concepto Video Collage Mediático (VCM)	162
9.	<i>VCM: La historia del Videoarte en 60"</i> (2011)	163
9.1	Propuesta colectiva	166
10.	<i>VCM: Detesto al Hombre Blandengue</i> (2012)	167
11	<i>VCM: El Niñ@ mediático</i> (2010-2012)	171
11.1.	Estudio del personaje. Características principales	172
11.2.	Guión hasta el momento	177
11.3	Identidades múltiples del personaje	178
	<i>VCM: Waira</i> (2011)	179
	Propuesta definitiva: <i>El Niñ@ Mediatic@</i> (2012)	180
	CONCLUSIONES	185
	BIBLIOGRAFÍA	191

INTRODUCCIÓN

El presente estudio sobre “la espectacularización en la cultura visual contemporánea” surge de la pregunta continua sobre las posibilidades que ofrece el vídeo y cuál es su relación directa con la realidad y con lo íntimo. Por ello, se ha investigado en profundidad artistas que se han planteado estas cuestiones, y así mostrar las estrategias de producción que se han llevado a cabo en este sentido y que son un referente en mi proceso artístico.

De acuerdo a la línea de trabajo escogida se ha considerado conveniente utilizar la tipología 4, porque permite plantear el qué hacer artístico contemporáneo y por tanto, poder fundamentar el concepto *Video Collage Mediático*, que se centra en re-leer contenido mediático y cotidiano alojado en la red.

Mi trabajo personal se ha concebido como un diálogo continuo sobre el yo, y ha sido materializado de diversas formas, empezando por la instalación durante los primeros años hasta que se ha incorporado el vídeo y ha sido utilizado como único elemento en la obra. La exploración del vídeo ha seguido unas pautas marcadas por unos objetivos puntales que se centran en pintar historias íntimas con la cámara, observar las construcciones que hacen los artistas de su identidad y construir personajes a partir de las identidades de otros. Estos son rasgos que caracterizarán cada uno de los trabajos artísticos que recoge este trabajo final de máster.

Las obras intimistas del primer periodo del proyecto (2005-2008) exhiben material personal que apelan a la memoria colectiva del espectador, como pueda ser un juguete, ropa, fotografías etc. El discurso de las obras surge de diversos escritos personales que se han ido acumulando en mi diario y posteriormente se han plasmado en varias historias videográficas inventadas. En algunos de los casos, estas construcciones se han ido expandiendo en el espacio mediante la proyección audiovisual, para involucrar al espectador en la atmósfera creada, ya que es quién en último caso da sentido a la obra.

La importancia del vídeo, en mi obra, frente a la instalación comienza cuando el discurso se construye a partir de los testimonios de otras personas. Existe el interés por reproducir los modelos de producción del formato televisivo *reality show* y desarrollar obras basadas en personajes inventados. Para llevar a cabo estas obras se recurre a trabajar con actores o aficionados, quiénes representarán en el 2008, el primer ensayo del *Talk Show: Cuéntaselo a Rosa*.

En este sentido, la idea va tomando forma y continúa con la invención de personajes que nacen en los mass media. Puesto que los realitys han dejado un legado de vida en la red gracias a la televisión *online*, la especificidad del formato y la variedad de los testimonios que cada programa recoge; a partir del 2008 se empieza a trabajar con este material alojado en la red para crear un proyecto de mayor envergadura, titulado *El Niñ@ Mediátic@* (2011-2012). Este personaje se concibe a partir del collage que forman todos los fragmentos que se han ido seleccionando y manipulando previamente. El criterio exclusivo de elección de dicho contenido, es que permita narrar la vida de un niño o niña que nace, crece y muere en los medios.

Por otro lado, se ha llevado a cabo un estudio de la técnica de la apropiación y del collage basado en la vinculación del arte y la televisión principalmente. Se han seleccionado referentes artísticos que basan su obra en la interpretación y manipulación de los contenidos televisivos y en algunos casos cinematográficos. Se ha incluido un estudio sobre los referentes apropiacionistas que se han surgido con la aparición de internet y manipulan el contenido que encuentran colgado especialmente en YouTube.

La metodología empleada para llevar a cabo este estudio es teórica-práctica. *Video Collage Mediatico (VCM): La espectacularización de lo cotidiano en la cultura visual contemporánea*, es un proyecto que reflexiona sobre el dispositivo videográfico y el uso particular que se hizo en los inicios y se recupera en la actualidad. A continuación se detallan las ideas extraídas en este estudio, que han contribuido en el desarrollo de las diferentes etapas

de la obra personal. El cuerpo teórico de este proyecto parte de autores destacables que componen el origen y el destino del estudio, que persigue la noción de espectáculo existente en el arte, en la televisión y en internet basada en la exteriorización de contenidos cotidianos y por tanto mediáticos. Este recorrido por diferentes textos y obras ha facilitado la reflexión y ampliación de ideas que posteriormente se materializaran en los llamados *VCM*.

En primer lugar, para definir la noción de espectáculo y sus consecuencias en la sociedad³, recuperamos el texto crítico, heredado de la Escuela de Frankfurt, *La sociedad del espectáculo* de Guy Debord publicado en el 1967. Debord anticipa un nuevo estado en el que el sistema capitalista, invade las esferas de la vida cotidiana a través de la cultura del espectáculo. Cuando él está publicando este texto, la cuestión de lo moderno y postmoderno no existe todavía. Es una situación diferente pero no es una situación postmoderna. Debord lanza el pronóstico sobre la evolución social e histórica de la sociedad marcada por el show de la realidad, que posteriormente se recuperará con los nuevos realismos franceses y la utilización de los carteles como contra información y el inmediato cambio que se genera en el arte en los 60, con la aparición del pop. En este periodo se generó un cambio y la cuestión era saber cómo interpretar la realidad que se percibía.

Para definir la importancia de los medios y como éstos influyen en la sociedad se cita a Marshall McLuhan y en concreto el libro *Comprender los Medios*, en el que se plantea que la interpretación de la realidad se haga a partir de lo mediático. McLuhan parte de la premisa, de que nos convertimos en lo que contemplamos y que al igual que nosotros modelamos nuestras herramientas, éstas de igual modo nos modelan. McLuhan descubre y marca un nuevo camino en paralelo a los medios de comunicación que muchos

³ El registro videográfico de “La sociedad del Espectáculo” ha sido re-utilizado en el proyecto personal titulado “El Niñ@ Mediatic@” (2012), para poder reflexionar sobre el espectáculo en la actualidad.

artistas se atreven a aventurar y visualizar como otra forma de comunicación que se consolida con el movimiento de la contra-cultura. “Cualquiera de los nuevos medios de comunicación es, en cierto modo, un lenguaje nuevo, un código nuevo de experiencia de trabajo y una conciencia colectiva global” (McLuhan, 1960). Su alentada visión influenció a los pensadores y artistas coetáneos y actualmente se recupera con la llegada de internet.

De otra parte, el texto *La sociedad transparente*⁴ de Vicente Verdú es muy influyente para hilar diferentes conceptos y apuntes que me preocupan. Describe muy acertadamente el momento en que nos encontramos. “Al todo es política del comienzo del capitalismo de consumo en los años sesenta, le sucede el “todo es público” en los principios del *capitalismo de ficción* que principalmente sustituye lo real por lo virtual, la realidad por el *reality show*, la materia palpable por el píxel, la conexión inalámbrica por *wireless*, etc”. Verdú argumenta este texto con ejemplos artísticos que giran en torno al tema de la transparencia, intimidad y obras que no ocultan nada (Tracey Emin), es por ello que me identifico con él, ya que amplía los referentes que yo conocía hasta el momento. Este texto me inspira para construir la dualidad del personaje del *Niñ@ Mediatic@*, por ser transparente ante el público y a la vez estar manipulado por mí.

La obra personal no surge como una idea clara o premeditada al milímetro sino que es el propio trayecto el que marca el camino y el resultado final de la obra. El entorno, la vida cotidiana, el error, lo que pasa desapercibido tienen presencia en la obra y forman parte del proceso para engendrar las obras. El dialogo personal conmigo misma, el diálogo con los demás, el diálogo inventado y el diálogo prefabricado forman parte también de la metodología empleada para plantear los proyectos videográficos personales. A su vez, estas facetas, vienen argumentadas por una previa investigación que funciona como reflexión del qué hacer artístico audiovisual

⁴⁴ Este texto, se extrae del ciclo de conferencias titulado *Arte y parte en la sociedad del espectáculo* que tuvo lugar en el Fórum Deusto del 2004 en la Universidad de Deusto (Bilbao). Vicente Verdú tituló su conferencia *La sociedad transparente* a fecha 12 de Febrero de 2004.

basado en la exhibición de la realidad, la hibridación y el intercambio de archivos en la red.

El dispositivo videográfico es el escogido desde que empecé a generar obra personal. A nivel personal ha trabajado con él desde diferentes puntos de vista y por ello, es objeto de estudio en este proyecto. Este dispositivo es considerado como máximo exponente que favorece la exhibición de la realidad porque permite dar voz y presencia al artista en su propia obra y permite incorporar el tiempo a la obra de arte a la vez que el espacio. A principios de los años sesenta, en un momento artístico de repulsión hacia el arte tradicional, se utiliza el vídeo como un medio confidencial para exhibir la realidad y poner de manifiesto sus sentimientos en las obras.

Se destacan el uso del vídeo como espejo en este estudio porque es así, como empiezo a utilizarlo y a concebirlo en los primeros trabajos. En este caso el video me sirve como reflejo de mi mirada y diálogo con el espectador. Permite acercarse en primera persona al lugar de la acción y expresar emociones mediante la presencia del cuerpo. Como referentes se cita la obra en general de Vito Acconci, *Three Transitions* (1973) de Peter Campus, *I'm not the girl who misses much* (1986) de Pipilotti Rist, entre otras. Por medio del vídeo, nos acercamos a la vida de los artistas que en ocasiones parecen protagonizar episodios de este fenómeno social llamado telerrealidad, como es el caso de Gillian Wearing, que también cuenta historias de gente anónima, igual que Nan Goldin que captura escenas impactantes por la realidad de las mismas. A través de esta técnica intimista se interroga el lugar del espectador apelando a su memoria y a su implicación como elemento activo en el proceso de producción-recepción.

Después de realizar varias obras basadas en contenidos íntimos, poéticos y abiertos a la interpretación del espectador, mi interés artístico cambia. Me intereso por los testimonios de otras personas y empiezo a pensar en realizar un *Talk Show* que titulo *Cuéntaselo a Rosa* en el cual se recurre a invitar personas anónimas para que representen a los testimonios inventados. En paralelo, se lleva a cabo una investigación sobre la televisión

y su relación con el arte. Se hace un estudio por diferentes programas de telerrealidad en donde se destaca la participación ciudadana en el desarrollo del contenido de estos espacios televisivos. Pierre Bourdier en su texto titulado *Sobre la televisión*⁵, nos recuerda que los índices de audiencia son los máximos filtradores del contenido que consumimos en los mass media, por tanto, la realidad que ofrecen en forma de espectáculo, se aleja de la realidad misma.

Siguiendo con este recorrido, uno de los primeros usos del videoarte fue registrar los happenings encabezados por los artistas *Fluxus*. En ese contexto, muchos artistas han considerado el videoarte un medio experimental y otros una herramienta subversiva con la que poder atacar al modelo mediático existente. El artista intérprete de fuentes por excelencia es Antoni Muntadas que fue uno de los pioneros en crear una televisión alternativa *Cadaqués Canal Local* (1974), que justo luchaba por mantener los ideales, y enfocar la televisión hacia la educación y el conocimiento. Su obra está dedicada al medio televisivo y a internet. Ha trabajado desde diversos puntos de vista que cuestionan como el medio influye en la unificación del pensamiento. Introduce conceptos como el “Paisaje mediático” que surge como una manifestación de la realidad filtrada por los medios. Existen obras que mezclan videográficas que trabajan a partir del material televisivo. Entre otras *Cross Cultural Television* (1987) de Antoni Muntadas y *Global Groove* (1973) de Nan June Paik y John Godfrey son un referente que considero importante en mi trayectoria.

La última etapa del trabajo personal hace referencia al carácter híbrido del videoarte, y se exploran las técnicas que facilitan la relectura del material seleccionado, propias de la sociedad contemporánea en la que vivimos, inmersa en la era comunicacional de internet y habituada a compartir información y completarla con la pertinente aportación personal. Las técnicas con las que abordo las premisas planteadas en esta etapa del trabajo personal, responde a las técnicas de apropiación: *collage*, *found footage*,

⁵ Bourdieu, P., *Sobre la television*, Anagrama, Barcelona, 1998 (2º ed.)

ready made, remix, copy and paste, remezcla, etc. Esta metodología se aplica a los *Video Collage Mediático (VCM)*, ya que son discursos videográficos que surgen de los medios, se descargan de la red, se intervienen y se cuelgan en internet, abiertos a otras posibles reelaboraciones. Surge así, la obra *Video Collage: Historia del videoarte en 60'* basada en la apropiación de material videoográfico descargado de red y remezclado, que ofrece una reflexión sobre la evolución del videoarte en sus apenas 50 años de vida.

Una de las revoluciones tecnológicas e históricas en cuanto al aumento de fuentes y de recursos videográficos, ocurre en los años ochenta cuando surge internet como otro canal a disposición de los creadores (usuarios-productores). Este medio digital es considerado, en este estudio, una herramienta que cambia la forma de comunicar, crear, distribuir y sobretodo, producir obra artística. Se considera un contenedor de imágenes, vídeos (You Tube), textos, aplicaciones, etc., gratuitos o no, al alcance de los usuarios-productores. Internet me ha permitido tener a disposición material muy dispar y sugerente que inquietan mi mente y la de los artistas, investigadores y usuarios que articulan el funcionamiento de esta red-intertextual, aludiendo al concepto literario de intextualidad formulado por Julia Kristeva en los 60.

Seguidamente llegamos a un punto en mi obra personal, focalizada en los *reality shows* y en la continua exhibición de fragmentos de vida de las personas, localizada en diferentes formatos, tanto en televisión como en internet. A partir de los contenidos encontrados en la red decido crear la vida de un "personaje" y formular así las múltiples identidades de éste. El proyecto se titula *El Niñ@ Mediátic@*. El uso tecnológico de los programas de edición y la búsqueda en internet de "carne fresca" me ha ofrecido la posibilidad de manipular, cortar, pegar, pintar, escribir, modificar el contenido del mismo. Con sólo dar un click se puede subir y descargar cualquier tipo de material y contenido. La creación videografía basada en la apropiación es una historia intertextual "interminable" a gusto del artista o usuario-productor.

El cuerpo teórico que aborda el estudio del espectáculo en Internet, se centra en la aparición masiva de los “contenidos” que productores-usuarios cuelgan en la red: íntimos, políticos, culturales, etc. Este estudio se lleva a cabo por medio de diferentes referentes actuales de remezcla actual como es el caso de Querido Antonio y colectivos como Zemos 98 en Sevilla, que llevan años examinando el panorama audiovisual contemporáneo generado con la aparición de internet. Estos referentes a la vez producen obras que van definiendo conceptos claves como “código fuente audiovisual”, basado en el lenguaje informático pero que en este contexto hace referencia a las citas audiovisuales que se incluyen en una remezcla de este tipo.

La estructura del proyecto está formada por tres partes que nos permiten separar y analizar diferentes puntos de interés teórico-práctico sobre el tema. El texto se adentra en el arte y avanza por diferentes etapas de la creación, en las que se toman en consideración aquellos artistas que han marcado mi carrera profesional, que son referentes en mi trabajo así como en la evolución del arte último.

En el primer capítulo, se incorpora una introducción ampliada en torno a cómo se ha ido transformando la noción de espectacularización de la realidad en la cultura visual contemporánea en diferentes contenedores: videoarte, televisión e internet, citando ejemplos relevantes. En el segundo capítulo se plantea la naturaleza híbrida del videoarte y la necesidad de los artistas por encontrar otras formas de representación de lo cotidiano, destacando la apropiación videográfica, ya que permite mezclar diferentes fuentes de información, en la mayoría de los casos, extraídos de los propios medios. Para ello, se ha recurrido a ejemplos que aclaren lo propuesto en esta parte. Por último, dentro del tercer capítulo se plantea mi proyecto personal videográfico y el proceso seguido para llevarlo a cabo. La propuesta biográfica personal pasa por varios periodos, que se anticipan en los capítulos del proyecto y se desarrollan en profundidad en esta parte. El trabajo personal tiene una vinculación con la investigación teórica desarrollada en el proyecto. Todas las obras tienen en común el soporte videográfico que pasa por diferentes fases de experimentación. Se ha

elaborado un esquema (pp.129-130) para diferenciar y explicar las características generales de cada etapa que se ha clasificado en nueve bloques. A continuación se hace referencia a las obras más destacables.

En la primera fase de estudio, la utilización del vídeo en mi obra responde a un estímulo introspectivo del medio. En muchas ocasiones el vídeo funciona de espejo del artista para proyectar vivencias y anécdotas que atañen a la memoria del presente. En el vídeo hay una intencionalidad de preservar eternamente lo que se graba. Por miedo al olvido, la cámara capta imágenes en movimiento que se construyen como metáforas visuales,, como es el caso de las obras desarrolladas en el segundo, tercer y cuarto bloque destacando especialmente, las obras *14-05-98* y *Paisajes de la memoria*.

La segunda fase está influenciada por el boom de los *reality shows* televisivos y por el cúmulo de las narraciones testimoniales que en este formato se archivan semanalmente. Decido usar la cámara de vídeo para crear un *Talk Show* que se titula *Cuéntaselo a Rosa* y pertenece al quinto bloque. En este caso, me interesa evidenciar la ficción que hay detrás del contenido de la telerrealidad, puesto que el objetivo primordial de la existencia de estos espacios televisivos, son los índices de audiencia.

La tercera fase y última, aunque no definitiva, puesto que surgen proyectos que todavía siguen en activo; se basa en el concepto inventado *Vídeo Collage Mediático* (VCM), para definir las estrategias de la apropiación audiovisual empleada del sexto al noveno bloque. Algunos ejemplos son *Historia del videoarte en 60": Collage Mediático* (2011), *Detesto al hombre blandengue* (2012) y *El Niñ@ Mediatic@* (2012). Estos ejercicios narrativos me permiten experimentar y evolucionar en mi línea de investigación personal. Cada VCM está compuesto por diferentes códigos fuentes audiovisuales encontradas en la red, siendo éstos siempre citados y devueltos a la red, para compartirlos con otros usuarios interesados en este tipo de proyectos.

A partir de estas previas consideraciones, los objetivos de este proyecto son los siguientes:

- Conocer el origen de la espectacularización de la realidad en el arte, en televisión e internet.
- Hacer un estudio de la evolución de las técnicas de apropiación audiovisual a partir de material existente por medio de diversos referentes que marcan tendencias en el modo de producción.
- Revisar el dispositivo videográfico y observar diferentes modos de representación que reflexionen sobre la exhibición de la identidad.
- Introducir Internet como uno de los medios más influyentes en la producción audiovisual basada en la hibridación. Destacándose como una fuente de materia prima y de difusión de material mediático.
- Definir conceptos que surgen con la aparición de internet como cultura libre, *copyleft*, *creative commons*, *remezcla*, *código fuente audiovisual*, etc. que son necesarios definir ya que estos van a determinar en muchos casos el material con el que se va a trabajar.
- Plantear la presentación de un trabajo personal basado en la teoría estudiada que me sirva para acercarse a la creación audiovisual actual y a la vez explorar mis inquietudes artísticas.

Para finalizar, en el apartado de conclusiones se han resumido los aspectos más destacables de este estudio y la reflexión que ha supuesto todo el recorrido para llevar a cabo futuros proyectos.

PRIMERA PARTE

**Exhibición de la realidad y su espectacularización en la cultura visual
contemporánea**

1. El show de la realidad íntima en el arte

A partir de la segunda mitad del siglo XX, apareció una corriente de pensamiento que vinculaba el arte y la vida de forma inherente en la representación artística. El arte sufrió una transformación en la que la obra lleva implícita parte de la realidad más íntima del autor, sin ocultar nada y desvelando su propia naturaleza. Este tipo de obras persigue como objetivo el crear una puerta vinculante entre el espectador y sus creadores. Esto se consigue entre otras formas, plasmando en la obra recopilaciones de fragmentos de la intimidad del autor y en ocasiones también de otros, para evocar situaciones y vivencias comunes a todos. Estas manifestaciones artísticas captan las sensaciones, experiencias o recuerdos que ejercen de vínculo emocional entre el espectador y el autor. Como ejemplo, algunos autores han recurrido al desnudo para mostrar lo que consideran su parte más íntima, pero es la desnudez o transparencia con la que exhiben una parte de su vida el recurso más utilizado por muchos artistas en las últimas décadas y el centro de interés en este estudio.

Las obras que a continuación se detallan surgen de un discurso intimista y poético de la realidad. Dicho de otra manera, se trata de representar lo vivido para entender o mostrar el pasado, el presente o el futuro. Este tipo de obras fomentan la espectacularización de la intimidad de los autores que voluntariamente basan sus obras en esta idea. Todos los ejemplos mantienen un patrón común de representación: el mensaje íntimo llega al receptor de una forma evocadora y curiosa convirtiéndolo en cómplice o voyeur de la exhibición.

Durante mediados del S.XX aparece un arte más intimista porque las necesidades sociales y políticas exigen una implicación individual por un bienestar común: igualdad entre razas, libertad sexual, cese de la guerra de Vietnam, etc. y toda una serie de estrategias dispuestas a abordar la construcción del sujeto. Surge la necesidad de construir con los cimientos heredados una nueva base cultural que los artistas se encargaran de ir armando. Los medios de exhibición fueron progresivamente

transformándose. No sólo las tradicionales galerías fueron su escenario sino las calles, otros exteriores, televisiones, etc., hasta llegar a Internet en la actualidad. El entorno dota de significado a la obra, por tanto, no es casual que se eligieran distintas maneras de exhibición. A continuación se explica la importancia del medio de exhibición, contenedor o contexto artístico para alcanzar los objetivos de este tipo de arte. Se destacan la “extimidad⁶” y el “espacio” como dos factores que favorecen el espectáculo del arte.

1.1. El contenedor donde se exhibe

La espectacularización de la obra más intimista es una puesta en escena que sale de la combinación del contenedor y los artistas que se materializa en exposiciones artísticas. La elección del emplazamiento es muy importante para que llegue al público y poder así difundir las ideas o sensaciones deseadas por el autor.

El museo o galería parece que es el plató perfecto para la celebración de acontecimientos artísticos multitudinarios. La definición de museo ha podido variar a lo largo de sus aproximadamente dos siglos de existencia. Según publica la UNESCO en su página web oficial, actualmente se aplica a: “Una institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que realiza investigaciones sobre los testimonios materiales del hombre y de su entorno, los adquiere, los conserva, los comunica y, en particular, los expone con fines de estudio, educación y recreo”⁷.

El concepto de museo como generador y patrocinador de cultura ha potenciado el desarrollo del espectáculo de las exposiciones y le ha otorgado carta de legitimidad para decidir el arte que se debe visibilizar. A los museos acude mucha gente con la expectativa de despertar los sentidos,

⁶Término acuñado por Lacan, y profundizado por Jacques Alan Miller en su libro *Extimidad* (1985), Paidós, Buenos Aires, 2010.

⁷Unesco.org, *Patrimonio, mueble y museos* [en línea].Marzo 2011<http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=35032&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html> [Consultado: 27 abril 2012].

especialmente la vista. De esa necesidad de ver imágenes, el espectador se convierte en voyeur de historias adheridas a las obras, en sus formas diversas y para un público interesado. El contenido de lo que consumimos depende en gran medida de la política de funcionamiento de la institución que lo gestione y las formas de crear de los artistas contemporáneos, sin obviar su relación con las nuevas tecnologías y lo que esto trasciende en la sociedad.

El museo es el medio por excelencia para exhibir y consumir arte, aunque naturalmente sabemos que no es el único ni el mejor en todos los casos. Existen espacios alternativos a los museos y galerías en los que no existe legitimación cultural de la institución. El arte en la segunda mitad del S.XX rehúsa de los convencionalismos y de las políticas impuestas por las instituciones e inventa nuevos procedimientos artísticos para su exhibición. Hoy día el arte se exhibe en todas partes: en la calle, espacios alternativos, televisión e internet, etc.

El espacio se adapta y se transforma acorde a las necesidades del/a artista en cuestión. Esto implica la posibilidad de exhibir varios aspectos que complementan el significado de la obra, como pueden ser imágenes, música, objetos, etc. La espectacularización en este caso viene de la puesta en escena que emprende el contenedor, las/os artistas y las/los espectadores en base a lo contemporáneo y tecnológico. La combinación de estos elementos sustituye la contemplación aurática de la obra.

El arte se convierte desde ese momento en un escenario de confrontación con el espectador y se abandona la idea de éste como un mero “objeto” de contemplación. El entorno empieza a ser considerado como parte del significado de la obra de arte, que queda en manos del público presente, encargado de completarlo. El espectador tiene ante sus ojos una disposición de elementos que no está acostumbrado a ver. La espectacularización espacial ha pasado por varias facetas experimentales y cobra la noción de

obra de arte en las instalaciones⁸. La noción de instalación, surge de la amplia noción del “espacios escultóricos” del *performance art* y tiende hacia una mayor participación del espectador. Se considera que es otro paso hacia la aceptación de cualquier aspecto o material de la vida cotidiana en la creación de una obra de arte.

Desde el punto de vista escenográfico, las exposiciones se conciben como un arte que cultiva el carácter efímero y la naturaleza híbrida y polisensorial que caracteriza el paradigma formal del arte contemporáneo⁹. Amalia Martínez en este libro, señala la espectacularización de lo artístico como fenómeno que singulariza la actualidad artística; que atañe tanto a su formación plástica como a sus formas de “consumo”. A continuación, se citan puntales ejemplos de la representación de algunas obras que siguen las ideas previamente detalladas y marcan la evolución que el espacio ha dotado a la obra de arte.

En primer lugar se cita un ejemplo del “*performance*” como complemento en la exhibición de un trabajo artístico novedoso en la época, llevado a cabo por Yves Klein que tuvo lugar en la calle. Klein en enero de 1957 realizó una exposición de monocromías azules¹⁰, llamada *Proposte monochrome epoca blue* (Proclamación de la época azul) en la galería *Apollinaire* de Milán que fue un éxito. Se trataba de once monocromías azules completamente iguales en cuanto a técnica y tamaño, pero cada

⁸Los antecedentes históricos de las instalaciones se remontan, al menos, a los trípticos pintados de las iglesias renacentistas y a la creación de los “museos” en Occidente en el siglo XVIII. A medida que el arte surge como algo que puede ser visto por un público fuera de los confines de hogares pudientes, se desarrollan los espacios para exhibir la creación artística. Aunque no se quiera llamar instalación al retablo de Einsenheim, sus diferentes partes ubicadas en un espacio público de culto recuerdan a los dípticos y trípticos que se encuentran en las paredes formadas por proyecciones de vídeo. RUSH M., *New Media in Late 20th-Century Art (Nuevas expresiones artística finales del siglo XX)*, Destino Thames and Hodson, Londres, 2002, p. 116.

⁹Martínez, A., *De Andy Warhol a Cindy Sherman, Arte del siglo XX-2*, UPV, Valencia, 2000, p.12.

¹⁰Pintados con el color que él mismo patentó con su nombre: *International Klein Blue (IKB)*.

cuadro tenía un precio diferente, según Klein, la razón es que el coste variaba según la carga de sensibilidad de la obra. Cuando esta exposición fue llevada a la galería *Iris Clert* de París, en mayo de 1957, se presentó de manera diferente. *Klein* antes de inaugurar la exposición y acompañado por todos sus invitados invadió el cielo de *Sain Germain des Prés* con mil y unos globos azules a los que llamó *Escultura aerostática*. Este espectáculo se contempló en la propia calle. La puesta en escena de la exposición se ampliaba fuera de la galería, desde donde se podía contemplar las ventanas pintadas de azul que impiden ver el interior. Al lado, dos guardas nacionales ataviados con su uniforme azul custodiando la entrada a la galería y a los convidados que bebían un coctel de este mismo color¹¹.

Este espectáculo “promocional” del azul *IKB*, patentado por el artista, exhibe las diversas posibilidades de materializar el color planteadas por Klein. El artista se sirve de todos los medios disponibles y abre los horizontes de la obra artística, sometiéndola a un determinado tiempo (in-situ) y espacio en concreto, la calle, para dejar que los globos se eleven en dirección a las nubes y de esa forma hacer desaparecer ante los ojos de los espectadores, la obra de arte. Klein fue una de las primeras figuras que en la posguerra revisaron el acto creativo, aprovechando su dimensión abstracta como efecto público¹².

¹²En el paso de los años sesenta, una generación de artistas rompió la autonomía de lo moderno con un “nuevo realismo” que hacía uso del espacio real y el tiempo real. En Mayo 1957 Yves Klein soltó los mil y un globos azules, Raymond Hains y Jacques de la Villeglé exhibieron carteles rasgados de forma anónima; Guy Debord, Piero Simondo y Mohamed Dahou, entre otros, fundaron la Internacional Situacionista en Italia; George Brecht reivindicó el azar, la actualidad y la vida contemporánea en la obra de arte. Este contexto se definieron las nuevas aspiraciones artísticas que se caracteriza por dar una nueva atención on al espectáculo de lo cotidiano en su más amplio sentido material o temático. Robinson, J.; Berecz, A.; Buchlo, B; Butterfield-Rosen, E.; Feldman, H., *Nuevos Realismos: 1957-1962. Estrategias del objeto, entre readymade y espectáculo*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2010. p.23.

La consideración que el arte empieza a tomarle al espacio y la mutante transformación que cada artista maneja a su antojo, hace que se evolucione hasta buscar la tridimensional de la obra. Esta transformación del espacio en el medio de exhibición es especialmente notable en las videoinstalaciones. La instalación de nuevos medios, como la definió Gary Hill, es un reconocimiento del espacio fuera del monitor. Algunos artistas escogen el vídeo, por su capacidad de proyección al exterior. El vídeo impregna el espacio y permite que la instalación amplíe la exploración del tiempo, ya que el vídeo permite la manipulación de éste. Por tanto, las posibilidades de exhibición se amplían con las videoinstalaciones: varios monitores o superficies de proyección, cintas, etc. Algunos artistas invaden todo el espacio posible con alguna de sus obras para que el espectador quede envuelto de su poética y recorra las salas con una sensación de estar flotando en el espacio.

Puntualmente citaremos la obra de Pipilotti Rist porque responde a la iniciativa descrita anteriormente. Esta artista ganadora del premio Joan Miró en 2009 por su recorrido artístico, consigue este efecto, en parte, por la aumentada proyección del vídeo y gracias al contenido del mismo, normalmente basado en imágenes oníricas de cuerpos y naturaleza. En *Slip my ocean* (1996) la artista nos conduce a un envolvente viaje acuático visual y musical. Las imágenes siguientes muestran ésta y otra obra que fue expuesta en la Fundación Joan Miró en 2011. En la primera, el vídeo se exhibe en dos proyectores y está acompañado de una serie de cojines ubicados en la parte central del habitáculo. Su deseo de compresión entre las personas le lleva a crear situaciones para que las/os espectadores tenga contacto físico en el momento de visualización de la obra. Nos invita a sentarnos y a interactuar con la obra, el espacio y la gente durante ese momento puntual.

El recurso de proyectar el vídeo en el mayor espacio posible e invitar a gente a participar de la obra artística se conoce en otra obra de la misma artista *Gravity, be my friend* (2007). Rist invita al espectador a recostarse y observar un video proyectado en una pantalla amorfa colgada del techo. Con

esta disposición espacial y con las imágenes proyectadas nos propone experimentar la fuerza de la gravedad.



Sip my ocean, **Pipilotti Rist**. Fundación Joan Miró, Barcelona, 2011.



Gravity, be my friend, **Pipilotti Rist**. Fundación Joan Miró, Barcelona, 2011.

Los artistas son conscientes de que su obra es una prolongación de sí mismos. Para entender esto desde el punto de vista de los espectadores, hay que considerar que tanto la presencia física y el entorno de su obra son dos factores que son parte de la obra en sí. Al ser plenamente conscientes del contexto¹³, es fundamental tener el control de éste, y crear un entorno que en conjunto constituya la obra. El contexto artístico necesita de un contexto institucional para ser visto. Paradójicamente, a finales del siglo XX, en concreto en los años sesenta y principios de los setenta, los artistas crean

¹³Como escribió el crítico *Brian O'Doherty* en *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* [El cubo blanco: la ideología del espacio de una galería]: "A medida que la modernidad alcanza la mayoría de edad, el contexto, se convierte en el contenido. En una particular inversión, el objeto introducido en una galería "enmarca" a la galería y sus normas".

desde una actitud antimuseística y posteriormente, son los museos y las galerías el lugar donde se encuentran principalmente esta forma de arte.

Cada artista elige la dilatación de los recursos que cada medio, contenedor o contexto, le ofrece para que la/el espectador perciba una sensación que no es otra que la interpretación personal que ha hecho de la obra en base a lo contemporáneo. Así pues, el espectador tiene siempre libre autonomía para descifrar las obras que contempla. Pero volviendo al tema que nos concierne ¿qué recurso es considerado el más influyente o impactante para que una obra evoque el interés y la crítica en el público? Imágenes, sonidos u objetos, imágenes en movimiento se encuentran entre los recursos más utilizados, pero son las imágenes sin duda las más influyentes en nuestra capacidad evocadora o creadora de ideas y en las se centra la atención en el siguiente apartado que trata de la cómo éstas nos acercan a situaciones, emociones y sensaciones vividas.

1.2. Cómo nos acercamos a los diarios visuales de los artistas

Los autores intimistas muestran a través de su obra imágenes personales para envolvernos de ese concepto arte-vida. La utilización de imágenes personales en arte es un recurso utilizado por varios artistas. En estas obras el papel del espectador-vouyeaur queda sujeto a la interpretación de las obras y abierta a la capacidad del espectador de evocar situaciones vividas y revivir sentimientos a través de las imágenes que se le presentan en las obras. Este hecho recuerda la normalidad con la que nos “apropiamos” de elementos ajenos a la obra (nuestra experiencia) para hilar los componentes que se muestran en ella y construir nuevas posibilidades en el discurso interpretativo, basadas en nuestras experiencias. De esta manera, considerar que no pasan desapercibidas frente al flujo de imágenes que vemos diariamente.

Las imágenes especialmente tienen la capacidad de permitir que se experimente de nuevo e inmediato sentimientos, sensaciones, afectos y conflictos que pueden desplegarse a partir de la posibilidad evocativa y

narrativa de la imagen. Este trayecto representativo actúa de nexo subjetivo entre la obra y el espectador.

“[...] las imágenes tienen la capacidad de evocar o despertar rincones almacenados junto a las otras imágenes de nuestro universo imaginario, a la espera de una nueva reactualización activa por otro encuentro fuera de su tiempo y lugar. Desde las más interesantes hasta las más anodinas estarán a la espera de ese nuevo espacio-tiempo de relaciones donde reaparecerán de un modo diferente, dependiendo de la historia personal de cada uno: de los afectos y conflictos y por tanto, nuestro álbum de imágenes seguirá un proceso de concatenación, eliminación y adicción de elementos engarzados de una manera determinada¹⁴”.

El recurso empático de la apropiación de la realidad vivida para descodificar una obra con mayor facilidad y así formular una respuesta ante lo que observamos, es el que nos puede servir para acercarnos a la obra de las siguientes artistas. Nan Goldin y Tracey Emin aparecen en este apartado juntas porque hacen un tratamiento similar de la realidad; a pesar de tratarse de fotografía en el primer caso y de una instalación en el siguiente, sus propias historias son su obra. El contenido de éstas es íntimo y soez por lo real que resulta a la vista. Seguramente ese contenido sería el que nosotras/os ocultaríamos por ser tan personal. Pero en el contexto artístico estas historias rompen las barreras convencionales entre lo privado y lo público. Este tipo de obra da acceso a los diarios visuales y personales de ambas artistas.

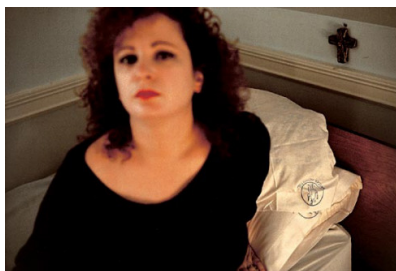
En primer lugar, una de las fotografías norteamericanas más populares de los años 90, Nan Goldin (EEUU. 1985), captura con su cámara y en ocasiones puntuales en vídeo, su intimidad, la de sus amigos y conocidos. Sus imágenes muestran el diario visual de su propia vida. Estas fotografías cumplen una doble función, por una parte, capturan la cotidianidad de los

¹⁴Esta idea queda plasmada en los párrafos siguientes, citados en la tesis doctoral del Dr. Artero Mut M. Lindón, titulada “*Despliegue Narrativo de la Imagen. Diarios Abiertos*” (2003) Universidad Politécnica de Valencia, p.20

personajes que se dejan fotografiar y exhibir en su intimidad y, por otra parte, narran biografías desconocidas, ya que dan información personal del sujeto fotografiado. Se destaca, por tanto, la naturalidad con la que se acerca a la realidad y exhibe el estado anímico-físico y el entorno de los protagonistas.

Su trabajo denota el amateurismo con que se acerca a la fotografía en muchas ocasiones y carece de efectos de construcción para mostrar al personaje real en su día a día. En ocasiones las fotografías están desenfocadas o faltadas de luz o se nota el uso del flash. Se interesa por la instantánea como técnica porque le permite acercarse a la fotografía con una mirada introspectiva y es por esta razón por la que resulta interesante su obra, que cuenta parte su entorno, en ocasiones traumático y desolador.

Tras la muerte de su hermana, siendo adolescente, experimenta el miedo al olvido de la imagen. Es por entonces cuando la artista empieza a fotografiar a todos sus amigos/os, de modo compulsivo para tratar de preservarlas/os eternamente. Ella pensaba que si los fotografiaba no podrían morir nunca y, de esta forma, la captura de imágenes se convirtió en un acto terapéutico y en su profesión artística. Lejos de ser explícitamente reivindicativa, se fundamenta en retratar la sociedad, la enfermedad así como los asuntos dramáticos de la vida, relacionados con la angustia, las drogas, el amor especialmente por medio de la presencia corporal. Capta como nadie el espíritu de los años 80, del cual se nutrió y vivió intensamente, sin obviar ninguna de las facetas que constituyeron esta etapa. Por su obra *Self-portrait with milagro*, Nan Goldin, (1988) y demás autorretratos que la artista tomó en un hospital, se sabe que fue internada por su abuso de alcohol y drogas.



Self-portrait with milagro(1988), **Nan Goldin**

Goldin considera la acumulación de retratos como representación de una persona, siendo sólo la continuidad la manera con que cree reflejar enteramente a sus personajes, convirtiéndose su trabajo en una narración.

“Yo no creo en un único retrato. Yo creo en la acumulación de retratos como una representación de una persona. Porque creo que la gente es muy compleja.¹⁵”

Algunos de sus “protagonistas” han sido fotografiados durante más de veinte años. Un ejemplo significativo, es la carpeta *Portfolio Cookie Mueller* (1976-1989), en la que fotografía durante 13 años a su amiga ya fallecida, Cookie, actriz de varias películas de John Waters. En estas fotografías deja registro de su relación con ella, de la boda de Cookie, de ella con su hijo, de la muerte del marido y luego de ésta, fallecida a causa del Sida.



Portfolio Cookie Mueller (1949-1989), Nan Goldin

En su obra se diferencian dos tipos de espectadores: el protagonista que vive en su obra y es reflejo de la realidad y el desconocido que evoca situaciones dramáticas familiares o sociales mediante su obra. A partir de la fotografía como diario visual, *Nan Goldin* se interesa también por las formas de representación multimedia para retratar de nuevo su vida y la de diferentes colectivos afectivos que la rodeaban. Asimismo produjo otras obras en formato video muy interesantes que responden a su mismo

¹⁵Goldin, N., *I'll Be your Mirror*. Ed. Whitney Museum of American Art, Nueva York, 1996, p.454.

concepto de arte. *The Ballad of the Sexual Dependency* (1981-1986), con alrededor de 700 imágenes presentadas en slideshows (a manera de película) en la que las parejas y sus relaciones se exponen al desnudo. También se conoce el documental autobiográfico *I'll be your Mirror* (Seré tu espejo, 1995), realizado para *BBC* de Londres. Y otro que se hizo con Joana y Aurèle que trata de la enfermedad del *SIDA*, titulado *Ballad at the Morgue*.

En arte, no sólo se han utilizado las imágenes para evocar situaciones vividas, sino que se ha reservado las situaciones más intimistas para provocar al público y también para reflejar el carácter reivindicativo que va más allá de la propia imagen. Cada artista utiliza la técnica y los medios necesarios para crear piezas capaces de hacer imaginar, sentir y recrear todo tipo de experiencias pero sobre todo contar historias que van adheridas a la imagen o al espacio. Mientras Goldin recurre a la cámara para captar la realidad y retratar el entorno de manera fidedigna, la siguiente artista interdisciplinar

Tracey Emin (Reino Unido, 1963) traslada su entorno personal al artístico en sus instalaciones. El museo o la galería ofrecen el espectáculo de la parte de la vida que la artista decide narra. Artista reconocida dentro del grupo de Young British Artists nos da a conocer su experiencia tal cual fue en el pasado o como es en el presente. Su arte íntimo también es provocativo. Se ha convertido en una figura mediática, gracias a sus escándalos sabidos en televisión, radio y prensa. Tanto la obra de Tracey Emin como la de Nan Goldin se centran en representar lo cotidiano sin ocultar nada, pero cada una utiliza un medio diferente. Ambas artistas narran su vida.

Muchos aspectos o episodios de la vida de Emin quedan revelados en su obra, por ejemplo: su infancia, la violación que sufrió, abortos, alcohol, amores y cualquier situación cotidiana. La instalación *Everyone I have Ever Slept With* cuenta una parcela de su intimidad. Esta pieza consiste en una tienda de campaña cosida con los nombres de las personas que han compartido cama alguna vez con la artista. La costura en la obra de Emin, es una técnica que utiliza a menudo en muchas de sus obras, para escribir

frases relacionadas con sus propias vivencias, recuerdos, sentimientos, sensaciones y pensamientos. El espectador las lee y se introduce en sus historias personales, a través, también de los objetos ubicados en el espacio. En este caso la puerta abierta de la tienda de campaña y posterior lectura de sus compañeros, acercan al espectador a una situación comprometida porque desvelan asuntos que normalmente son confidenciales.



Everyone I have Ever Slept With (1963-1969), **Tracey Emin**

Otra pieza relevante dentro de su producción, con la que ganó el premio Turner en 1999, es la titulada *My Bed* (1999), consistente en una instalación en la que se observa la habitación de la artista con sus sábanas sucias, tampones y preservativos usados, paquetes de cigarrillos. Al igual que hizo Marcel Duchamp con su famoso urinario, la artista decidió convertir en obra de arte su propia cama.



My Bed (1999), Instalación, **Tracey Emin**, Premio Turner 1999

Emin es, la encarnación de una tendencia que llega de vuelta a través del siglo XX¹⁶, en el que los artistas son vistos como personalidades y sus obras entendidas como expresiones de una leyenda personal, siendo este un factor que incrementa la espectacularización del arte.

1.3. Vídeos autobiográficos

En el primer periodo del vídeo las primeras manifestaciones que exploraban sobre la identidad se engloban dentro de la *Performance* y el *Body Art*, que en el vídeo, se podría definir como un arte del cuerpo preocupado por la formación del individualismo y la estética del yo con una clara diferencia. En la performance predomina la acción sobre la presencia, mientras que en Body Art es el propio cuerpo del artista el que asume todo el protagonismo (independientemente de la acción), convirtiéndose “la personalidad del artista” en la materia prima de la producción artística.

Desde su aparición y por sus características narrativas, el vídeo se convertía en el medio idóneo para la creación autobiográfica. Siguiendo la tradición artística, en un primer momento el artista recurre a la pintura, la escultura y la fotografía hasta llegar a la grabación en vídeo y comienza a experimentar con su propia imagen y mostrarse a los demás en el tiempo. La propiedad espectacular del vídeo-donde la inmediatez juego un papel determinante- será una de las características que más atraerá a estos artistas. En los vídeos autobiográficos hay una implicación directa con el espectador y planificación por parte del artista como parte de la intención de estas obras. A pesar de la naturaleza narrativa del vídeo, todos los autorretratos o autobiografías realizadas en vídeo presentan también un exhibicionismo descarado y provocador.

“La exploración de los propios límites psico-físicos encuentra en el vídeo y en el cine eficaces soportes. El componente narcisista, a menudo reforzado por

¹⁶Schanabel, J., *I wanted to share Tracey's story with everyone I met*, The Independent. Agosto 2008. <<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/julian-schnabel-i-wanted-to-share-traceys-story-with-everyone-i-met-882452.html>>. [Consultado: 27 abril 2012].

un ostentoso exhibicionismo que puede conducir a operaciones sadomasoquistas extremadamente refinadas o repugnantes a formas regresivas de la sensualidad o del retorno a la infancia está siempre presente: el ser escrutado por el ojo tecnológico, reflejarse en la pantalla son atracciones irresistibles para los artistas que trabajan en el terreno del body¹⁷.

El objetivo de este artículo es poner de manifiesto las técnicas, métodos y sistemas empleados por distintos videoartistas a la hora de abordar el problema de la búsqueda de la identidad, así como la significación e impronta del lenguaje exclusivamente audiovisual en la percepción surrealista, expuesta ante la cámara y la implicación del espectador en esa obra.

Se realiza el comentario de siete videocreaciones de nueve artistas distintos, agrupados por las similitudes que presenten, su proximidad argumental o temporal, y por sus diferencias técnicas, conceptual, metodológico, bien en los hallazgos o descubrimientos que puedan ofrecer desde el punto de vista adoptado en el estudio. Para ello, se hace especial hincapié en el uso de los elementos propios del lenguaje videográfico empleados en los distintos ejemplos, como la proyección, el montaje expositivo y la postproducción.

A) Del discurso narcisista al discurso del otro

La primera etapa del videoarte corresponde a una etapa experimental a través de la presencia del cuerpo del artista a través de la cámara (espejo), caracterizado por una mirada en primera persona. El vídeo como medio artístico ofrece al autor la posibilidad de enseñar la realidad más íntima, esta característica hace que muchos artistas utilicen el monitor como espejo del propio artista o del propio espectador. Esta importancia que el autor refleja en

¹⁷ Raymond Bellour, Autoportrait, en Vídeo Communications n.48 (1988) extraído del libro Baigorri, L., Vídeo: Primera Etapa, El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70, Brumaria nº 4, Madrid, 2004, p.105.

algunos de sus videos llegó a ser catalogada de narcisista por la crítica de arte, profesora y teórica Rosalind Krauss (EEUU, 1976). Junto con Linda Benglis, Joan Jonas y Vito Acconci, trabajaron en sus inicios e insistieron en la cualidad espectacular del vídeo como un espejo al que mirar obsesivamente –en busca de algo nuevo- o como reflejo de su cuerpo, expuesto al público.

Joan Jonas (EEUU, 1936) describieron su experiencia personal con video del siguiente modo: “El vídeo es un mecanismo que extiende las fronteras de mi diálogo interior para incluir al público. La percepción es una doble realidad: mi persona como imagen y como intérprete. [...] Desde el principio, el espejo me brindó una metáfora para mis investigaciones, así como un artilugio para alterar el espacio y reflejar al público, metiéndolo en el espacio. Trabajar con vídeo me permitió desarrollar mi propio lenguaje poético. El vídeo tiene algo en lo que hay que meterse y explorar, como un elemento espacial en el que yo estoy dentro”.

La tendencia narcisista¹⁸, generalizada durante los primeros años del medio, está también representada en este texto por Vito Acconci (EEUU, 1940). Acconci visionó su cuerpo como material de trabajo. La imagen sirve como medio refractivo de la vida del autor y eso implica que pasa de ser un cuerpo privado a un cuerpo mediatizado. Acconci realiza un gran número de performance conceptuales en lugares público, galerías o en su taller. La imagen mediática es un instrumento de poder. Esta idea queda plasmada en la obra el autor, entre ellas, *Undertone* (1972), *Centers* (1971) y *Corrections*¹⁹ (1970), *Theme Songs* (1973). Grabó 33 cintas entre 1971 y 1974 que seguían un mismo modelo: plano único, generalmente fijo o sujeto a ligeros desplazamientos.

¹⁸Aunque, en ocasiones muchos de estos trabajos parecen más bien representar una corriente “anti-hedonista” o “contra.narcisista”. Ya que algunos artistas utilizan este presunto narcisismo para ironizar sobre su privilegiado estatus “estatus de autor” y otros anteponen el humor a cualquier intención, convirtiéndolo en un fin en sí mismo. William Wegman, por ejemplo, aseguraba haberse salvado de la temible epidemia narcisista que azotó la época gracias a su perro “Man Ray”, utilizado como “alter ego” en sus vídeos y fotografías.

¹⁹ Esta fué su primera cinta y se exhibió en *The First Video Festival of Body Works*.

“Aconcci se representa casi siempre en sí mismo: de estadas, de frente de pié, acostado, sólo o con alguien, frente a un monitor o una pantalla de diapositivas, más o menos de forma fragmentada, a veces, reduciéndose sólo a un detalle (su gran boca abierta). En ocasiones se calla o murmura, pero casi siempre habla con un interlocutor imaginario, o más directamente, al espectador. El texto, generalmente se centra en una situación determinada, a acción (física) en curso, el dispositivo en marcha. La imagen, en blanco y negro, es siempre de un gris uniforme, triste y sucia²⁰”.

En este periodo muchos artistas como Acconci o Bruce Nauman se plantean sus acciones como una forma de conectar con el espectador; a pesar de su ausencia física durante la ejecución. Acconci aseguraba tener su mirada y presencia mientras hablaba o ejecutaba acciones ante la cámara.

“Cuando empezaba una cinta de vídeo pensaba y me preguntaba siempre: dónde estoy; estoy directamente frente a ti; frente al supuesto espectador. La performance significa para mí establecer una relación con el espectador. La performance era una forma de compromiso y una especie de actividad cara a cara²¹”.

Así, ensaya sus formas de expresión exhibicionista tan insólitas como masturbarse ante el público con la clara intención de compartir sus sentimientos más íntimos. A pesar de ser consciente de la distancia que les separa del espectador, pretenden transmitirle su “reflejo psicológico” definido por Ulrike Rosenbach.

“Utilizo el espacio exterior para los movimientos de mi cuerpo, para mi acción. El espacio interior es expuesto en el monitor y refleja las tomas de la cámara; es mi imagen reflejada en tanto imagen psicológica. El espectador que contempla la imagen vídeo acaba por comprender que el vídeo determina una cierta separación entre él y yo. La pantalla suaviza mi impacto directo sobre él;

²⁰ Madedeleine Grynztajn, en Vito Acconci: Domestic Trapping, La Jolla Museum of Contemporary Art, 1987. Referenciado en Baigorri. L., op. Cit., pag 109.

²¹Declaraciones de Vito Acconci para *El arte del vídeo* (1991), referenciado en Baigorri, L., op. Cit., p.100.

calma y neutraliza dicho impacto, de manera que la visión del reflejo psicológico que pretendo transmitirle se convierte en lo más esencial e importante²².

La autobiografía como expresión de subjetividad es un tema al que las mujeres en el arte han recurrido con frecuencia. Son obras que plantean la particularidad de la visión femenina que ofrece su propia experiencia y las significaciones simbólicas convenientes. En un proceso de búsqueda de su auto-re-presentación dejan constancia de imágenes íntimas o personales extraídas de su memoria como mujeres. Marina Abramovich (Serbia, 1946) comulga con estas ideas y recoge varias performance con este carácter. Aunque es el objetivo de ésta se centra especialmente en estimular y provocar al espectador con sus performance extremas, a la vez, que experimentar nuevas percepciones del “cuerpo performativo” como una forma de expresión. Durante la etapa de los años 60 y 70 donde ya es conocida la correspondencia arte-vida, muchos artistas utilizaron el desnudo en sus performances como mensaje implícito, quizás por su asociación reivindicativa, directa y provocadora; y explícito por la evidencia del cuerpo sin ropa ante los ojos del espectador. Las performances surgen del registro directo de la acción y muestran el cuerpo liberado como objeto de deseo y a través del cual se experimenta la violencia y resistencia de la mente.

Durante la época de los años 70, Abramovich con sus performance extremas supera con creces su capacidad corporal, se autolesiona con cuchillos o crea situaciones en las que el observador está expuesto durante horas a la presencia estática de la artista. Por ejemplo, en la performance *Thomas Lips* (1975), la artista situada sobre un bloque de hielo es liberada por los espectadores que consideran que está expuesta a una situación peligrosa. La actuación del público representa para Abramovich una parte imprescindible de sus acciones. La propia artista afirmó al respecto.

“Cuando me corto el dedo mientras pelo patatas en la cocina, me siento vulnerable y podría llorar. Cuando me hiero delante del público no me importa,

²² Ulrike Rosenbach en *En torno al vídeo*, (1980), referenciado en Baigorri, L., op. Cit., p.101.

puedo hacer prácticamente de todo, no existe más obstáculos y tengo la sensación de libertad total²³”.

Abramovich trabajó con Ulay (Alemania, 1943) en varias ocasiones en diversas acciones en las cuales hombre-mujer desnudos quedan enfrentados ante el diálogo reflexivo que esta situación provoca en el espectador y entre ellos mismos. Como la performance *Imponderabilia* (1977), en la que ambos desnudos al mismo nivel, aparecen entre unos muros dándose cabezazos contra éste a un ritmo provocador. Hay que destacar el carácter experimental de esta acción que somete el cuerpo al dolor mediante la repetición.



Imponderabilia (1977), **Marina Abramovic y Ulay**

Continuando con la exploración de la intimidad y con el avance tecnológico situamos a Peter Campus (EEUU, 1943) en la obra *Three Transitions* (1973). Por el hecho de estar producida en los estudios de la cadena de televisión WGBH de Boston y porque se convirtió en un clásico entre las primeras cintas de video en color. Este vídeo monocanal dura 60 minutos, en los que Campus utiliza las técnicas básicas de vídeo y su propia imagen para crear metáforas que articulan transformaciones entre el yo interno-externo, la ilusión y la realidad. Esta videocinta amplía el concepto del autorretrato y las ilusiones derivadas de los procesos de representación de la imagen a través de las propiedades específicas del soporte de video. De esta obra cabe destacar que la forman 3 partes y que en cada una de ellas el artista recurre a establecer un dialogo consigo mismo novedoso en la época.

²³Martin, S., *Videoarte*, Taschen, Barcelona, 2006, p.26.

A continuación se resumen cada una de las partes para mostrar el recurso utilizado.

En la primera transición tenemos la sensación que el artista va destripándose y atravesando su propio cuerpo- encuadre de tres cuartos- para conseguir este efecto el artista emplea el sistema *live-feedback*. Se ve su cuerpo cortado, a pesar de no ver la sangre, recuerda a los lienzos acuchillados o rasgados del artista Lucio Fontana (Italia, 1899). Con esto alcanza la ilusión visual tridimensional, se apuñala por la espalda, se atraviesa mediante la ruptura que hace en el papel en donde se proyecta su cuerpo.



Secuencia de la primera acción

Three transits(1973), **Peter Campus**

En la segunda transición se muestra un encuadre de su busto (escultura romana) y su mano derecha. Campus borra su rostro para velar otra imagen de su cara que está debajo. Utiliza el método *blue box* en el que las partes de una imagen electrónica pueden ser modificadas. Como resultado final de esta acción se superponen gradualmente dos proyecciones de su rostro.



Secuencia de la segunda acción

Three transits(1973), **Peter Campus**

En la tercera transición recurre de nuevo al *blue box*, esta vez muestra su rostro quedando reducido a la mínima expresión de su ser, desapareciendo paulatinamente y de modo secuencial. Finalmente él aparece quemando la imagen viva de su cara como si fuese una fotografía. Elimina el último reflejo de sí mismo con fuego, elemento del que se dice que destruye y purifica, deja que solo exista su verdadero yo.



Secuencia de la tercera acción

Three transitions (1973), **Peter Campus**

El efecto refractivo del vídeo como un espejo es destacable porque la imagen mediática del artista se proyecta dándole mayor profundidad al discurso. Este tipo de indagaciones en las posibilidades materiales y expresivas inherentes a un medio que hasta entonces había dialogado fundamentalmente con las acciones del performance, traería como consecuencia la proliferación de nuevas expresiones artísticas.

Siguiendo el ejemplo de los primeros artistas de vídeo de un canal, volvemos sobre la obra de Rist, cuyo trabajo está dentro de un arte narrativo que se hace presente con la presencia de la artista, para destacar la identidad representada por el cuerpo de la artista. En cierta forma es un trabajo autobiográfico, pero situado más allá de la mera anécdota personal y postura feminista. Las videoinstalaciones de Rist hacen del cuerpo, del deseo, de lo sexual, de lo fluido, del movimiento y de la música, su leitmotiv. Son muchos los artistas que trabajan el audio al mismo nivel que el vídeo, por su formación profesional -Nan June Paik y Wolf Vostell, entre otros- pero nos centraremos en la obra de Rist. Antes de convertirse en artista visual, formaba parte del grupo de rock femenino Les Reines Prochaines. Durante su paso por el grupo investigó los mecanismos de la industria del

entretenimiento, la producción de masas, el culto al cuerpo y el voyeurismo que después tendrían una clara influencia en su trabajo artístico.

La obra siguiente fue realizada en su época de estudiante, se titula *I'm not the girl who misses much* (1986), contiene elementos esenciales en su trabajo como la música, la coloración de las imágenes, la presencia del cuerpo de la artista y la connotación sexual. La artista se contorsiona y baila delante de la cámara con un vestido con los pechos al descubierto y los labios rojo chillón. La velocidad no se mantiene constante ni en las imágenes ni en el audio. *I'm not the girl who misses much* es la última línea modificada de la canción pop *Happiness is a Warm Gum* (1988) de *John Lennon*. Al final de la canción, la coloración de las imágenes pasa de un tono azul a rojo, que introduce el sonido original de la canción.



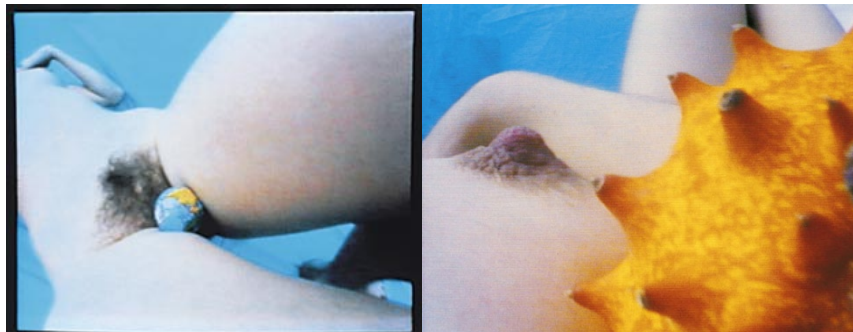
I'm not the girl who misses much (1986), Pipilotti Rist

Tras décadas de arte centrado en el concepto, gran parte del cual cuestionaba las normas y convenciones sobre el uso de la fotografía, en los años noventa surgió una generación que incorporaba en su obra la pura fantasía. El contar una historia, o la estructura en sí, es para estos artistas una nueva forma de expresión que les proporciona una materia prima con la que construir su particular iconografía. La obra final es una escena o un entorno que el artista inventa para su cámara.

Rist se nutre tanto de su experiencia, de elementos externos sociales, de la relación que tiene con la TV y su asociación con el canal televisivo MTV (canal pionero en la incorporación de arte y música en sus contenidos), para caracterizar mejor su obra de aspectos visuales inseparables de la música.

Se la compara con la estética de las grabaciones de los ochenta donde se adopta el formato vídeo-clip, destacando los montajes con cortes bruscos, alterados con rebobinados y formas a cámara lenta.

El vídeo de la artista titulado *Pickelporno* (1992) es un trabajo sobre el cuerpo femenino y la excitación sexual. La cámara, con un objetivo ojo de pez se mueve próxima a los cuerpos de una pareja. Las imágenes están cargadas de colores intensos, para ser percibidos de una manera extraña, sensual y ambigua por el espectador. Rist entra en esa categoría de artistas que señala el advenimiento de un feminismo “pro-sex”, la reapropiación de la moda femenina y el cambio de sentimiento hacia el cuerpo femenino. Una nueva generación de mujeres que encarnan una transformación respecto a la generación anterior. Esta obra plantea otro discurso en cuanto al placer visual que se siente al ver esas imágenes eróticas, que ponen en tela de juicio la visión masculina del cine porno²⁴. La cámara se mueve por el cuerpo de la artista ofreciendo unas imágenes eróticas y seductoras dadas el contexto en las que se exhiben.



Pickelporno (1992), Pipilotti Rist

Rist exhibe sus propia experiencia, libre de prejuicios, re-afirmando su sexo. En un momento dado da la sensación que la cámara se introduce en el ano de la artista y continua activa en su interior. Hay que destacar en la importancia que tiene la música en los trabajos de la artista, como un medio con el que incidir en la intensidad de las propias imágenes. Y en particular

²⁴Esta idea de representación ha sido inspiración de algunas películas de este siglo como *9 Songs* de Michael Winterbottom (2004), *Ken Park* de Larry Clark y Edward Lachman (2002), “Lucía y el sexo” de Julio Medem (2001) o *Intimidad* de Patrice Chereau (2001).

como en este vídeo la imagen y el audio se entretajan al unísono para simular un orgasmo en la última parte del vídeo. La narrativa fantástica creada por la artista deja ver el tono intimista y la presencia del “reflejo psicológico” -citado por Ulrike Rosenbach-que el artista pretende transmitir al espectador.

De otra parte, en otra línea argumentativa, Shirin Neshat (Irán, 1957), nos acerca también a su realidad por medios de las construcciones que fílmicas o fotográficas, son reflejo de la sociedad islámica. Su obra tiene un carácter muy intimista y con atrevimiento hace referencia a todo lo prohibido de la sociedad que vive. Su obra se concentra en la posición de la mujer en el Islam, en los códigos religiosos, sociales y culturales y basa los puntos principales de su obra en la separación localizada de sexos y en la obligación de cubrirse el rostro con el velo.

Los films y vídeos que rueda a partir de 1996 se centran mucho más en mostrar el conflicto de la identidad femenina en una sociedad regularizada por la religión. Un ejemplo evidente de este tipo de obras es *Turbulent* (1998) que pertenece a una trilogía compuesta por *Fervor* (1998) y *Rapture* (1999). En dicha obra presenta el uso desigual de la música entre hombre y mujeres, ya que las mujeres islámicas tienen prohibido hacer música en directo. La puesta en escena que lleva a cabo el artista para argumentar esta situación es la instalación de dos pantallas y dos cantantes, Shoja Azari intérprete masculino y la vocalista y compositora Sussan Deyhim.



Turbulent(1998), **Shirin Neshat**

Una vez más el artista aprovecha su obra para presentar una reivindicación social. Crea una poderosa metáfora musical con la complejidad de género; jugando con ambos roles y el poder cultural de la música y la poesía en la antigua Persia. Un trabajo que no deja indiferente por su potencial dramático, ya que documenta las injusticias en la sociedad islámica y lo hace reconocible para los espectadores.

En esta misma línea temática, y por distintos medios, volvemos a la performance pero situándonos en la obra de Marina Abramovich *Balkan Baroque*, presentada en la Bienal de Venecia en 1997, que duró 4 días y 6 horas. A través de la experiencia vivida y presencia de la artista, -de elementos que cargan de significado al espectáculo que suponen algunas videointalaciones- se indaga en la realidad político-social en primera persona. La performance es un trozo de experiencia histórica nacional y biográfica. La escena está compuesta por diferentes materiales: huesos, un cubo, tinte de cobre y agua, video tricanal y ella como protagonista de carne y hueso latente situada en lo alto de la montaña de 1500 huesos de ternera. Todos estos elementos recrean una situación inevitable que habla de la Antigua Yugoslavia, una nación que desde 2003 no existe como tal y que desde 1991 fue el escenario de una guerra civil con “limpieza étnicas” entre las repúblicas balcánicas en busca de su independencia.

Abramovich lleva a cabo diversas acciones en esta performance como lavar los huesos cada seis horas, como recuerdo de las víctimas de guerra y canta canciones populares que las plañideras de su antigua patria utilizaban para superar la muerte y la separación definitiva de los seres queridos. Los tres grandes proyectores muestran tres cuerpos virtuales pero reales: su madre, su padre y a la artista misma. La figura de su padre y madre es importante en esta historia, ya que fueron guerrilleros. Sin embargo, ella aparece vestida con bata de zoóloga y narra la historia de las “ratas-lobo” en los Balcanes, una singular especie de ratas que se atacan a sí mismas.



Balkan Baroque (1997), **Marina Abramovich**

En este caso es la suma connotativa de todos los elementos que lejos de descifrarlos en su totalidad, sitúan al espectador en un escenario duro e impactante que propone una lectura libre sobre lo visualizado y sentido en el lugar de la acción, aunque no deja indiferente por el impacto de ver a la artista sentada en la montaña de huesos.

En último lugar, se destaca a Guillian Wearing (Reino Unido, 1963) por que utiliza el vídeo para dar voz a otras realidades que no son especialmente las suyas. Wearing trabaja con gente anónima y trata de diseccionar la personalidad del individuo por medio de las declaraciones normalmente traumáticas de los participantes. El tipo de imágenes (fotografía) que genera esta artista giran en torno a la identidad de los personajes en relación con su discurso, unas veces narrado por escrito y otra oral. La forma de trabajar de la artista se puede extraer de palabras suyas textuales: “Siempre estoy tratando de encontrar maneras de descubrir cosas nuevas sobre la gente y en el proceso de descubrir más acerca de mí misma”. Las declaraciones sin pudor de los personajes sobre sus vidas, sin complejos ni pudores y con total transparencia, se asocian a los programas de *Reality shows* y recuerdan a los testimonios que acuden a estos programas para dar visibilidad a alguna situación traumática.

En 1994, puso un anuncio en el que invitada a la gente a contarle todo lo que quisieran –problemas, disgustos, anécdotas, etc.- en vídeo. Con esta frase: *Confess all on video. Don't worry, you will be in disguise. Intrigued?*

*Call Gillian*²⁵ (1994), denomina la obra y publica en el periódico las condiciones claras del tipo de confesionario –recordando al de Gran Hermano- que plantea la artista para sus vídeos. Curiosamente, se acercó mucha gente a contar un fragmento de su vida, normalmente cosas que no habían podido salir a luz anteriormente con normalidad, hicieron uso de unas máscaras cómicas, para ocultar su rostro y permitir transparencia total en sus discursos.



Confess all on video. Don't Worry, you will be in Disguise, Intrigued? Call Gillian, 1994²⁶, **Gillian Wearing**

La artista justifica su trabajo basado en declaraciones de gente que atraviesan un mal momento, o simplemente no oculta nada de lo que le ocurre o le preocupa. Estos personajes exhiben sin ningún pudor aspectos que en alguna de las ocasiones convierte a la persona en vulnerable. Hace de la narración y del discurso personal oral o escrito el motivo de su creación y su interés en saber más sobre los comportamientos humanos. Estudia el comportamiento de los humanos en situaciones de desinhibición o liberación mental. Es cierto que, encontramos un paralelismo con los programas de *Reality show* por el contenido de los mismos. Se ha observado como cada vez los testimonios que acuden a éstos programa son cada vez más controvertidos y difíciles de aceptar socialmente, para aumentar la audiencia, aunque no por eso no dejan de ser considerados. Estos testimonios son los

²⁵[Confíesalo todo en vídeo. No te preocupes, saldrás disfrazado. Intrigado? Llama a Gillian]

²⁶FERGUSON, R., *Confess all on video. Don't Worry, you will be in Disguise, Intrigued? Call Gillian*, Phaidon, Londres, 1999,

Art Icono *Gillian Wearing* [en línea]. <http://phomul.canalblog.com/archives/wearing__gillian/index.html>[Consultado: marzo 2012]

que más le interesan a la artista y los que encuentra por medio de anuncios publicitarios que voluntariamente acuden como símbolo de liberación personal.

En una segunda ocasión, en otro proyecto *Trauma* (2002), puso un anuncio en la revista *Time Out* que decía: “Experiencias negativas o traumáticas de la infancia o adolescencia de las que quieras hablar en una película. Tu identidad estará oculta [...]”. A continuación, se escribe las declaraciones de una de las protagonistas de esta serie en concreto. Este testimonio corresponde al de la primera persona que se muestra en las fotografías que vienen a continuación.



Imágenes de los personajes de los vídeos de la serie *Trauma* (2002), **Guillermo Wearing**

“Mi experiencia traumática son los abusos de mi abuelo.
Des de tres años hasta los nueve, cuando el murió.
Era aterrador, el miedo de ir a verlo cada semana y saber que volvería a pasar una vez más y otra.
Creo que eso era lo más aterrador, saber de antemano que iba a pasar.
Yo le dejaba hacer porque pensaba que todos los abuelos se lo hacían sus nietos.
No sería diferente en mi caso.
Me hizo mucho daño porque pensaba que él me quería.
Pero él no me quería, o no lo había hecho.
Ahora me doy cuenta.
No me quería, con todo lo que hizo.
Yo le quería porque era mi abuelo y hacíamos muchas cosas juntos como ir al parque y cosas así...
Pero a veces el...
Oh, no puedo! No lo puedo describir con palabras, es demasiado horrible para

pesarlo.
Mi madre nunca lo supo.
Nunca pensé en decírselo porque le hubiese hecho mucho daño.
Me afecto a todos los niveles: mental, físico, y, principalmente sexual.
Cada semana, sin faltar, el estaba allí.
Jo iba a verlo y él me hacía subir.
Mi madre preguntaba dónde íbamos y el contestaba que a jugar rato.
Mi hermana también estaba presente.
Es muy doloroso pensar en eso.
Primero jugábamos un rato y yo pensaba que no hacíamos nada de malo.
Entonces él me penetraba y pasaba lo pero...; me hacía daño;
me hacía mucho daño...
A mi hermana también le hacía lo mismo, y así es como se describió todo.
Mi madre lo supo todo por mi hermana.
Pero incluso sabiéndolo mi madre, continuaba pasando...
Continuaba haciéndolo porque mi madre tenía miedo de enfrentarse a él.
Continuó pasando y por eso cuando el murió yo me sentí muy aliviada.
Tuve que disimular, tuve que hacer que lo ver que lo sentía por mi madre, por mi padre.
Pero interiormente me sentía muy feliz porque finalmente él se había ido y eso nunca volvería a pasar²⁷.

En manos de *Wearing* el video es un medio para la confesión tanto personal como colectiva. El espectador es testigo de lo que estos personajes ocultos cuentan. Hoy en día, estos discursos tan dramáticos se utilizan mucho en los programas televisivos como *El diario de Patricia*, *Gran Hermano*, etc. Lo que tiene en común el trabajo de esta artista y los programas de reality es que tanto unos como otros trabajan con los testimonios de la gente para exhibirlos. En el primer caso en un contexto televisivo y en el último en el artístico. Entre sus trabajos en vídeo de interés encontramos *Sixty minutes silence* (1996), *Drunk* (1997-99) *Sacha and Mum* (1996) y *2 en 1* (1997) y que giran en torno a los testimonios y vivencias de las personas.

²⁷ Wearing, G., CGAC Santiago de Compostela- Fundación La Caixa Barcelona, 2001, p.84. Referenciado en VILAR. S., *Histories de Paraula Plástica*, UPV, 2007, pp. 300, 301, 302.

Se ha realizado un recorrido por obras que han ido marcando un cambio en las formas de representación la realidad. .Es la videocreación uno de los medios más intimistas porque permite al artista mirarse a sí mismo y mostrarse a los espectadores con la misma sinceridad que se presenta ante la cámara. En las etapas primeras del videoarte la imagen se proyectaba en un monitor pero más adelante a partir de los 70 apareció el concepto se amplía y podían aparecer en varios monitores. Tanto en vídeo como en imagen, los artistas son capaces de construir narraciones que se acercan a su situación personal, a la vez que posicionan al espectador ante una situación desconocida que aporta una reflexión sobre la identidad del artista de diferente época.

Se han enumerado estos autores por la trascendencia personal que han tenido en esta investigación frente otros que en este estilo tiene también trascendencia y no han sido nombrados. Las obras seleccionadas han utilizado el medio para sinceridad o liberación personal y social. Se han enumerado los autores siguiendo la complejidad que caracteriza este medio dependiente del avance tecnológico. Todos los ejemplos escogidos mantiene en común la exploración de la identidad, un aspecto que se mantiene desde los inicios del videoarte hasta la actualidad.

2. El show de la realidad íntima en televisión

En el apartado 1.1 se ha analizado como a través de las imágenes y el video, el arte ha encontrado una nueva forma de expresión donde los artistas han aportado sus percepciones más íntimas de la vida o de la sociedad para envolver al espectador de emociones profundas. En este punto se va tratar la espectacularización de la vida cotidiana de las personas desde otro punto de vista diferente al arte. Se va a exponer la vida cotidiana en el medio televisivo, con fines diferentes a los del arte que se centraba en un plano más individual o intimista, la televisión en cambio quiere acaparar a un colectivo y su objetivo principal no es el mensaje en sí mismo sino el aumento de la audiencia.

La televisión es un medio que nos muestra todo tipo de historias, programas y realidades a través de videos e imágenes. Hasta hace unos años, las noticias vinculadas a realidades de personas aparecían contadas de una forma “objetiva” por un presentador o en forma de documentales. En los últimos años, la programación ha dado un giro de 180° y las historias reales de las personas o personajes las que protagonizan los programas televisivos. Surge en este contexto un nuevo concepto de espectacularización de la vida narrado por sus propios protagonistas, calificado como telerrealidad.

La televisión ha apostado por la telerrealidad como formato estrella. La realidad de las personas que participan de estos show es reproducida en diferentes formatos que alcanzan altos índices de audiencia de la parrilla televisiva. Esta nueva propuesta de presentación de la intimidad en televisión tiene multitud de posibilidades de expresión y también otras limitaciones.

Por una parte, este formato ofrece la posibilidad de mostrar la sociedad tal como lo es en la actualidad. Estos programas son un aprendizaje social, en mayor o menor medida, por la identificación que se siente con el personaje y con lo que le pasa. No siempre las historias son transparentes o “espontáneas”. La televisión permite también la manipulación de algunos contenidos para ajustar los niveles exigidos de audiencia. Por tanto, en las realidades televisivas no todo es real porque en algunas ocasiones existen limitaciones como el tiempo, el “obligado” guión o la influencia del moderador que llevan

2.1. Construcción mediática y social de estos personajes anónimos

La televisión se ha convertido, por tanto, en el elemento transformador de la persona anónima al personaje mediático que ocupa una posición de fama, antes únicamente reservada a personas con una trayectoria personal conocida. Si buscamos el origen de este proceso de cambio social, tendríamos que remitirnos a las teorías que plantea Guy Debord (Francia,

1931) en su celebre texto “La sociedad del espectáculo”. El autor alerta de que el sistema capitalista, invade las esferas de la vida cotidiana a través de la cultura del espectáculo televisivo como forma de dominación ideológica.

“El espectáculo, que es el desvanecimiento de la distinción entre el yo y el mundo por la destrucción del yo asediado por la presencia –ausencia del mundo, es también el desvanecimiento de la distinción entre lo verdadero y lo falso por represión de toda verdad vivida en beneficio de la presencia real de la falsedad que garantiza la organización de las apariencias”.

En esta reflexión, Debord alerta sobre la ambigüedad que produce el espectáculo de la vida para poder discernir entre la verdad y la falsedad del espectáculo televisivo. Los programas de telerrealidad emitidos en televisión siguen el formato americano. Actualmente los formatos son muy diversos y ha aumentado su espectacularización para mantener a la gente atraída y así ofrecerles diversión a cambio de audiencia. El público puede seguir día a día la exhibición de la realidad del participante. La construcción mediática originada por uno mismo cuando voluntariamente accede a ir a un programa televisivo viene condicionada por otros factores externos a la persona o al mensaje que son el tiempo, el público, el moderador/a, el escenario o las cámaras que conforman todo el artilugio para crear un espectáculo. Todos estos elementos actúan como obstáculos o incentivos para la construcción del personaje mediático.

Existen numerosos ejemplos en los que se puede comprobar a diario como las personas dan rienda suelta a su intimidad y privacidad para contar sus historias y convertir su vida en algo público, opinable y criticable. Programas de este tipo son los conocidos como *Talk Show*, un grupo de gente se sienta en una silla para hablar en primera persona del tema elegido del día o *realitys* de convivencia entre diferentes personas.

El Diario de Patricia (El Diario en la actualidad²⁸) (Antena 3, 2001)

Este es un programa en que personas anónimas hablan de sus asuntos personales, normalmente vinculados a otra persona que desconoce que va al programa para hablar sobre ese asunto. Cada día es diferente, pero todas las historias tienen en común que surgen del testimonio, de la mediación que ejerce la presentadora, el público que reacciona, y los rótulos que enfatizan sentimientos clave. Todos estos programas forman un entramado sociológico de los personajes y testimonios que rozan en ocasiones paradójicamente el surrealismo.

Como ejemplo de un día cualquiera se ha seleccionado un programa que trataba el tema *No dejo de pensar en ti, necesito una respuesta*. Las protagonistas voluntarias son Silvia, la madre de Juan, y la novia de éste que lo “engañan” para que acuda al programa sin saber lo que le espera.

Silvia acude a *El Diario* porque afirma que su hijo está deprimido desde que está teniendo problemas para tener un hijo con su novia. Además, como consecuencia de la actitud de Juan, también está teniendo problemas en el trabajo. Su madre con la complicidad de su novia quiere conseguir que Juan se recupere y vuelva a ser el de antes. La frase que más me impactó de este capítulo es la que dice la presentadora, en un momento en que, Juan se siente aparentemente cohibido, “Sincérate conmigo Juan”, como si en realidad estuvieran solos. Son frases que inspiran transparencia, veracidad, complicidad, es tan real que se les olvida que hay público, cámaras, etc.

²⁸Programas al completo (2010 y 2011) en la web oficial del programa: (<http://www.antena3.com/programas/el-diario/>) o en el canal de YouTube (<http://www.youtube.com/user/antena3/search?query=diario+de+patricia>).



<p>La madre no deja de pensar en el hijo y necesita que le diga que va a ser el mismo de antes</p>	<p><i>“Quiero ser padre pero tanto mi mujer como yo tenemos problemas”.</i></p>	<p>Está viendo que su suegra está muy preocupada por su marido</p>
--	---	--

Fotogramas y algunas frases extraídas del programa *El Diario*, Antena 3, Año 2009

En este segundo ejemplo del mismo programa, José Luis, una persona hasta el momento anónima, ha llevado *al Diario* a su ciberamigo del que está enamorado, para confesarle su secreto: la doble vida que mantiene como *Drag Queen* por las noches bajo el pseudónimo de Beyoncé y ver si esta afición le molesta²⁹.



Fotograma extraído del programa *El Diario*, Antena 3 Año 2009

Los temas que se plantean en este tipo de programas suelen estar relacionados con los conflictos familiares y problemas sentimentales. Es curiosa la variedad de personas anónimas que cuentan sus testimonios personales en televisión. Algunos se podrán calificar como muy profundos, emotivos, incómodos, agresivos, esotéricos, imposibles, frikies, tristes, pero todos ellos son presentados como reales por el programa, aunque el mensaje pueda ser un conducido por el moderador y acotado al tiempo.

Como ya se ha comentado en párrafos anteriores existen factores externos que influyen en los efectos del show que producen estos espacio

²⁹Antena 3, *El diario* – ‘Me siento estupenda’ (Mayo 2009) [video] Recuperado abril 2012, des de <http://www.youtube.com/watch?v=CLuUnAgQpDw&feature=relatedt>.

televisivos. En el momento en que hay una cámara delante (tanto de fotos como de vídeo) y un público detrás, es difícil hablar de realidad en estado puro, puesto que el protagonista actúa, tanto de manera consciente como inconsciente. Existen algunos ejemplos de otros programas en que la imagen está totalmente virtualizada y mediatizada, alejándose más del personaje real y de la espontaneidad en los mensajes de éste. A continuación se citan algunos ejemplos de programas televisivos en este formato.

***Gran Hermano* (Telecinco, 2000-actualidad)**

Gran Hermano es un programa reality en el que los participantes están sometidos a situaciones anormales y emotivas, aislados de su entorno cotidiano. Con esto se aseguran crear ambientes atractivos para el público. Se busca que las reacciones de los personajes sean lo más emotivas posibles, está reflejado en la audiencia. Las noches de nominaciones son las más vistas. Es una producción normalmente mucho más barata que cualquier serie de televisión, no hay que pagar a grandes actores, ni cambiar constantemente los escenarios y el vestuario. El escenario es una casa donde conviven temporalmente todos los participantes que se salvan de las nominaciones. Gana el que más aguante y que más enganche al público por su actuación o “personalidad”.

Si se observa a un personaje en su día a día, en sus acciones cotidianas no tendría ningún tipo de interés el tener conectada la televisión. Sin embargo la creación de pruebas y situaciones que creen algún conflicto, el espectador reflexiona y se posiciona por uno u otro participante. Estos programas permiten al espectador hacer una construcción virtual del personaje anónimo al que van a seguir fielmente o despreciar. El público en teoría tiene el poder de hacer a un personaje famoso. Bien es sabido que estos personajes “ficticios” y creados por el programa de telerrealidad consiguen sillas en otros programas alimentados por esta nueva forma de hacer televisión

21 días (Cuatro³⁰, 2010)

En este reality que se emite en Cuatro la periodista y protagonista vive en su propia piel la realidad en la que viven los personajes retratados en cada programa temático durante 21 días. Los espectadores a través de las emociones de la periodista comparten esa experiencia con ella. Los temas del reality se eligen arreglo previsión de audiencias: 21 días boxeando, 21 días de fiesta, 21 días pendientes de un desahucio, 21 días en el vertedero, 21 días en la mina, etc.

En este programa existe una construcción de la identidad de la periodista y su realidad momentánea de acuerdo con el tema del día. Nos muestra todo lo que quiere que veamos, admiremos o juzguemos sin ser más que la interpretación del guión que le toca interpretar. En este tipo de programas existe cada vez una situación y se lleva al extremo mientras el papel espectador pasivo la observa ante el televisor o internet. El espectador no experimenta en primera persona la experiencia ni el dolor de la protagonista. Sin entrar en el debate de cuanto de real tienen estos hechos, Gene Youngblood en el 1970 llamó a esto *desinformación táctica*: ver pero no sentir.

Para finalizar, el tinte común de los programas que responden al patrón *reality show*, consisten en la visualización de forma parcial o global de vidas anónimas dentro del contexto seleccionado. Estos programas pretenden mantener nuestra atención haciéndonos cómplices y partícipes de los problemas y testimonios de esas personas. La telerrealidad nos permite contemplar en estado puro la exhibición de la intimidad y en diferentes formatos.

³⁰Cuatro, *21 días*: [en línea]<<http://www.cuatro.com/21-dias>>[Consultado: 27 abril 2012]

2.2. Aprendizaje social audiovisual

Como nos explica M^a Dolores Cáceres Zapatero en su artículo *Telerrealidad y aprendizaje social*, publicado en la revista *icono14* N^o 9 en Junio de 2007, desde comienzos de los años noventa, hemos asistido a unos cambios en la televisión de mercado tanto españolas como de otros países y todas compiten con productos similares y un máximo de audiencia. Cáceres afirma que: “Estos cambios, que arrancan del proceso de desregularización y aparición de cadenas privadas, van más allá de la mera evolución de las formas comunicativas. Para posicionarse ventajosamente en un mercado altamente competitivo como es el audiovisual, las televisiones han sufrido profundas transformaciones en los modos expresivos, los discursos, los contenidos y los propios actores de la comunicación”.

Durante los últimos años, a raíz de esta transformación en los modos de expresión televisivos, se ha asistido a un auge en la creación de programas de telerrealidad. Se ha aprendido a ser muy críticos con este formato pero al mismo tiempo se han instaurado en nuestra sociedad. El espectador demanda productos donde se cuenten historias en primera persona ya que generan credibilidad y fomentan la imitación y el aprendizaje social. Con el tiempo, la telerrealidad ha ido evolucionando e inspirando a productores que plantean programas con objetivos distintos llegando a tratar cualquier tema y convertirlo en un *reality show*.

Cáceres argumenta que han aparecido programas mucho más serios en contenido que nos acercan a realidades desfavorecidas, a la cultura de los países, superación de retos o de problemas con el fin de hacernos aprender y no solamente de entretenernos. También han aparecido programas mucho más extremos y morbosos donde las situaciones que viven los personajes buscan el mero espectáculo alejado de la realidad. Existen programas que se acercan a la realidad más cruda a modo de documental de personas que cuentan su historia y su vida: *Vidas anónimas*³¹ (Sexta2, 2007) o *Callejeros*

³¹La Sexta2, *Vidas anónimas*[en línea] <http://www.lasexta.com/programa/ver/vidas_anonimas/509> [Consultado: 27 abril 2012].

(Cuatro, 2005), son programas que reflejan la sociedad más desfavorecida. Otros programas como *Españoles por el mundo* (TVE, 2009) o *Callejeros Viajeros* (Cuatro,2009) nos enseñan países a través de personas anónimas dispuestas a contarnos su experiencia. *Supernanny* (Cuatro,2006) o *El campamento* (Cuatro,2010) tratan problemas sociales desde la experiencia en primera persona de personas de las participan , estos programas buscan encontrar un modelo de comportamiento a imitar. Otro formato busca mostrar el talento de los participantes mezclado con su vida personal diaria. *Operación triunfo* (TV1, 2001) o *Tu sí que vales* (Telecinco, 2008) son un ejemplo de esta apuesta televisiva.

En el otro extremo se sitúan los programas basados en contenidos íntimos para general un espectáculo que aleja a los personajes reales, por el morbo que generan básicamente sus encuentros amorosos *Granjero busca esposa* (Cuatro, 2008) o *Mujeres, hombres y viceversa* (Telecinco,2008). A parte de contenidos amorosos otros programas como *La caja* (Telecinco, 2009) buscan la superación de fobias. Laura Rosell, una de las seis psicólogas del equipo profesional de *La Caja* comenta: “Consiste en una sesión de unos 50 minutos durante la cual se estimula al paciente con imágenes y olores evocadores... a través de ellos, los afectados se enfrentan a los impactos emocionales que han marcado sus vidas³²”. Para ello utilizan técnicas como la Gestalt, el conductismo o el psicoanálisis.

Todo el conglomerado de programas que componen la telerrealidad sirven de espejo de cómo la realidad se ha introducido en los medios de comunicación y se emiten buscando altos índices de audiencia. La persona anónima se ha convertido el gran emisor del gran medio convirtiéndose en fácil salir en televisión. Este fenómeno de la telerrealidad o *Reality show* engloba formatos televisivos infinitos que se adecuan a todas las personas. Estos espectáculos se han reproducido casi como un virus en la televisión

³² Telecinco, *La caja: ¿videoarte, desahogo, homeopatía?,[en línea] Enero, 2009*<http://www.telecinco.es/masdetelecinco/Caja-videoartedesahogoHomeopatía_0_893310669.htm> [Consultado: mayo 2012]

comercial, sin olvidar que son los índices de audiencia y no los contenidos el motivo por el cual están en la parrilla televisiva.

En este estudio se concibe la TV como un contenedor a través del cual consumir y exhibir fragmentos de cotidianidad y vidas anónimas. Gracias a la telerrealidad, hemos aprendido a relacionarnos con los medios de comunicación y a dar validez a algunos contenidos y a otros no, sin que estemos a salvo de su influencia en la generación de nuevas pautas de comportamiento.

3. El show de la realidad íntima en Internet: Prodúctete a tí mismo

Desde sus inicios, los contenidos televisivos no han estado exentos de crítica. Existen muchos artistas y espectadores que han atacado el contenido y que han luchado por derrocar algunos de los principios básicos de la televisión. Pierre Bourdieu (Francia, 1930) en los años 90 critica la televisión por sus contenidos muy generales, la filtración de los mensajes y la restricción de campos de información.

“He subrayado que la televisión produce dos efectos. Por un lado rebaja el derecho de entrada en un número de campos filosóficos, jurídicos, etc. [...]. Por otro, dispone de los medios para llegar al mayor número posible de personas. Lo que me parece difícil de justificar es que se utilice la amplitud de la audiencia para rebajar el derecho de entrada en el campo [...]. Se puede y se debe luchar contra los índices de audiencia en nombre de la democracia³³”.

Durante esta década existen otros manifiestos en la misma línea pro-cambio televisivo como el de José Luís Brea (España, 1957)³⁴ que apuesta por una televisión más descentralizada que represente a todos los colectivos. En palabras textuales: “Apostemos por una contra-TV, por una anti-TV, por una

³³ BOURDIEU, P., *Sobre la televisión*, Anagrama, Barcelona 1998 (2ªEd).

³⁴ AA.VV., Valera, J. (ed), *La televisión es personal* Asociación Cultural comencemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud, Sevilla, 2006, pag.23.

micro-TV, que practique la diseminación proliferante de los micro dispositivos de la interacción pública”.

Las inquietudes promovidas por estos autores han podido materializarse gracias a la aparición de Internet y a la televisión *online*. Internet se puede considerar como un contenedor donde se almacenan datos, textos, fotos, vídeos, audio, en resumen información en diferentes formatos.

En este contexto resulta obligado referirse a Internet, en el punto de mira desde muy diversos ámbitos de investigación (psicología, educación, periodismo, sociología, informática, artistas, etc.) de la era digital. Es el medio más joven. Hace diecisiete años que comenzó a ser popular en España y está en continua evolución. Desde que ha llegado Internet a nuestra vida cotidiana se han modificado los hábitos informativos. Su uso a través de páginas web como YouTube, Facebook, blogs, prensa *online*, etc., se ha incrementado notablemente y ha alterado los roles del usuario y productor. También hay que destacar que la aparición de blogs, redes sociales, foros y chats han permitido que el usuario-productor difunda la información en mayor medida. Es por tanto, que la forma de entender la comunicación ha cambiado con Internet y muchos medios tradicionales como la prensa, radio o televisión se han actualizado adoptando el formato “*online*”.

3.1. Modificación de los hábitos de consumo

Con ello, los hábitos de consumo también están cambiando, nos acercan a la pantalla del ordenador y cada vez más a la del móvil. Como explica Eva Sanagustín: “El acceso a Internet desde el hogar aumenta cada vez más orientando su uso hacia el ocio y el tiempo libre donde el consumo de prensa (ejemplo de información) y televisión (ejemplo de entretenimiento), se resienten³⁵” Esto supone una implicación por parte de los grandes medios de

³⁵AA.VV., Sanagustín, E., *Internet, el canal del espectador*, Asociación Cultural comenzemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud, Sevilla, 2006, pag.136.

comunicación principalmente la televisión hacia un enfoque más apropiado para un público diversificado.

El formato de la prensa *online* ofrece las ediciones digitales con noticias actualizadas constantemente (instantaneidad) y a la vez que dejan foros abiertos para que el lector/a pueda participar y opinar.

La televisión se suma al formato *online*, parecido al de la prensa. No pretende buscar otra audiencia sino complementar la que ha perdido en la TV convencional. Actualmente, la página web de una cadena se ha convertido en su mejor herramienta comunicativa, ya que ofrece servicios adicionales para los usuarios de la red: emisiones en directo, vídeos, imágenes, información exclusiva, chats, blogs, foros, redes sociales, etc. La oferta es diferente en cada cadena ya que cada una hace su apuesta por tener presencia en Internet.

Revisando el libro *La Televisión no lo filma (2006)* se cita la predicción de IBM en su estudio *The end of TV as we Know it: A future industry perspective* que fija en el 2012 el momento en el que la televisión tal y como la se conocía en el 2006 desaparecerá para renacer con la fragmentación e individualización como premisas. En este estudio se prevé que el futuro de la televisión pase por que cada telespectador pueda personalizar su propia parrilla televisiva. Ya podemos comprobar como parte de la predicción se cumple porque las televisiones están apostando en su versión *online* o en sus canales secundarios por ofrecer información más personalizada y contenidos a la carta.

3.2. Características de Internet comparadas con televisión

A pesar de que la emisión por Internet y a través de la televisión se realiza durante las 24 horas del día y los 365 días del año, la diferencia entre los dos medios es principalmente la información que ofrecen y cómo el usuario la puede gestionar. La gran variedad de contenidos y páginas informativas que contiene Internet y la posibilidad de elección que tienen los

usuarios sobre lo que quieren ver, hacen que este medio (internet) quede instaurado como el medio de comunicación más personalizado y adaptable a cada usuario. Internet está constituido como una herramienta de información descentralizada, abierta y ramificada a diferencia de lo que ocurre en la televisión tradicional donde la posibilidad de elección de contenidos se limita a las cadenas y horarios.

Otra de las posibilidades que Internet ofrece, es que permite el diálogo y la interacción entre usuarios (emisores) en tiempo real. Cuando la televisión cambia al formato *online*, tienen que adaptar el discurso unidireccional a una forma mucho más plural. Dentro de esta comunicación, Internet se ha abierto camino como un medio más al que hay que escuchar si se quiere oír la voz del telespectador que hasta el momento, no había estado tan latente.

Siguiendo el dicho popular, *Si no puedes con tu enemigo únete a él*, la televisión se ha visto obligada a seguir esta inercia y por tanto a incorporar el formato *online* como una proveedora más de noticias y en ocasiones, incluso la única fuente de información. Las posibilidades que se ofrecen en los foros, blogs y los servicios adicionales de las propias cadenas que complementan la información unidireccional con la de los usuarios-productores quedan abiertos al debate y expuestas a la transparencia y veracidad de los hechos. Se considera que la televisión aunque haya tenido cambios, sigue siendo quien es y está guiada por los índices de audiencia. Sin embargo, en la televisión *online* la participación de los espectadores y usuarios está abierta a la interacción y retroalimentación de información contrastada de manera inmediata. Y sobre todo, el usuario elige el contenido que le interesa visualizar en cada momento.

3.3. Internet vista en televisión

Internet está presente también en otro tipo de programas más allá de los informativos. Los programas de *zapping* son el uso más habitual de Internet en televisión. Los responsables de estos formatos han encontrado en los contenidos alojados en la red una fuente inagotable, sobre todo de vídeos caseros y de imágenes de otras cadenas que añaden en sus programas.

Actualmente, el programa *APM*³⁶ [*Alguna pregunta más*] (TV3, 2004) es un ejemplo evidente del uso que hace la televisión de contenidos existentes en red, tanto de personajes populares como de los recursos audiovisuales que los telespectadores cuelgan principalmente en YouTube y el contenidos de programas alojados en las páginas oficiales de cada cadena³⁷.

Este programa ofrece una caricatura de la sociedad mediatizada por la imagen, para ello, remezcla el material televisivo existente y más destacable de personajes populares, políticos y anónimos que se alojan en Internet. El resultado de estas composiciones audiovisuales son mandados de vuelta a ambos medios de comunicación a través de la TV y la TV *online*. Otros programas, desde el antiguo *Pecado original* (Telecinco, 2005) a los actuales como *Buenafuente* (Antena3, 2005) o *El Intermedio* (Sexta, 2006)³⁸, también utilizan los recursos de los telespectadores para proveerse de contenidos.

Se puede decir que Internet se ha ido convirtiendo poco a poco en un canal de televisión más, el canal de los propios usuarios, que en ocasiones tiene su espacio de visualización en la TV. Por tanto, los contenidos que los espectadores alojan en Internet se añaden a los contenidos televisivos.

3.4. Un espectador activo

³⁶Televisión Catalana, *Apm (Alguna Pregunta mes)*[en línea] <<http://www.tv3.cat/apm>> [Consultado: 27 abril 2012].

³⁷ Cuando no existía el You Tube u otros servidores que permite descargar con mayor facilidad un vídeo que se ha emitido por televisión, los métodos de captura resultaban más farragosos. Grabación de imágenes televisivas en un cámara de vídeo (cinta mini DV); grabar en vídeo (VHS) el programa televisivo en directo y posteriormente, pasar ese material a cinta de vídeo (mini DV) y luego al ordenador.

³⁸ Querido Antonio es el creador audiovisual de las remezclas del Intermedio. Se puede visitar su sitio web: <http://www.queridoantonio.com>

En sus inicios, el monopolio televisivo era de dos canales. Sesenta años después, la oferta televisiva ha mejorado y se ha multiplicado con la televisión *online* invitando al espectador a que se sume al cambio. El espectador no se limita a recibir la información de los medios de comunicación de masas, sino que participa de los recursos que la web le ofrece, haciendo un periodismo ciudadano. El telespectador ha encontrado en Internet la mejor opción para expresar su opinión y ha creado una voz alternativa e independiente a la de los otros medios (TV, radio, prensa) que le posicionan en el estatus de productor de nuevos contenidos.

Se considera espectador activo a aquel que está inmerso en la sociedad de la información, ya que Internet ha multiplicado sus fuentes con webs, listas de distribución, foros, chats, blogs, wikis³⁹, etc. De ese modo, su individualidad se manifiesta en los diferentes formatos. En estos lugares alternativos a la TV *online* se destaca en particular YouTube⁴⁰, un página web donde se observan los vídeos creados por los usuarios a caballo entre amateurs, videoartistas y reporteros. Estos vídeos son distribuidos por Internet como lo son por televisión los hechos por periodistas.

El espectador tiene los medios al alcance para explorar otras posibilidades comunicativas, que habitualmente estaban reservadas a las instituciones y políticos como ocurría con la TV tradicional. Con la era de Internet, la gente se ha lanzado a crear también contenidos audiovisuales en cuanto la tecnología les ha puesto a mano los instrumentos y las herramientas web. La multiplicación de las cámaras a través de los equipos digitales tales como videocámaras portátiles, teléfonos móviles con cámara, *web cam* etc. Desde el punto de vista comunicativo y creativo, la red se ha convertido en un paraíso de tomadores de contenidos (imagen, video, audio, texto) que no se conforman con grabar y publicar, sino capturar, intervenir,

³⁹ Wikipedia la enciclopedia libre : <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

⁴⁰ Existen otros como Vimeo, Dailymotion, pero se destaca este por la diversidad de contenidos que contiene (televisivos, artísticos, etc.) y es con el que trabajo normalmente para buscar material.

compartir, etc. La red permite el derecho a los 15 minutos de gloria que prometía Andy Warhol.

Las nuevas generaciones tienen mayor cultura audiovisual y son capaces de crear contenidos audiovisuales al igual que las generaciones anteriores escribían. El teórico Lawrence Lessig (EEUU, 1962) defiende que la nueva alfabetización es audiovisual. De este modo, para poder entender, analizar y construir las imágenes de los medios es necesario un “alfabetismo mediático” que ya se considera latente en la actualidad. El espectador activo de la nueva era de Internet puede incidir en lo que perseguían los artistas en los inicios del videoarte: restablecer la televisión enfocada a la educación y a la participación ciudadana.

3.5. Producción afectiva

Los representantes de la vertiente artística del vídeo, influenciados por la ideología de las décadas de los años 60 y 70, fijaron unas pautas sobre el quehacer cooperativo que hoy se redefinen y se ponen en práctica a través de la red. Actualmente recuperamos la idea del arte y artista contra el sistema o lo que viene a ser una concepción social del arte también conocida como movimiento contracultural en los 60. Colectivos conocidos como *Guerilla Televisión (1971)*⁴¹ compuesto por diversos grupos radicales que focalizaron sus intereses en el enfrentamiento televisivo mediante una exaltada concepción de la televisión como instrumento destinado a revolucionar el mundo. Han marcado una línea de trabajo que muchos artistas alimentaron en ese mismo momento y continúan en la actualidad como es el caso de Antoni Muntadas⁴², que sigue cuestionando al medio.

⁴¹ El término “televisión de guerrilla” proviene del título de un libro que proporcionaría al movimiento un nombre y un manifiesto. *Guerrilla Televisión*, fue escrito por Michael Shamberg y “Raindance Corporation” y publicado, en 1971, por Holt Reinhard and Wilson en Nueva York. Referenciado Baigorri, L., op. cit. p.58.

⁴²En la pag.84 de este estudio se habla del autor en mayor profundidad.

Pero la cuestión que en este apartado nos sucede, es divulgar cómo este espíritu no sólo se ha recuperado por la insistencia de los grupos implicados, sino en consideración a que la nueva producción económica está basada en facilitar experiencias afectivas en la red. Se forman grupos con mayor facilidad, pero esto no implica que vayan a ser más efectivos. Por ejemplo, la facilidad con la que uno se puede sumar a un grupo en Facebook⁴³ hace dudar de la implicación de todos los que pertenecen a él. La actividad de los “social media” se centra en promocionar las redes y comunidades de afectos, además de gestionar todos los datos que se van generando en estos lugares. Es así como Abraham Rivera⁴⁴ explica que la Web 2.0 deviene un espacio donde cohabitan producción social y económica a partir de la explotación de la intimidad y las relaciones entre usuarios.

Juan Martín Prada se ha referido a esta manera de interactuar en la red, con el término “capitalismo afectivo”.

[..] Con la expansión de los “social media” el diseño de formas de relación humana ha devenido la base instrumental prioritaria de la nueva producción económica. En este nuevo modelo de negocio, el característico de la llamada “web social”, producción económica y producción de la experiencia social y afectiva coinciden, fusionándose y conformando un tono integrado.[...]. Las nuevas empresas de Internet sobre todo relaciones humanas, vida social, en una muy rentable estrategia basada en la indistinción entre economía y comunicación, y de la que emerge un nuevo capitalismo que bien podríamos denominar como “social” o “afectivo [..]”⁴⁵

⁴³Este hecho que describe la facilidad de adherirse a una comunidad, se ha denominado “activismo en un click” por Christopher Csikszentmihályi, co-director del Center for Future Civic Media del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Publicado por *Hesse Monica*, *Facebook’s easy virtue*, en <http://www.washington-post.com/wp-dyn/content/article/2009/07/01/AR2009070103936.html>.

⁴⁴ Rivera, A., *Broadcast yourself*, *Artecontexto*, Arte Cultura Nuevos Medios, nº29, Madrid, 2011, p.25.

⁴⁵ Prada, J. M., ¿Capitalismo afectivo?, *Exit book*, Revista semestral de libros de arte y cultura visual, nº15, Madrid, 2011. p32

La expresión estar “enganchados a internet” no es anecdótica, ya que esa es la misión fundamente del negocio que basa su economía en la “producción afectiva”, facilita la cooperación y el trabajo colectivo. Las empresas que hoy cooperan en Internet han facilitado que el espectador se exprese, y esto ha creado “situaciones” revolucionarias, sobre todo por el factor lugar y tiempo. Es decir, no importa la distancia que separe a los usuarios porque todos coinciden en la red. Se crean, así colectivos por afinidad.

“[.]Ahora la mayor parte de los esfuerzos de las nuevas corporaciones de Internet se basarán en la generación de situaciones de cooperación y de puesta en marcha de comunidades, intensificando cada vez más el carácter afectivo de la comunicación [...]”⁴⁶.

Al igual que se han mencionado las posibilidad que el espectador tiene a su alcance para generar otra voz dentro de los media, la facilidad para compartir la información y para contactar con el exterior desde un ordenador, etc. Este cambio también apunta y modifica nuestra “identidad”. *¿Quién somos en internet?*

3.6. Prodúctete a ti mismo

Posiblemente, la aportación más radical de Internet como medio de comunicación ha sido la redefinición de la relación tradicional entre “productores”, que eran los profesionales de la creación- y los “consumidores”, referenciados como receptores o espectadores. La relación entre ambos es mucho más compleja igual que la distribución de los contenidos. En la actualidad, los consumidores no sólo se convierten en usuarios, sino que adquieren la capacidad de productores, ideando, seleccionando, implementando, difundiendo contenidos propios o reelaborando el que encuentran por la red.

⁴⁶ Ibídem.

Este cambio viene por la posibilidad e inmediatez que éstos adquieren al realizar alguna de las acciones descritas anteriormente, con sólo un click tienen acceso a subir, descargar, grabar, ver, unirse a un grupo, decir me gusta, compartir vídeos y contenidos que puede que hablen de sí mismos y que también los hayan producido. Esta situación es clave en la emergencia de una cultura participativa, en la que se han redefinidos los roles de la producción y el consumo en el medio de comunicación más influyente hoy día.

“El mundo digital permite convertirte en tu propio productor y mostrar tu identidad, la de los tuyos y la de otros en la gran televisión digital en la que se ha convertido la Red⁴⁷”.

La nueva cultura del espectáculo en la era de Internet se basa en la “autoproducción”. Un ejemplo es el canal YouTube (2005) con el lema *Broadcast Yourself* que se puede traducir como “transmite tú mismo” o “prodúctete a ti mismo”. En este canal los usuarios son los que crean el contenido y ofrece diversos servicios como invitar a otros usuarios a que se abonen a sus favoritos, que sigan las actualizaciones, se integren a una comunidad con otros usuarios para compartir gustos y visionados. Pueden consultar vídeos ordenados por secciones tales como: del momento, popular, música, ocio, deportes, cine y animación, noticias y política, comedia, gente y blogs, ciencia y tecnología, juegos, consejos y estilo, formación, mascotas y animales, motor, viajes y eventos, etc. Todos estos vídeos se pueden compartir con amigos, familiares así como con el resto del mundo que pueda tener acceso a la red. En tanto, cada vídeo va complementado de información que el usuario y los consumidores pueden personalizar al pie de página del visionado.

Cabe destacar que este canal tiene habilitado un servicio “Editor de video⁴⁸” con las herramientas necesarias para poder seleccionar el material

⁴⁷.AA.VV, Varela. J. (ed), *La televisión es personal*, la Asociación Cultural comencemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud, Sevilla, 2009, p.157

⁴⁸ Se puede acceder por esta dirección web: <https://www.youtube.com/editor?feature=mhsn>

del canal y realizar un montaje con él. Estos mecanismos de interacción cultural y tecnológicos son los que producen el espectáculo en YouTube y lo convierten en uno de los canales más populares de la red gracias a la instantaneidad, autoproducción.

Un caso curioso que se difundió masivamente en el 2009 tras ser subido a YouTube, es el de Vanesa y José Carlos, una pareja de Sevilla. En plena boda Vanesa empieza a cantarle a su novio la canción *Quiéreme* de Nuria Fergó. Un familiar graba el acontecimiento en vídeo. Tras la demanda de sus amigos/as y familiares por volver a ver el vídeo, Vanesa decide colgarlo en YouTube y compartirlo con todos/as de la manera más práctica e instantánea. Al poco tiempo, lo vio muchísima gente más de la que ella podía imaginar e incluso la cantante Nuria Fergó. El caso trascendió hasta el punto que la pareja fue invitada al programa *Tal Cual lo contamos* (Antena 3, 2008) donde cantó en directo la canción junto a la cantante Nuria Fergó.

Este suceso es capturado por un móvil de limitada calidad de imagen y sonido, se expande hasta límites impensables, a través de canales totalmente al margen de los medios tradicionales hasta que la televisión se apropia de los hechos y sus protagonistas, invitando a la pareja a hablar del suceso. En la actualidad, los usuarios copian la estética del vídeo famoso, en un proceso de realimentación que genera a su vez nuevos textos, tantos “profesionales” como “amateurs” que tienen su espacio en canales como el YouTube.

Este estudio es un exponente más de la necesidad de cuestionar aspectos que favorecen la producción cultural audiovisual y particularmente reflexionar sobre el papel de la televisión en una época en que los usuarios disponen de multitud de opciones no sólo para “elegir”, sino también para producir, recrear, difundir y compartir contenidos. Y no sólo en un plano teórico y restringido, sino, como en el caso de *Novia canta a novio*, también masivo y casi en tiempo real.

SEGUNDA PARTE

**La creación videográfica a partir de la apropiación de material
televisado o descargado de Internet**

1. Introducción a la apropiación videográfica a partir de internet

Lo que marca el punto de partida de este apartado, es el interés y el vínculo que ha habido entre los medios de comunicación y el arte. Se presta especial interés en el videoarte, más concretamente en su relación con la televisión, actualmente visualizada en la pantalla del ordenador y capturada para su postproducción (intervención artística). Cada artista hace uso particular del video según la intencionalidad y las posibilidades técnicas de la época.

¿Cómo se plantea la apropiación del material de internet? Para dar respuesta a esta pregunta que hay que definir conceptos como licencias, derecho a parodia, código fuente audiovisual, etc. También analizar algunos grupos y artistas audiovisuales que han tomado como premisa la potencialidad de la naturaleza híbrida del videoarte, las herramientas digitales a su alcance -videocámaras, proyectores, sensores, software, hardware, etc.- y las posibilidades que se han descrito anteriormente. Lo que les ha llevado a apropiarse sin ortodoxias del material alojado en internet. Esta tendencia ha desdibujado los límites entre disciplinas para crear nuevas posibilidades narrativas que apunta hacia un “ya conocido” horizonte en la producción audiovisual centrado en la apropiación.

A continuación, se asimila la naturaleza híbrida del videoarte y la apropiación en concreto como una estrategia de creación actual y presente en su historia. El artista hoy en día, también encuentra en disciplinas como el arte, el cine, la televisión e internet, material con el que trabajar en un gesto de autoreferencialidad, en el que el espectador se ve implicado en el proceso de la recepción y sentido final de la obra. A su vez, estos “collages” sirven para plantear un doble discurso que apunta a cuestionar algún aspecto del medio del que se apropia.

La relación que mantiene el arte con la televisión es de acercamiento, posesión, ruptura, dependencia, imitación etc. De esta simbiosis nació el videoarte hasta que se formó con independencia de

cualquier otro medio y movimiento. Aunque sin desligarse de la televisión de manera definitiva, el videoarte adquiere su propia contundencia secuencial de imágenes en movimiento que se consolidan como movimiento a partir de los años 60 y 70, y sigue vigente en la actualidad. Del “acto de simultanear” diferentes lenguajes surgen otras narrativas que enriquecen ambos lados; no sé si de manera equitativa, pero sí, en beneficio de la posibilidad de poner en tela de juicio algún aspecto, en concreto del medio implicado. Este planteamiento responde al quehacer artístico desarrollado en la propuesta videográfica personal planteada para este proyecto⁴⁹ y es el objeto de análisis en el presente estudio.

2. La naturaleza híbrida del videoarte

Iury Lech (Ucrania, 1958), describió el videoarte como: “[...] una disciplina en constante transformación que no puede remitirse a guías o a manuales para seguir evolucionando, sino que lo hace mediante la investigación de los propios artistas y las aportaciones de las nuevas tecnologías⁵⁰”.

¿Qué significa que el videoarte tenga una naturaleza híbrida? Esta definición viene de la interdisciplinariedad de las herramientas digitales que hay al alcance del usuario. De esta manera, el creador se ha apropiado sin escrúpulos de la fotografía, de la pintura, del sonido, del teatro, de la danza, de la infografía, de la televisión, de Internet e incluso del cine, para promover otro arte en movimiento, con un carácter innovador. Las estrechas relaciones que caracterizan y enriquecen este medio artístico lo dotan de un carácter heterogéneo con autonomía en el espacio, tiempo y formalidad dependiendo del uso del artista.

⁴⁹Todas las obras desarrolladas en el capítulo 3, del bloque 6-9, p. 158, responden al apropiacionismo como metodología de trabajo, en el que para cuestionar el que hacer del arte y los medios, hago uso de las imágenes que estos generan –alojadas en internet- y así exponer mi punto de vista al respecto. Algunos ejemplos son *El videoarte en 60”: Collage Mediático* (2011) y *El Niñ@ Mediatic@* (2012).

⁵⁰Lech, I., *La imagen encapsulada. El videoarte como espiral*, Autor SRL. Madrid, 2009. p.17.

El medio videográfico ofrece una mirada en primera persona (autoreferencialidad) a diferencia de la impersonalidad del medio masivo (televisión), a la vez que se convierte en un medio accesible para todo el público (uso doméstico); cualquiera puede convertirse en emisor siempre y cuando disponga de las herramientas necesarias (tecnología), a diferencia del cine. Lo que en cine se podía hacer con dificultad (más rigidez del medio), el dispositivo videográfico es mucho más flexible. Las grandes producciones cinematográficas y televisivas suponen un coste mucho más elevado frente a algunas de las producciones videográficas digitales. Hay muchos artistas que deciden hacer sus creaciones digitales por las ventajas en la manipulación y económica producción del medio. Desde la aparición de los primeros *Portapack*⁵¹ (1964-65), los artistas emplearon otra manera de trabajar con la imagen con mayor facilidad, flexibilidad y bajo precio respecto a los demás medios de creación de imagen en movimiento.

El videoarte permite algo fundamental que es el derecho al error⁵², la posibilidad de volver a empezar, retroceder, repetir el trabajo, probar distintas soluciones, etc., frente al alto coste que supone esta falta en el cine o arriesgar en televisión. El artista puede con mayor libertad económica investigar con el dispositivo, la grabación, el montaje videográfico y favorecer la evolución constante del medio ya que no depende ni del mercado cinematográfico, ni de la audiencia televisiva. La diversidad en la creación

⁵¹ La firma japonesa *Sony* y la holandesa *Philips* comercializaron los primeros magnetoscopios portátiles en cinta de bobina abierta de media pulgada. *Nan June Paik* se compra en 1965 la primera grabadora de vídeo *Portapack*, graba un vídeo de la visita del papa Pablo VI en Nueva York, camino a la sede central de las Naciones Unidas y lo muestra esa misma tarde en el *Café Au GO GO* de *Greenwich Village*. Se reconoce, en algunos libros que indagan sobre la historia del videoarte, como una de las grabaciones pioneras que representan al medio.

⁵²“El video permite recomenzar indefinidamente la toma, y ofrece con este derecho a error la formidable libertad de probar las imágenes fuera de las normas del cine y de la televisión”. Duguet, A. M., *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Editions Jacqueline Chambon, Nînes, 2002. Referenciado en Rodríguez, L., *Videografía y arte: Indagaciones sobre la imagen en movimiento*, Publicacions de la Universitat Jaume I, Castelló de la plana, 2011.

videográfica se debe a la naturaleza manipulable del dispositivo que permite ralentizar, acelerar, cortar y duplicar imágenes, permite la mezcla y por tanto, la continua experimentación de posibilidades y formas.

Para entender qué está pasando hoy con el videoarte y aceptar la apropiación como algo que fomenta la existencia del medio y de qué manera se está manifestando en la actualidad, se debe transitar en sus orígenes. Según explica Laura Baigorri “El vídeo ve por primera vez la luz en el seno de Fluxus como fruto del cruce entre la experimentación tecnológica con la TV, la música, y el happening, cuyas relaciones son consecuencia directa de la trasgresión del concepto de arte dominante⁵³”. El videoarte se originó del impulso crítico alternativo hacia el gran medio que era la televisión, evidenciando una clara accesibilidad frente al cine, y se formó de las relaciones con otras disciplinas, las cuales es imposible discernir sino en su totalidad. El avance en los medios hizo que los videoartistas buscaran información descentralizada y mayor participación y es entonces la aparición de internet la que centraría más tarde la atención del creador.

3. La apropiación como estrategia artística

Existen creadores que examinan directamente obras y modelos extraídos del cine y la televisión que más adelante se citaran. A partir de esas creaciones apropiacionistas -de ideas preexistentes- se plantea una vertiente de creación, que apela a la memoria del espectador y lo implican en este proceso autorreferencial. Durante los años 70, en este sentido el concepto de originalidad, autenticidad y trascendencia dejan de tener el valor irrepetible de las obras clásicas. En una época en que las formas de

⁵³ “En poco tiempo, demostrará su utilidad en la lucha contra el mercado del arte y se conformará como el tipo de obra idónea para el desarrollo del juego, la provocación y la descontextualización. Inicialmente, no es concebido como un ‘producto’ autónomo, sino como una manifestación más que sirve para poner en entredicho la concepción tradicional del arte y los artistas y, sobre todo, para alterar radicalmente la relación entre artista, obra y espectador”. Baigorri, L., *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Brumaria nº 4, Madrid, 2004, p.22.

representación habían experimentado diversas mutaciones, clasificadas por la historia del arte en “ismos”, la apropiación se abre camino en la creación artística y la incorporación del espectador en este proceso que reclama en su memoria y su capacidad interpretativa.

Esta idea de apropiación ha existido desde principios del siglo XX en diferentes disciplinas creativas, aunque su origen está en la literatura. En los años 60 y 70 surge el término “intertextualidad”, como un conjunto de relaciones que acercan un texto a otro texto, del mismo autor o de otros, de la misma época o de épocas anteriores. Kristeva⁵⁴ define este concepto considerando que: “todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto”. Esta idea cuestionaba la noción clásica de la obra (única), discutiendo principios como que el autor es responsable de tramitar el mensaje intencional de la obra, que el texto sea un discurso monológico y cerrado y que el receptor es un destinatario pasivo.

Otros autores como el crítico literario Gérard Genette (Francia, 1930), aporta una definición más amplia del concepto de intertextualidad, en la que clasifica todas las opciones de apropiación, desde citar autores por su simple nombre o cita, a la transformación de un texto en otro (de forma simple o compleja) permitiendo la crítica abierta.

Pero, es la definición que de Prada⁵⁵ hacia un “apropiacionismo crítico” que radicaliza el recurso de la cita o la alusión en una actitud de revisión y relectura de lo dado. Entiende la apropiación como *la* “reubicación contextual” que pone en cuestión la institucionalización del arte en la línea, dentro del posmodernismo más crítico, de reformulación del hecho artístico”. En este sentido, se considera importante el punto de vista de Prada, puesto que la

⁵⁴Kristeva, J., *Semiótica I, Fundamentos*, Madrid, 1978. Referenciado en Rodríguez, M.L., *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*, Publicacions de la Universitat Jaume I, Castello de la Plana, 2011, p. 135.

⁵⁵Prada, J. M., *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Editorial Fundamentos, Madrid (2001). Referenciado en Rodríguez, M.L., *Op. cit*, p. 131.

práctica apropiacionista posmoderna, no sólo debe considerarse por su referencialidad. Sino que se añade el sentido crítico enfocado a ir más allá de las citas o las alusiones a las que se apelan en la dicha construcción.

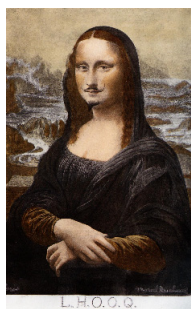
El concepto literario de intertextualidad, está activo en la creación y en la nueva obra que se arraiga del cruce de múltiples influencias, interconectadas en una red gigantesca. La intertextualidad es adoptada por el arte, el cine y todo tipo de manifestación artística para ofrecer nuevas narraciones. El autor es un elemento más de la red creativa y el receptor (intérprete) de esta nueva concatenación de elementos.

En resumen, el apropiacionismo directo dota a la obra exhibida ese carácter intertextual inherente a toda creación, del que extraemos un gesto autorreferencial que exhibe la naturaleza de la obra a la que interroga y el camino (nueva obra) que ésta adquiere. La intertextualidad en el arte se manifiesta a partir de la apropiación de diferentes fuentes (material encontrado o "*found-footage*") se ha denominado con términos afines como montaje, simulacro o remezcla, con otros términos anglosajones como "*remake*", "*ready-made*" "*re-mix*" "y con otros francófonos como "*collage*".

Es en la reflexión, en este caso, de la imagen en movimiento, cinematográfica o televisiva especialmente, en donde se encuentra el gesto autorreferencial de la obra. Se adoptan los modelos de producción de estos medios o bien el material televisivo o cinematográfico existente. De este modo, se interroga el lugar del espectador apelando a su memoria y a su implicación como elemento activo en el proceso de producción-recepción.

La creación artística apropiacionista basada en el tránsito y préstamo de imágenes, objetos, papeles, etc., tiene sus precedentes directos en las vanguardias artísticas, aunque se ve intensificada en los años setenta. Se sitúa como referente básico a Marchel Duchamp (Francia, 1887) y sus *ready mades*. En el 1919 con la obra *LHOOQ*, el autor le pinta bigote y perilla a la *Gioconda* y escribe en la parte inferior del cuadro las siglas *LHOOQ*, que traducidas al castellano sería: *Ella tiene calor en el culo*. Con esta

intervención se mofa de la pedantería que, con demasiada frecuencia rodea el mundo de la creación artística. Este acto, aparentemente anodino, desmitifica el valor aurático de la obra, puesto que desvía el significado institucional que se conoce de la obra.



LHOOQ (1919), **M. Duchamp**. Colección Particular.

Duchamp plantea unas determinaciones que iluminan el quehacer artístico durante esta época hasta la actualidad. Definió un concepto que revolucionó el futuro de la obra de arte. Mediante el concepto de “coeficiente de arte personal⁵⁶” definió un nuevo modelo de “excedente”, una cuota impredecible e incuantificable de sentido, contenida (“como potencial”) en la obra de arte. El coeficiente de arte representaba todo lo que “recibe” el espectador que interactúa con la obra. Pareció corresponderle a Duchamp subrayar “la brecha” entre lo gestual y el gesto, entre la causa y el efecto, entre hacer y mostrar: señalar la diferencia entre las intenciones del artista y la reacción de los espectadores y teorizar esas funciones. “Esa brecha anunció Duchamp misteriosamente es “el coeficiente de arte” personal que contiene la obra de arte⁵⁷”. Para aclarar su tesis identificó los “dos polos de la

⁵⁶Este concepto se debatió en el coloquio de *Houston*, en abril de 1957. La *American Federation of the Arts* invitó al historiador de arte de la Universidad Columbia, *Meyer Schapiro* y al artista escandaloso y expropiado francés *Marcel Duchamp* a hablar ante un público interesado en el porvenir del arte americano. Debieron pensar que entre éstas dos personalidades estaba la dirección del futuro arte contemporáneo. Referenciado por ROBINSON. J., *Nuevos Realismos: 1957-1962. Estrategias del objeto, entre readymade y espectáculo*, op. cit. p. 23.

⁵⁷Duchamp, M., texto publicado como “*The Creative Act*”. Véase: *Robert Lebel. Marcel Duchamp. George Heard Hamilton* (trad.) Nueva York: *Grove Press*, 1059, pp.77-78. Referenciado *Ibidem*.

creación de arte” (el artista y el espectador), explicando la dura realidad en la que el artista resulta impotente para controlar el significado último de la obra.

Por tanto, la obra tiene múltiples significados. En los *ready made* el interés no es estético, el artista practica todas las formas posibles de operar con las posibilidades del objeto dado, en cuanto a producto industrial o la fabricación serial, para erigirlo en un problema de enunciación artística. El *ready made* en cualquiera de sus versiones, representa uno de los gestos más transgresores que observa el arte del S.XX. Es decir, son infinitas las significaciones posibles de tal acción. Aunque, se debe indicar aquí, el carácter corrosivo y modulador de la experiencia de arte centrada específicamente en la visión y el aparato conceptual del observador de arte respecto a la concepción clásica de las obras. De este modo se señala la univocidad del sentido, para un contemplador ideal que asumiendo la obra artística como una totalidad, puede acceder a esta sin problematizar la realidad que ésta se inscribe y desde la que el contemplador asimila la experiencia.

Por otra parte, el recurso del collage y *assemblage* son técnicas de apropiación directa de la realidad a través de imágenes, objetos, papeles en un gesto de restablecer el vínculo del arte con la sociedad. Se convierten en técnicas básicas para el trabajo de los nuevos artistas.

Durante este periodo se perseguía abolir toda jerarquía, la convención moral e ideológica anterior y promover una transformación cultural. Ante el cansancio que la sucesión de estilos que les anteceden, se propone una vuelta a lo real y crear un arte basado en lo íntimo y en contacto con la sociedad que les rodeaba mediante la apropiación de elementos extraídos de la sociedad de consumo, que representa la sociedad de la abundancia, y afirmar el entorno urbano como naturaleza del hombre moderno.

La corriente artística Pop Art con su origen en los años 50, estableció sus principios mediante la exaltación de objetos cotidianos propios de las

sociedades de consumo con la intención de suprimir la barrera entre alta y baja cultura, o lo que es lo mismo, entre la cultura de museo y la cultura popular. Como ejemplo más extendido se cita Andy Warhol (EEUU, 1928) que utiliza como tema para sus obras objetos de consumo como latas de sopa, cajas de detergente, etc. También pinta de colores chillones las tragedias de los ídolos de la cultura de masas como *Marilyn Monroe*, *Liz Taylor* y *Jackie* que son símbolos de la industria cultural, en donde también se encuentra el dolor y el sufrimiento.

En su afán de retratar la cultura americana pinta reivindicativamente símbolos culturales más explícitamente problemáticos como la silla eléctrica, los accidentes, etc. Un ejemplo del uso de estas imágenes es el espectáculo titulado la “Muerte en América⁵⁸” que fue proyectado a principios del 64 en Paris, sobre las imágenes de la silla eléctrica y los perros en Birmingham, los accidentes de coche y algunas imágenes de suicidio.

La apropiación como producción de diferentes imágenes mediante procedimientos repetitivos, como la serigrafía, no consiste en reproducir literalmente la realidad, sino que se trata de un “drenaje de la significación y una defensa contra el afecto”, según explica Foster en *El retorno de lo real*. Warhol en una declaración sin fecha, hace referencia a esta repetición del siguiente modo: “Cuando uno ve una y otra vez un cuadro horrible, éste en realidad no produce ningún efecto⁵⁹”.

La estrategia apropiacionista de las imágenes de los medios de comunicación es la vía de actuación artística más común desde el pop hasta la actualidad. Cuyos objetivos van desde el cuestionamiento de la propia naturaleza del arte -el pop consigue la integración de las bellas artes y la

⁵⁸ Swenson, G., *What is Pop Art? Answers from 8 Painters, Part I*, Art News 62, 1963, p.26. Referenciado en Foster H., *El retorno de lo real, la vanguardia a finales de siglo*, Akal, Madrid, 2001, p. 130.

⁵⁹ Leída por Nicholas Love en la misa en memoria de Andy Warhol celebrada en la catedral de San Pablo de Nueva York el 1 de abril de 1987 y citada por Foster, H., *Idid*, p. 134. Existe un análisis sobre la función de la repetición mucho más amplio en dicho libro.

cultura inferior- los medios de masas y hasta los roles políticos, sociales, culturales e identitarios.

"Las imágenes están atadas a referentes, a temas iconográficos o cosas reales del mundo, o bien, alternativamente, que lo que todas las imágenes pueden hacer es representar otras imágenes, que todas las formas de representación (incluido el realismo) son códigos autorreferenciales⁶⁰".

Este tipo de arte, el apropiacionismo de la realidad, supone el abandono de la concepción del acto creativo como clímax de liberación individual y su sustitución por la necesidad de redefinir las relaciones entre la realidad y su representación. Esto implica un renovado interés por reflexionar sobre los términos que intervienen en la formulación de las imágenes en esta trayectoria del arte desde 1960 hasta la actualidad.

4. La apropiación videográfica (teoría/ejemplos)

Sin lugar a dudas, es en la producción videográfica donde se explota la apropiación de forma más firme como alternativa creativa. Desde el momento en que la tecnología permite el copiar en serie o reproducir de forma exacta el contenido de una obra, se pierde de alguna manera el privilegio de la exhibición única por la difusión cultural masiva.

En una mirada rápida, la reproductividad artística aparece muchos siglos atrás en formatos mucho más rudimentarios. Pero, adquiere una presencia importante en el nacimiento de la fotografía, continua latente en la era analógica y se consolida con carácter firme en la era digital actual. Desde principios del siglo XX, el teórico Walter Benjamin (Alemania, 1892) en su texto titulado "La obra de arte en la era de la reproductividad técnica" (1930) nos acerca a esta idea y la analiza. El concepto reproductividad técnica implica que gracias a la tecnología, la copia de un original se puede realizar de una forma muy rápida. La reproductividad técnica niega los conceptos de

⁶⁰ *Ibid.*, p. 130.

unicidad, originalidad, autenticidad. Puesto que el aura se elimina con la copia y la obra pasa al dominio de lo accesible.

La práctica videográfica convive con de la “apropiación” y “la reproductividad técnica”, “intertextualidad” en un gesto de autoreferencialidad con el cine y la televisión. Este hecho posibilita la creación sinfín de material videográfico. La naturaleza del video permite apropiarse de “material” existente para copiarlo, manipularlo, acelerarlo.etc. En definitiva, cualquier forma que permita maquillar el contenido anterior para dar un discurso diferente y en muchas de las ocasiones, crítico en su razón de ser. En base a lo analizado en este apartado, se detallan obras videoagráficas que cumplen con el prototipo apropiacionista en las líneas descritas.

Jean-Luc Godard (Francia-Suiza, 1930) eligió el vídeo, para crear la historia del cine, por ser un dispositivo que pone la imagen al alcance aprovechando la accesibilidad y las posibilidades que ofrece en medio videográfico en su favor. Su obra principal es una serie de 8 capítulos basados en la cita, apropiación, reciclaje de films para tratar la memoria del cinematógrafo. Este trabajo responde a un tránsito de zonas híbridas⁶¹ en las que el artista a través del medio videográfico, mezcla directa de imágenes con texto y sonidos que incluyen el audio de otros films o su voz narrada, sobreimpresión, incrustación, redundancia, aceleración, ralentí, etc. Se destaca este proyecto por el proceso de producción del mismo. Por medio del montaje⁶² se puede manipular el material seleccionado (citas y apropiaciones) de esta red intertextual que habla de la historia de cine. En palabras del artista: “Es por eso por lo que el vídeo me interesa, de cierta manera, en un principio. Porque veo enseguida la imagen en pantalla. Veo sin luz, veo cuando añado otra, veo el efecto que eso produce”.

⁶¹El concepto de hibridez como elemento esencial en las producciones de lo simbólico ver: GARCÍA CANGLINI, N., *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*, Grijalbo, México (1990). Referenciado en RODRIGUEZ, M. L., *op.cit*, p.227

⁶²En 1999 sus ocho capítulos fueron emitidos en Canal+ y se publicó un libro que detalla el montaje de textos e imágenes. Godard, J. L., *Histoire(s) du cinema* (4.vols.), Gallimard-Gaumont, Paris (1998).

El artista recurrió al historiador de cine Bernard Eisenschitz⁶³ para realizar un inventario de momentos clave que tenían que aparecer aunque no tiene por qué serlo en un orden cronológico. Es la apropiación/cita y el montaje de las imágenes, sonidos (siete lenguas: español, francés, italiano, inglés, ruso, alemán y latín) y textos recuperados los que se destacan esta obra, éstos conviven en un nueva “razón de ser” que no es otra que la que el artista decida a sabiendas de la memoria que este material sostiene en la del espectador. En algunos casos aparecen personajes conocidos de la historia del cine (Chaplin, Keaton, Marilyn, etc.); citas de escritores (Víctor Hugo, Benjamin, etc.), cuadros (Goya, Rembrandt, Klimt, etc.), música (Beethoven) e imágenes de archivo sin autor conocido.



Histoire(s) du cinéma (1988-98), Jean-Luc Godard

Desde otros punto de vista Wolf Vostell (Alemania, 1932) introduce el concepto de *décollage* o desestructuración de la imagen por medio del rasgado o sesgado, en la concepción de sus videos como antítesis del concepto collage o creación por capas. Vostell transportó el principio del *décollage* a aparatos electrónicos que combinó con pantallas, objetos varios e incluso alimentos.

Una de sus obras es la película *Sun in your head*, una nueva forma de *décollage* televisivo, donde las señales electrónica de los noticieros quedan transformadas en perpetuas abstracciones desconcertantes. La imagen aparece descompuesta, es decir, había sido creada mediante un acto de agresión, por medio de la perturbación de la imagen.

⁶³Eisenschitz, B., Une machine à montrer l'invisible, (conversación con Godard sobre las *Historie (s) du cinéma*), Cahiers du cinéma, n° 529, Paris (1998). Referenciado en Rodríguez, M. L., op.cit, p.232



Sun in your head (1963), **Wolf Vostell**

Nan June Paik (EEUU, 1932) es uno de los artistas pioneros del videoarte, desde su formación como músico dentro del movimiento *Fluxus*. Paik intentó descontextualizar y redefinir la imagen monopolizada por la TV. Basó su trabajo en la experimentación, utilizó las imágenes que le proporcionaba el medio televisivo para crear otras nuevas que se originan a través de la interacción directa en la formación de la imagen, o mediante la aplicación de sintetizadores y colonizadores. Se centra en la tecnología, la experimentación y los mass-media.

En la obra *Global Groove* de 1973 el artista recurre al collage y a la apropiación de material televisado para materializar este vídeo basado en el libro *Aldea Global* que hablaba de los medios de comunicación y de la globalización. Las imágenes están extraídas de la televisión que se visualizan como un “zapping televisivo” de referentes del mundo saturado por los mass-media. Este frenético collage electrónico en el que imagen y sonido subvierte el lenguaje de la televisión comienza así: “Este es un vistazo al paisaje en video del mañana, cuando se podrá sintonizar cualquier estación de televisión del planeta, y el Tele-Guía será tan grueso como el directorio telefónico de Manhattan”.

Este “zapping” está compuesto de elementos multiculturales, figuras del mundo del arte e íconos comerciales del Pop como el de *Pepsi* tomados de la televisión Japonesa que se yuxtaponen a performances de artistas de vanguardia como John Cage, Merce Cunningham, Allen Ginsberg y el Living Theatre. Los bailarines que se desplazan en un espacio sintético y coloreado, al son de *Devil with a Blue Dress On* de Mitch Ryderse intercalan con bailarines de danza tradicional coreana. La imagen sintetizada de Charlotte

Moorman toca *TV Cello*. Paik y Moorman tocan *TV Bra for Living Sculpture*. El video sigue con el rostro de Richard Nixon que se distorsiona por un televisor magnéticamente alterado, que ironiza acerca de la televisión interactiva.

Paik, en este video, somete el contenido intertextual y multicultural a una furia exuberante de edición discontinua y efectos tecnológicos, incluyendo síntesis de audio y video, color, yuxtaposiciones irónicas, saltos en el tiempo y superposición de planos: un caos controlado que sugiere un viaje alucinatorio a través de los canales de la televisión global. *Global Groove* ha influido profundamente al video, a la televisión y al arte contemporáneo, con contenidos, formas y estrategias conceptuales postmodernas.



Global Groove (1973) de **Nan June Paik** y **John Godfrey**

Antoni Muntadas (Barcelona, España, 1942) es en la actualidad uno de los net-artistas y videoartistas más destacadas por su trayectoria y su aportación crítica hacia los medios de comunicación, especialmente en relación a cómo la televisión traduce esta información en el mundo. Fue pionero en crear una televisión alternativa, *Cadaqués Canal Local* (1974) y *Barcelona Distrito uno* (1976), pioneras de televisión local comunitaria y prototipos de una televisión de barrio o de contra información.

Antoni Muntadas se define como un “traductor en imágenes de lo que pasa en el mundo contemporáneo”, con este compromiso intenta contribuir a descifrar “el paisaje de los media”, como él los denomina. Propone “la participación del espectador”, como única vía para tener una opinión, y no seguir las de los demás. En la siguiente obra *Cross Cultural Television* (1987), realizada en colaboración con *H. Bull*, compara y examina irónica el común denominador de los noticieros, uno de los géneros televisivos por excelencia, de diferentes regiones del mundo.

Este trabajo pretende exhibir el patrón que siguen los noticieros alrededor del mundo, a modo de clichés. En un gesto de autoreferencialidad, se apropia del formato televisivo para hacer una crítica al medio. Dicho por Muntadas: “[...] este video es acerca de la cosmética y el packaging de la televisión [...]” y remarca las actitudes frente a la cámara y recortes informativos tan similares de uno a otro país que parecen extraídos de un mismo manual de instrucciones televisivas. El resultado de este cruce cultural ofrece una visión del formato del telediario como producto que elimina las marcas culturales a las que pertenecen sus protagonistas, en definitiva de forma a la artificialidad mediática existente.



Cross Cultural Television(1987), **Antoni Muntadas**

En el siguiente trabajo *This is not an Advertisement* (*Esto no es un anuncio publicitario*), 1987, el artista crea una paradoja que subvierte momentáneamente el espacio publicitario. El espectador queda confrontado con el "no-anuncio" inserto en el espacio destinado a anuncios comerciales. Es un trabajo autoreferencial que exhibe el marco institucional (anuncio publicitario) como dispositivo que determina la relación con la obra. En este

caso el medio y el contexto son determinantes para establecer dicha paradoja. Por otra parte Muntadas equipara la obra de artística contemporánea a la lógica de las estrategias publicitarias.



This is not an Advertisement (1987), Antoni Muntadas

La creación de Martha Rosler (EEUU, 1943) responde a una temática recurrente de la unificación de los medios de masas y de la imagen estereotipada de la mujer. Su obra recorre desde trabajos textuales, fotográfica, collage, video, instalaciones y performance, con una visión crítica muy comprometida con la disección de los estados políticos y sociales de la segunda mitad del siglo XX. La obra de Rosler que se cita a continuación, *Semiotics of the kitchen* (1975), es un referente en la que se apropia del modelo televisivo para hacer una crítica claramente premeditada. La artista aparece en la obra delante de la cámara vistiendo un delantal y con gestos agresivos o frustrados, de manera que sea innegablemente perceptible el carácter neurótico de la “perfecta ama de casa televisiva”. Cuando empieza a lanzar un cuchillo al aire y en un gesto agresivo lo vuelve a agarrar se ve su personalidad. Esta acción se podría calificar como liberadora. Rosler plantea en esta obra una caricatura del papel de la mujer, expuesta tal y como se la representa en los medios. Existe una apropiación de la idea del programa de cocina televisivo en un acto subversivo que termina sin cocinar nada.



Semiotic of the Kitchen (1975), **Martha Rosler**

La creación de Dara Birnbaum (EEUU, 1946) también se centra en la apropiación de material televisivo y su adaptación crítica centrada en el papel de la mujer vista desde los medios. Pertenece a la generación de artistas que consideran la TV como un medio creativo. La estrategia creativa del siguiente ejemplo es diferente al anterior. *Technology/Transformation: Wonder Woman*, (1976-79) es un re-montaje de la popular serie televisiva *Wonder Woman* (Mujer Maravilla). Esta obra critica la posición de la mujer objeto que muestra la sociedad mediática americana por medio reelaboración (montaje) del momento clave, la transformación del personaje. Para hacer surgir nuevas lecturas se altera el espacio-tiempo del original televisivo.

La obra se centra en el momento de la transformación de la mujer real es una mujer prodigio (*wonder*) acompañado del ruido de la explosión y la canción de la serie. En la obra se dilata este momento mediante la progresión repetitiva de las acciones (correr, girar), producen un efecto cómico que ralentiza el momento mágico de la transformación. La breve narración (correr, girar, salvar a un hombre) presenta el tema de fondo: la transformación psicológica frente al producto de la TV. Birnbaum destaca la connotación sexual que hay detrás del personaje. Utiliza los subtítulos para que se preste atención a la letra de la canción. *Sácanos de abajo, Wonder Woman [...]. Agita tu productor de maravillas [...]*, que culminan con el gemino final de las voces del coro transcritas.



Technology/Transformation: Wonder Woman, 1976-79, La imagen de la derecha es una vista parcial de la instalación en el escaparate de una peluquería en NYC.

Trabajo con imágenes que son conocidas por el espectador para ofrecer la relectura. Birbaum habla sobre la creación a partir de material televisivo:

“Los veo como nuevos ready-mades de final de siglo, compuestas de unidades visuales dislocadas y sintaxis alteradas, imágenes separadas de su curso narrativo original [...]. Hay un esfuerzo común a todos estos trabajos por establecer las posibilidades de manipular un medio que ya de por sí es muy manipular⁶⁴”.

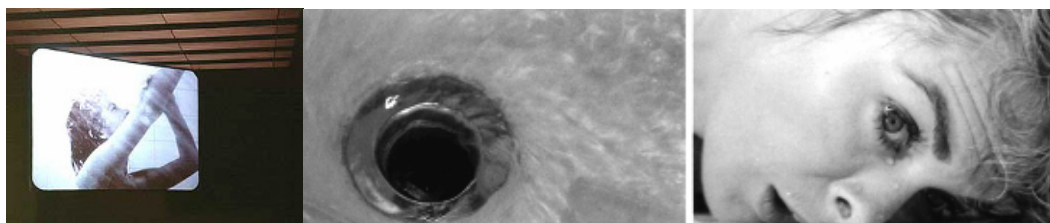
En este caso particular reflexiona sobre las imágenes que construye la cultura de masas, abordando el tema de la mujer. Dicho de otra manera, exhibe la construcción que los medios hacen de ésta (mujer), que posteriormente será reelaborada de nuevo por la artista. Según anuncia Hill⁶⁵ Birbaum se considera una pirata de las imágenes televisivas con la intención de mostrar su artificialidad. La obra se exhibió en un lugar concreto, un escaparate de una peluquería, por ser un espacio que aglomera muchas mujeres y así su obra este expuesta al objetivo final, la crítica.

⁶⁴ Birbaum, D., Talking Black to the Media, en PODESTA P., Resolution: A critique of Video Art, editado por. Los Angeles Contemporary Exhibitions, Los Angeles (1986). Referenciado en Rodríguez, M. L., op.cit, p.18.

⁶⁵Hill, Ch., (ed.), REWIND: Video Art and Alternative Media in the United States, 1968-1980, Video Data Bank, The Art Institute of Chicago, Chicago, 1996. Referenciado en Rodríguez, M. L., op.cit, p.186.

Douglas Gordon (Reino Unido ,1966) pertenece a la generación de artistas de los años 90 que utiliza el cine como punto de referencia para sus obras⁶⁶. Algunas de sus principales obras están basadas en la investigación sobre aspectos del cine, temporalidad, lugar de proyección etc. En sus videoinstalaciones el artista emplea también el *found-footage*, material videográfico encontrado que luego modifica como un *ready-made*.

Como ejemplo, en la obra *24 Hour Psycho* (1993), la adaptación de un film de Hitchcock proyectado durante 24 horas en una pantalla que los espectadores pueden rodear. El tiempo de la acción se ha ralentizado, es decir, el autor manipula la acción para anular tensión y el suspense. En este juego de alterar el tiempo está a su vez sometiendo la imagen en un proceso de desficción y desmitificación del conocido film. Para que esto se dé el espectador tiene que conocer el film. En esencia la estrategia de Gordon, basada en la apropiación de films completos (no de secuencias) en los que modifica la sucesión temporal del film.



24 Hour Psycho(1993), **Douglas Gordon**

Se nombre a Ken Kobland (EEUU ,1946) porque sigue la estrategia de trabajo, incorpora en su obra material que no es suyo para la creación del collage audiovisual. En *Shanghaied text* ha utilizado imágenes de héroes revolucionarios de cine soviético, material de la revuelta estudiantil francesa de mayo del 68 e imágenes del cuerpo humano femenino que las superpone a las de un campo. El diálogo que comparten las imágenes con la presencia del cuerpo simboliza por una parte la colonización de la feminidad y por

⁶⁶En este mismo sentido se subraya el trabajo de *Stan Douglas* y *Sam Taylor-Wood* que no se detalla en este estudio por cautela en la extensión del contenido en su totalidad.

adquiere las nociones de madre patria. Estas imágenes se superponen alterando su opacidad y tamaño dentro del formato de edición de vídeo. En esta apropiación del material le sirva al artista para reflexionar sobre las nociones de civilización y progreso fijadas contra la naturaleza que se presenta invariable frente a las guerras y conflictos de la historia.



Shanghai text (1996), **Ken Kobland**

Por último, cabe citar el concepto *remake*, que en cine comercial consiste en hacer una segunda versión actualizada de un film anterior. Desde el punto de vista económico, sacar el máximo partido a un guión que parecía obsoleto. Algunos artistas se han basado en esta idea de apropiarse de los guiones de cine para realizar sus obras. En obra *Remake* (1995), Pierre Huyghe trabajó con el film completo de *Rear Window* (1954) de Alfred Hitchcock para realizar esta obra que consiste a su vez en un remake. El artista grabó con actores no profesionales todas las escenas, siguiendo al milímetro los planos, diálogos de la película original.



Alfred Hitchcock, *Rear Window*, 1954. **Pierre Huyghe**, *Remake*, 1995

5. La creación visual a partir de la apropiación de material de Internet.

Definición de conceptos

Desde los años 80 la aparición de internet marca un antes y un después en la creación artística. En este estudio, se destacan las producciones audiovisuales basadas en la apropiación de material alojado en internet, que en muchas ocasiones después de ser elaborado, se exhibe de nuevo en la red para su posterior visualización y difusión mediática. La línea de trabajo descrita a continuación, ha sido definida en base a diferentes escritores, artistas o colectivos que a su vez se retroalimentan y avanzan por este espacio como se ha dicho anteriormente marcado por las migraciones y la producción audiovisual basada en la apropiación.

“No tanto creación, sino diferentes formas creativas de absorción, de asimilación. O la digestión como forma de creación, si se prefiere. Sus acciones: cortar y pegar, mezclar, fusionar, derivar, filtrar, alterar, reelaborar material visual preexistente. En un mundo saturado de imágenes caracterizadas por su disponibilidad, la creación visual se identifica cada vez más con el montaje, la combinación y la transformación de imágenes raptadas. El lenguaje del arte hoy es, sobre todo, lenguaje sobre lenguajes existentes; como si “expresar” sólo pudiera ser ahora resultado del uso de un diccionario ya compuesto, de un repertorio de elementos que combinar de diferentes maneras. Remix, sampling o mash-up: términos que se hacen cotidianos en el quizá ya definitivo primado de las tareas de selección-transformación, en la expansión de los modos de acción deejay más allá del nocturno y festivo territorio específico que les dio origen⁶⁷”.

La importancia de internet en la apropiación de fuentes (fotografías, videos, textos, etc.) para la creación videoartística y posterior divulgación es el objeto de este apartado. Recuperando la idea de intertextualidad expuesta

⁶⁷Prada, Juan Martín *Sampling-Collage*, Exit 35 Cortar & Pegar, Madrid, .2009.

anteriormente, Theodor Nelson⁶⁸ en los años 80, habla del lenguaje informático y califica a Internet como una red intertextual.

Sabemos que Internet es un medio abierto para la distribución diversificada de contenidos concretos que permiten estudiar el devenir la cultura visual contemporánea. El uso de YouTube no sólo como medio de difusión sino como fuente de materia prima para la creación de video tiene una importancia significativa (red intertextual) en este estudio, ya que este medio aglomera todo tipo de contenidos accesibles al usuario-productor. Como se ha comentado anteriormente, en este tipo de canales (distribuidores audiovisuales) aparecen contenidos no sólo de carácter divulgativo sino también relacionado con el ámbito personal de los usuarios que favorecen el intercambio de archivos. La accesibilidad a esta red da paso a la producción audiovisual contemporánea basada en la “espectacularización de lo cotidiano”.

En los últimos años la divulgación de contenidos personales ha adquirido mucha importancia, creándose páginas dedicadas exclusivamente a presentar todos los aspectos posibles de la vida cotidiana de los individuos publicando además todo tipo de contenidos. Ha habido un cambio en nuestro comportamiento para aceptar que con un *click* se puede estar conectado con el resto del mundo. El acceso a esta red de contenidos diversificados lo convierte en caldo de cultivo para los creadores audiovisuales. Las posibilidades comunicativas que nos ofrece el medio dependen en gran medida de la educación digital de los usuarios productores. Así al ser un medio en continua evolución nos encontramos con muchas tendencias que

⁶⁸Hipertexto, expresión acuñada por Theodor H. Nelson en los años sesenta, se refiere al tipo de texto electrónico, una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, un modo de edición. Como él explica: “Con hipertexto, me refiero a un tipo de escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario”. Landow, George, Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Ediciones piados , Barcelona (1995), p. 14

hacen que la creación videoartística por apropiación alcance dimensiones infinitas. De igual modo, es casi ineludible en el tránsito por esta red pasar por perfiles personales en Facebook, Twitter, Tuenti, You tube, Vimeo, Groove Shark, etc. En palabras Abraham Rivera⁶⁹:

“Estas tácticas o estrategias, en la terminología que Michel de Certeau acuñó en 1980 en *La invención de lo cotidiano*, han evolucionado de manera compleja durante la década: si en un principio las estrategias eran aquellos actos que las estructuras de poder empleaban para delimitar nuestro campo de acción, y las tácticas eran los conocimientos que el sujeto moderno debía ejercer para no sentirse atrapado, ahora es el productor de esas imágenes quien debe adaptar y customizar como mejor puede esas tácticas, debido a que se ha producido una transformación por parte de las instituciones. De alguna manera hemos llegado a un lugar donde la apropiación e hibridación son prácticas normalizadas y es por eso que estas imágenes son eficaces de cara a la formación de comunidades y de nuevas narrativas⁷⁰”.

Una vez el creador utiliza estas fuentes como materia prima de su obra, la puede volver a re-difundir a través de la red o en cualquiera de las opciones de distribución existentes. En la actualidad la creación de video a partir de los materiales digitales que aparecen en Internet, ha permitido la reinención de la crítica social como camino a seguir. Los usuarios y plataformas son productores de contenidos en continua revisión. El formato abierto está expuesto a las críticas y creaciones libres con mensajes totalmente diferentes al inicial. Por tanto el productor tiene en Internet los ingredientes para poder elaborar acciones complejas y críticas de comunicación.

Algunos de estos artistas manejan conceptos que actualmente marcan la línea de la creación audiovisual contemporánea con Internet. Previamente se van a definir estos conceptos claves en el lenguaje de la remezcla

⁶⁹Abraham Rivera es crítico y comisario independiente. Licenciado por la UAM en Historia del Arte y Teoría del arte. Es miembro de mediateletipos. RIBERA, A., *Broadcast Yourself* en *Arte Contexto Art Cultura Nuevos Medios*, nº29, Madrid, 2011, p. 25.

⁷⁰Ibídem

audiovisual que repercuten en la legalidad del proceso, la autoría de la obra y de qué manera se comparte este contenido con la comunidad internauta. Entre el vocabulario que se asocia era de producción audiovisual basada en la apropiación es: licencia, derecho a parodia, derecho a cita, código fuente audiovisual, procomún, remix, remezcla, *DIY (Do It Yourself)*, etc.

El trabajo artístico que se detalla en este apartado convive en un espacio de migración e interpretación de diferentes fuentes de información que se incluyen en un discurso elaborado a partir de la apropiación e intercambio de conocimiento alojado en la red. Así pues la creación audiovisual basada en el intercambio, ha generado un vocabulario específico que se detalla a continuación.

a) Licencias *Copyright*, *CopyLeft*, *Creative Commons (CC)* y *Cultura Libre*

¿Con qué licencia puedo lanzar una creación a la red? ¿Qué licencias permiten apropiarse de material internauta? Ciertamente es que la cultura se ha expandido con la aparición de internet y con ella el contenido existente en la red intertextual. Esto repercute en varios sentidos. La educación se ha diversificado en la medida en la que el acceso a la cultura también lo ha hecho.

Es posible, de otra parte, que el usuario comparta archivos sin tener en cuenta los derechos de autor. Este acontecimiento implica el debate sobre qué tipo de licencias alternativas al *Copyright*, existen más abiertas a cambiar la educación cultural ciudadana y compartir los conocimientos. La licencia es el conjunto de condiciones bajo las cuales la/el autor decide que su obra sea usada de la manera que mejor se ajuste a sus intereses. De esta forma, cada persona tiene una responsabilidad puntual sobre el uso que quiera darle a su obra una vez sea publicada y por el contrario el receptor tiene la responsabilidad de respetar esta licencia. Es decir, qué derechos se reserva el autor y cuáles pone a disposición sin necesidad de pedirle previamente

permiso. Los aspectos que principalmente se deciden con el tipo de licencia son los siguientes: “Quiero o no que...”


1. Se mencione la autoría de la obra cuando es difundida.
2. Alguien que no sea el autor pueda lucrarse con la obra.
3. Se utilice parte de ella para otra creación.
4. Se modifique.
5. Sea distribuida y compartida en parte o en su totalidad bajo otras condiciones diferentes de las que he elegido.


En la licencia copyright -representa con este símbolo ©- nadie puede copiar, distribuir, comunicar públicamente, ni transformar una obra sin el permiso del autor. El copyright© limita la cultura, puesto que se tiene que pagar altos precios para tener acceso a la música, libros, etc., no siendo ni siquiera beneficiarios mayoritarios los autores. Para que una obra quede libre tienen que pasar setenta años desde la muerte del autor. Según el artículo 26 de la Ley de Propiedad Intelectual “los derechos de explotación de la obra durarán toda la vida del autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento”.

Por tanto, cuando los derechos de explotación ya se han extinguido, significa que las obras pasan a ser de dominio público. Por tanto, se puede copiar, distribuir, comunicar públicamente y transformar la obra sin pedirle permiso a los herederos del autor, respetando eso sí, los derechos morales y entre ellos el del reconocimiento de la autoría a la integridad de la obra (no se puede mutilar y presentarlo como original). Para saber si una obra ya ha entrado en el dominio público hemos de conocer la fecha en la que su autor ha fallecido.





En oposición al término *copyright* y al “todo los derechos reservados” se encuentra el concepto *copyleft* con el “sólo algunos derechos reservados” cuyo origen se relaciona con Lawrence Lessing en 2001. Este concepto se desarrolló en el ámbito de programación informática como una estrategia legal diseñada por el movimiento del software libre para hacer del código de un programa una herramienta “libre”. Esto significa que el programa puede

ser ejecutado, modificado y mejorado por todo aquel que quiera. También permite distribuir las versiones originales y las modificadas, ya sea con o sin ánimo de lucro, sin necesidad de pedir permiso a nadie. Pero no tiene permiso para añadir restricciones. Para que un programa al igual que una obra sea *Copyleft*, se debe añadir la siguiente cláusula legal: “toda copia o versión modificada de la obra/programa se gobierne por las mismas condiciones que el original”. El *Copyleft* se aplica a aquellas obras que todavía tienen por ley derecho de explotación.

Actualmente colectivos como el anteriormente citado “La EX”, promulgan otro tipo de licencias que reformulen la cultura y enfocarla a que sea compartida y libre, donde todo el mundo pueda tener acceso al conocimiento de una manera más fácil y productiva. En definitiva, como declara su directora, *Simona Levi*, en el Documental *Copiad Malditos*, la propiedad intelectual tiene que poder gestionarse de otra forma. Existen otros modelos de licencias adaptables ⁷¹ dentro del copyleft, las más conocidas son las licencias *Creative Commons* (CC), que se conocen con este símbolo  y centran el interés en graduar las restricciones de los derechos de propiedad intelectual (*copyright* convencional) que le permite la ley según la normativa vigente de cada país, por vía web y sin coste alguno.

La siguiente tabla muestra los cuatro símbolos de *Creative Commons* , que al combinarlas generan las seis licencias diferentes. Todas permiten la copia, reproducción, distribución y comunicación pública siempre que no se busque una finalidad comercial.

⁷¹Lawrence L., *A Guide to Open Content Licenses*, [en línea]Piet Zwart Institue, Rotterdam, 2004.http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/liang/open_content_guide/ [Consultado: 27 abril 2012].

	Reconocimiento (Attribution) En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia se tendrá que reconocer la obra
	Compartir igual (Share alike). La explotación de la obra la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia para ser divulgadas
	Sin Obras Derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada. .
	No comercial (Non comercial) La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales

Estas son las combinaciones que ofrecen las licencias Creative Commons.



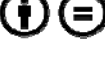



	Reconocimiento
	Reconocimiento /Compartir Igual
	Reconocimiento /Sin Obra Derivada
	Reconocimiento /No Comercial
	Reconocimiento /No Comercial /Compartir Igual
	Reconocimiento/ No Comercial /Sin obra Derivada


Tabla extraída del Documental “*Copiad Malditos*” de Stéphane M.Gueso

Creative Commons^{CC} ofrece desde la licencia⁷² más restringida, que sería la que no permite el uso comercial y no admitir obra derivada y la más abierta que permite cualquier uso comercial y modificación. Por tanto, si las obras con las que se va a trabajar tienen algún tipo de licencia ^{CC} se deben conocer previamente para saber el uso que se le puede dar a ese contenido.

⁷²M. Gueso, E., *¡Copiad, malditos!*, [en línea] rtve, <<http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>>[Consultado: 27 abril 2012].

Si la cultura se redefine y se enfoca hacia este concepto de mayor libertad, la creación por tanto, se convierte en una “Creación Libre ”que proporciona a los usuarios/creadores las siguientes libertades igualitarias que deben de tener la misma disponibilidad para todo/as en pro de la cultura, la mejora y la difusión de conocimientos. Según el post publicado en la web oficial de *LaEx*, estas libertades están enfocadas para:

- *Usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de usarlo*
- *Estudiar el trabajo y aplicar los conocimientos adquiridos de él.*
- *Hacer y redistribuir copias, ya sea de todo o una parte, de la información o la expresión del trabajo.*
- *Hacer cambios y mejoras, y distribuir el resultado derivado de estos cambios.*

Que una obra tenga mayor libertad no significa que sea gratuita, puede costar dinero en beneficio de su autoría, pero debe de mantener las libertades citadas anteriormente. En resumen, la diferencia sustancial entre las licencias expuestas anteriormente, es que en función de qué licencia le demos a la obra, se difundirá en mayor o menor medida. De menor restricción a mayor, situamos en primer lugar, las obras que han pasado a dominio público ya que los derechos de explotación se han restringido. Teniendo en cuenta que no se podrá disfrutar de las obras contemporáneas que generen derechos de autor ya que no somos inmortales. (Por tanto, se debe seguir trabajando a favor de otras maneras de gestionar la cultura para disfrutarla en el día a día). En segundo lugar, de este estudio, se sitúa el *copyleft*, que bajo la premisa de ser obras que todavía tienen por ley derecho de explotación ofrece excepto la atribución de la autoría, libertades graduables, como en las Creative Commons. . En último lugar, están las licencias copyright que no ofrece ninguna libertad sino es pagando para su reproducción. Hace falta pedir permiso hasta para hacer uso de alguna obra en la que eres la/el autor. Por tanto, desde este punto de vista, si se eluden los intermediarios (*copyright*), es más fácil compartir, crear y difundir conocimientos.

El esfuerzo que grupos, usuarios, ciudadanos, abogados, etc., están llevando a cabo hacia un cambio en la gestión de los derechos de autor, ha favorecido que se tenga mayor acceso a la cultura y no sea una cuestión exclusivamente económica. Esto influye directamente en la creación y a la vista está que estamos en un momento de espectacularización en la cultura visual contemporánea ya que tanto el software libre como la información libre favorecen la educación cultural y por tanto creación en general y la audiovisual en particular.

La revolución actual apuesta por el “procomún”, que cuestiona la propiedad intelectual y considera que las obras de creación pueden ser compartidas con mayor fluidez si están libres de derechos restrictivos, en beneficio de la culturalización de la sociedad. Como afirma Antonio La Fuente⁷³ (Granada): “el procomún es de todos y es de nadie, como lo es el genoma humano, el bosque, el cielo, el aire, las plazas, el agua, el conocimiento científico, el software y a igual que las obras culturales son también un bien común”. Los colectivos el Medialab-Prado⁷⁴ en Madrid, el CCB LAB⁷⁵ y Platonig⁷⁶, en Barcelona, ColaBoraBora⁷⁷ en Bilbao, el museo Reina Sofía⁷⁸ o Zemos98⁷⁹ en Sevilla, entre otros, conciben la esfera cultural en este sentido. Hay bibliotecas *online* como Bookcamping⁸⁰, Fundación Robo⁸¹, Traficantes de Sueños⁸², donde todos los esfuerzos se centran en gestionar la cultura de otra manera. Por ejemplo, en la librería Traficantes de Sueños, se pueden comprar libros a la vez que descargar gratuitamente. Se destaca el

⁷³ Responsable del Laboratorio de Procomún del Medialab-Prado, una institución financiada por el Ayuntamiento de Madrid (PP), en la que investigan "académicos y activistas" de diversos campos: biólogos, antropólogos, gestores culturales, *hackers*, juristas.

⁷⁴ Web oficial Medialab-prado: <http://medialab-prado.es/>

⁷⁵ Web oficial CCCB LAB: <http://www.cccb.org/lab/es>

⁷⁶ Web oficial Platonig: <http://www.youcoop.org/>

⁷⁷ Web oficial COolaBoraBora: <http://www.colaborabora.org/>

⁷⁸ Web oficial Museo Reina Sofía: <http://www.museoreinasofia.es/redes/nueva-institucionalidad/pasadas/right-thing.html>

⁷⁹ Web oficial Zemos98: <http://www.zemos98.org/>

⁸⁰ Web oficial Bookcamping: <http://bookcamping.cc/>

⁸¹ Web oficial Fundación Robo: <http://www.fundacionrobo.org/>

⁸² Web oficial Traficantes de Sueños: <http://traficantes.net/>

documental *¡Copiad, malditos! Derechos de autor en la época digital*⁸³ de Stéphane M. Grueso por ser el primer documental con una licencia creative commons, que permite visionarlo, descargar y copiarlo libremente siempre que se cite la fuente de origen de dicho material. Según afirma del director: “Prefiero la difusión a poseer unos derechos de autor”.

Este tipo de propuestas están enfocadas y centradas en liberar las obras culturales y a la vez proteger a los autores. Los valedores del procomún a su vez promulgan y dan un paso más en la creación, y proponen que si el creador se beneficia de la comunidad que a su vez debe devolver su obra a los demás, es lo que denominan retorno social.

b) Derecho a parodia

La llegada de Internet y la copia digital lleva consigo un gran aumento de intercambio de archivos entre los usuarios de la red. Son cada vez más los vídeos que se construyen a partir de obras que generan derechos de autor. Si se utiliza material que tiene copyright tenemos que pagar al SGAE (Sociedad General de Autores y Editores) por los derechos de autor. O nos encontraremos ante algunas restricciones en el uso, según la licencia con la que se haya registrado.

Sin embargo, si ese material se utiliza para parodiar el original de manera que se diferencie bien del significado original de obra y no suponga una amenaza a la obra original o a su autor, no hace falta rendir cuentas a nadie.

Según el artículo 39 de la Ley de la Propiedad Intelectual, el derecho a la parodia se define de la siguiente manera: “No será considerada transformación que exija consentimiento del autor la parodia de la obra divulgada mientras no implique riesgo de confusión con la misma ni se infiera

⁸³ En la página oficial de RTVE se puede descargar el documental: <http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>

Blog oficial del documental Copiad Malditos; Derechos de autor en la época digital: <http://copiadmalditos.blogspot.com.es/p/home-que-es-esto.html>

un daño a la obra original o su autor”. El derecho a la parodia, defiende que como creador se pueda reutilizar material preexistente bajo los fines que se especifican en la ley exclusivamente. Estos fines no están definidos con exactitud, de modo que, ocurren casos en los que la ley no se aplica como debería ser y existe censura en obras diversas, que se consideran polémicas a causa del malestar ocasionado con los autores de la obra original.

Hay un ejemplo que refleja la problemática existente en la actualidad, es el vídeo titulado *El hundimiento de 'el Hundimiento' según la eXgae*⁸⁴ producido por esta plataforma. Desde noviembre de 2010 *La Ex*⁸⁵ es el nombre de este colectivo que promulga otros modelos alternativos para la difusión cultural y la gestión de los derechos de autor y promulga una cultura compartida y libre. Previo a este vídeo, la eXgae realizó el vídeo *Hitler no ama el derecho a parodia* que tuvo 31269 visitas en el que se utilizaba la película *El Hundimiento* de Oliver Hirschbiegel (2004), como pretexto para hablar del propio proceso de apropiarse de material con derechos de autor para hacer una parodia. En concreto, el vídeo se centra en una escena en la que Hitler histórico en los últimos días del Tercer *Reich* ante la situación de plagio por parte de sus trabajadores. Se añaden unos subtítulos que en el caso de no saber alemán, *Hitler* se muestra molesto y preocupado por los derechos de *copyright* que como productora ostenta sobre la película.

La productora de la película *El Hundimiento* requirió a *YouTube* la retirada de aquellos vídeos en los que se utilizan subtítulos sobre las imágenes de la película. Este vídeo ha sido censurado por razones de *copyright*, como cientos otros a lo largo y ancho de la Red. En respuesta, la gente de “LaEx” lo ha readaptado para que sea amparado por el derecho a parodia, sin lugar a dudas. Y ha realizado el citado anteriormente *El hundimiento de 'el Hundimiento' según la eXgae*, que sí se ajusta al artículo 39 de la Ley de Propiedad Intelectual.

⁸⁴El jueves, (2010, julio).*El hundimiento de 'el Hundimiento' según la eXgae* [vídeo]. Recuperado abril 26,2012, desde http://www.dailymotion.com/video/xd30d5_el-hundimiento-de-el-hundimiento-se_fun

⁸⁵Página oficial La Ex: <http://whois--x.net/>



Fotogramas extraídos del vídeo *El hundimiento de 'el Hundimiento' según la eXgae* de La Ex

Este es uno de los muchos ejemplos de censura de vídeos que se amparan en la parodia para poder crearse y paradójicamente no son bien aceptados por los autores originales. Pero por otra parte aclara que el derecho a parodia permite utilizar y manipular contenidos protegidos por el SGAE siempre y cuando el contenido derivado oscile bajo el mandato establecido en el artículo 39, citado anteriormente.

Otro ejemplo es el del *Pagafantas Reload*⁸⁶ de Ruben Ontiveros, remake de la película *Pagafantas* de Borja Cobeaga (1977, San Sebastián). Este remake parodia escenas de la película original *Pagafantas* y fue presentado en el Festival de *Arrigorriaga* que rindió homenaje al cineasta vasco Borja Cobeaga por su trayectoria profesional. Este acto confirma que en la actualidad se están haciendo muchos esfuerzos para que se acepten de forma oficial los remakes y apropiacionismo de otras fuentes. Ya que son considerados como parte de la cultura audiovisual contemporánea.

c) Compartir el CODIGO FUENTE AUDIOVISUAL

Los valedores del procomún a su vez promulgan y dan un paso más en la creación, y proponen que si el creador se beneficia de la comunidad que a su vez debe devolver su obra a los demás, es lo que denominan retorno social. Este concepto se considera como acto de retorno social, sobre el cual habla Felipe Gil miembro del grupo Zemos 98. Así define el término:

⁸⁶Ontiveros, R.,(2011, diciembre).*Pagafantas Reload*[vídeo.] Recuperado abril 26 2012, desde, <http://www.youtube.com/watch?v=eyQC35mdTGs>.

“El código fuente es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir una computadora para ejecutar un programa. Compartir el código fuente es la base del software libre. Y la cultura implica dos cuestiones básicas con respecto a esto: por un lado, asumir que "toda obra intelectual es derivada" (Lawrence Liang); es decir, que nuestra noción de creatividad está sujeta a una serie de convenciones que haría cuestionar, que hay que reconstituir nuestra noción sobre el origen de las ideas y que debemos exigir una reformulación de las actuales leyes del copyright así como de los modelos de negocio de las grandes industrias culturales; y por otro lado, defender la idea de la cultura como un palimpsesto infinito, del arte como un juego entre todos los seres de todas las épocas y de la remezcla como un sistema operativo transversal que afecta a los procesos educativos y comunicativos”.



Fotograma *Código fuente audiovisual* extraído de la web de Embed

Un colectivo de trabajo llamado *Embed*⁸⁷ investiga sobre formas de presentación audiovisual para compartir. El formato toma por nombre *Código fuente Audiovisual*⁸⁸, que surge como necesidad de explorar y compartir influencias audiovisuales en red.

La propuesta *Código fuente audiovisual* se inauguró en marzo de 2010 en el 12 Festival Internacional ZEMOS98, como un evento que consiste en

⁸⁷EMBED es una red de intercambio de ideas y una publicación colectiva sobre audiovisual integrado; un medio especializado donde poder analizar esas tendencias y proyectos que representan el cambio cultural de la creación audiovisual multimediática. Se amplía la información sobre esta red en la pag.118.

⁸⁸Véase web oficial de embed: <http://embed.at/article17.html>

invitar a un creador para que éste exhiba y comparta con el público, sus fuentes de inspiración y referentes destacables. Los *códigos fuentes audiovisuales* pueden ser sesiones en directo (conferencia + proyección) en diferentes eventos y festivales, o artículos publicados en la web institucional.

6. Remezcla y otras manifestaciones

Las propuestas videoartísticas analizadas a continuación se nutren y difunden en Internet, algunas de ellas ya consolidadas y otras más actuales y vanguardistas. La enumeración se va a dividir en 3 grupos. El primer grupo incluye dos ejemplos de creación audiovisual a partir de la apropiación intertextual de material televisivo componiendo remezclas audiovisuales. El segundo grupo se basa en la apropiación de iconos de la red que opera contra el capitalismo afectivo en internet. El tercer grupo cita colectivos que están trabajando en la exploración de la narrativa audiovisual contemporánea y que a su vez producen trabajos experimentales y divulgativos.

6.1. PRIMER GRUPO. Remezcla

En este primer grupo se han seleccionado ejemplos influyentes dentro de la remezcla audiovisual y digital basadas en la técnica del cut/ copy and paste (cortar /copiar y pegar). Una práctica que se ha estandarizado pero que según su forma de operar encuentra antecedentes en el *remix*. Eduardo Navas ha definido el concepto *remix* de la siguiente manera:

“El concepto de remix, a menudo referenciado en la cultura popular, deriva del modelo de remezclas musicales que se producían entre finales de los años 60 y principios de los 70 en la ciudad de Nueva York, una actividad con raíces en la música jamaicana. Hoy día la noción de remix (el hecho de tomar samples de material preexistente para combinarlo y transformarlo en nuevas formas según el gusto personal) se ha extendido a otros ámbitos de la cultura,

incluyendo las artes visuales; juega un papel decisivo en los medios de comunicación especialmente en internet⁸⁹.

En este sentido, se recoge otra cita que refine la remezcla audiovisual como solución creativa. Según Zemos98: “La remezcla es un paradigma cultural y un palimpsesto infinito. Es el trabajo del DJ y copiar y pegar. Es compartir ideas y el acto de donar. Es aprender y desaprender. Es enlazar y desenlazar. Es un bucle sináptico y estratos. Es una narración inacabada y relatos colaborativos. Es la sociedad red y ceros + unos. Es repensar y reeducar. Es re-escribir la historia y volver a representar⁹⁰”. Los siguientes ejemplos se pueden encontrar en la red y hacen referencias a los conceptos detallados en este apartado.

The Bed Intruder

*The Bed Intruder*⁹¹ es una remezcla en todos los sentidos que pasa por diferentes etapas. El 28 de julio de 2010, Antoine Dobson, un ciudadano de Madison EEUU apareció en directo en una noticia de televisión del canal 48News⁹². Este hombre se hizo famoso, por el mensaje que le mandó a un violador que se coló en la casa de hermana y su sobrina. Su imagen ha desatado la creación viral de remezclas a partir de la apropiación de las declaraciones que *Antoine* dio en la entrevista y de su imagen.

⁸⁹Referenciado AA.VV., DÍAZ, R. (ed), *Código fuente: remezcla, Una narración colectiva a partir de los Encuentros Regreso AL futuro*, Hapaxmedia S.L., Asociación Cultural comenzamos empezamos, Instituto Andaluz de la Juventud y Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), Sevilla, 2006, p. 11.

⁹⁰ Íbidem.

⁹¹ Véase el vídeo original con subtítulos en estas dos direcciones del youtube: AxIRapis,(2010 Noviembre).*Bed Intruder-Intruso en el Cuarto Subtitulado*[vídeo] Recuperado abril 26, 2012, desde, <http://www.youtube.com/watch?v=EN96fMjeUpw&feature=BFa&list=PL1CBAD9E6B1B138>.

CrazyLaughAction,(2012, abril). *Antoine Dodson warns a PERP on LIVE TV! (Original)*[vídeo]. Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.YouTube.com/watch?v=zNhaLUT520&feature=rrellist&playnext=1&list=PL9E8ABF78F911E82>

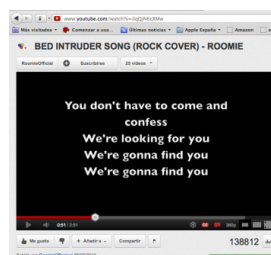
⁹²: Gentle, E. *Woman wakes up to find intruder in her bed*. [en línea] 48 news, Julio 2010, <<http://www.waff.com/Global/story.asp?S=12883477>>[Consultado: abril 2012]



Antoine Dobson en YouTube

Un grupo musical⁹³, Gregory Brothers, se valió de la aplicación *Auto-Tune* para convertirla en la canción *BED INTRUDER SONG*⁹⁴ que se puede escuchar en iTunes, junto con las versiones musicales que se han hecho otros artistas. El grupo musical también realizó una remezcla audiovisual que se apropia del formato videoclip y del informativo televisivo para realizar la remezcla con las imágenes de Antonie, del informativo y las protagonizadas por del grupo en las que se emplea el remake.

A partir de esta remezcla: *AUTO-TUNE THE NEW: BED INTRUDER SONG*⁹⁵ se ha repetido el modelo con más de 31 versiones en páginas de música e incalculables en YouTube. A continuación, vamos a hacer un recorrido por algunas de las construcciones mediáticas que se han hecho de Antonie Dodson.

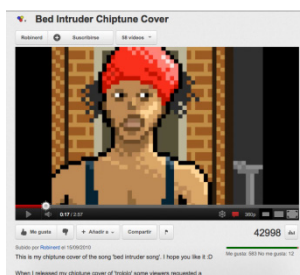


⁹³Véase la remezcla de Gregory Brother <http://www.thegregorybrothers.com/>

⁹⁴Consulte el álbum *Bed Intruder Song* en iTunes: <http://itunes.apple.com/us/album/bed-intruder-song/id386478006>

⁹⁵Shomoyoho, (2010, Julio). *Auto-Tune the News: BED INTRUDER SONG!!! (now on iTunes)*, [vídeo]. Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.youtube.com/watch?v=hMtZfW2z9dw>

Las características generales de la versión *Bed Intruder Song (Wick it-Dubstep Remix)*, subida por MilesHADOUKORE (octubre 2010), mantiene el mismo fotograma durante toda la canción y añade texto en el transcurso de la canción. El audio está modificado.



Características generales de la construcción: *Robinerd* – *Bed Intruder Chiptune Cover* subida por Robinerd (septiembre 2010), mantiene el mismo fotograma durante toda la canción. Imagen pixelada. Audio modificado.

Querido Antonio

Alberto González es conocido como Querido Antonio⁹⁶ en el ámbito de la videocreación, por sus remezclas en el programa *El Intermedio* de la Sexta y por sus proyectos personales que han sido galardonados en diferentes concursos. Manipula los contenidos mediáticos irónicamente y crea una línea de trabajo ácida, crítica y particularmente humorística. Querido Antonio trabaja con la red y la televisión como fuentes de información y posibles diálogos inquietantes que surgen de la mezcla. Se apropia de las identidades mediáticas y las manipula a su antojo.

Una remezcla a destacar es la pieza titulada *Telediario el musical*⁹⁷ de un minuto de duración. En esta obra se entrelazan dos fuentes diferentes, el

⁹⁶Página web oficial Querido Antonio: <http://www.queridoantonio.com/>

Página facebook oficial: <https://www.facebook.com/queridoantonio>

Canal Querido Antonio em Youtube: <http://www.YouTube.com/queridoantonio>

Blog oficial Querido Antonio: <http://queridoantonio.blogspot.com/>

⁹⁷ Querido Antonio, (2011, noviembre). *Telediario, el musical* [vídeo] Recuperado abril 26, 2012, desde, <http://www.youtube.com/watch?v=0NvMvFRh0JY&list=UUfk9SZum-AyP5PmhpWVwUPw&index=3&feature=plcp>

audio está extraído del telediario de TV1 y las imágenes son diferentes escenas de bailes extraídas de la red. Estas remezclas de poca duración, pertenecen al ámbito profesional de Alberto González que las realiza para el programa del Intermedio en la Sexta. En concreta ésta según indica el autor en su canal de YouTube, la realizó pero no se emitió en el programa. A continuación, se citan algunos ejemplos más del mismo estilo en el que parodia a figuras emblemáticas de la política y la sociedad española.

En *Monseñor Martínez Camino en rueda de prensa* (2011)⁹⁸ de un minuto y treinta y ocho segundos, es una parodia sobre las declaraciones del representante y portavoz de la Conferencia Episcopal en una rueda de prensa. En una escena se ve como éste se abanica y mantiene unos gestos afeminados, un recurso irónico, pues se sabe que no aceptan el matrimonio gay. Se destaca la postproducción en esta pieza, en el contexto original Monseñor Martínez no está jugando a la *PlayStation*. Para conseguir este efecto superpone otra imagen de otro contexto al vídeo original. Esta pieza se emitió en "El intermedio" (La Sexta) los días 20 y 22 de septiembre de 2011.



“*Monseñor Martínez Camino en rueda de prensa*” de Querido Antonio (2011)

*Circo*⁹⁹(2011)es una parodia al espectáculo que los políticos están dando en la actualidad, en este caso es Rajoy el protagonista, realiza una

⁹⁸Querido Antonio, (2011, septiembre). *Monseñor Martínez Camino en rueda de prensa* [vídeo] Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.youtube.com/watch?v=V5IRS-Uwvno>.

⁹⁹Querido Antonio, (2011, septiembre) *Circo* [vídeo] Recuperado abril 26, 2012, desde http://www.youtube.com/watch?v=pe8jbNdX_Ww&feature=BFa&list=UUfk9SZum-AyP5PmhpWVwUPw&lf=plcp.

serie de acciones acróbatas y disparatadas dentro del Congreso de los Diputados. El procedimiento de esta pieza es el mismo que el anterior, utiliza una noticia de la sexta del congreso de los diputados y superpone otra capa en la que Rajoy va caminando por encima de la mesa. De nuevo recurre a la ironía y al surrealismo base de la crítica audiovisual que este artista persigue en sus remezclas.



“Circo” de Querido Antonio (2011)

En estos vídeos de Alberto González (Querido Antonio), siempre se re-contextualiza la imagen poniéndole un marco y citando la fuente. El procedimiento le permite convertir una fuente en una cita.

El siguiente ejemplo, *El fin del mundo*¹⁰⁰ 03' 30" (2010), forma parte de la creación personal Querido Antonio fuera del Intermedio. Este vídeo es una parodia en la que la raza humana se enfrenta a una amenaza de dimensiones cósmicas. Un corto que donde se intercala un mensaje tergiversado del presidente Reagan con un collage de animaciones e imágenes que anuncia una solución a una gran amenaza mundial. Añade el audio y los subtítulos como hilo conductor de la historia.



El fin del mundo, Querido Antonio (2010)

¹⁰⁰Notodofilmfest, (2010, Febrero). *El fin del mundo*, de Alberto González Vázquez, [vídeo] Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.youtube.com/watch?v=6pGbMJrXvLo&feature=related>

Otra línea de trabajo a destacar de este autor es la que se apropia de identidades conocidas extraídas del cine para llevarlas al absurdo y construir históricas con ellas. Algunos ejemplos son *Una noche con Amenabar* (2006), *El bola* (200 un remake de la famosa película de Achero Mañas.

En película *Una noche con Amenabar*¹⁰¹ (2006) se apropia de la figura mediática de Amenabar en el que el discurso sobre él roza el absurdo y el surrealismo. En los medios, Amenabar es una figura popular, respetada y seria, en este vídeo donde la figura de Amenabar se redibuja para ofrecer una visión sarcástica muy al estilo de Querido Antonio, en la que Amenabar está totalmente enamorado de Nicole Kidman. Al final del vídeo, desvelamos su falsa identidad, cuando es arrestado por la policía y se enseña su DNI, el nombre de este personaje es. José Alberto Vazquez García que se ha apropiado de la identidad de Amenabar.

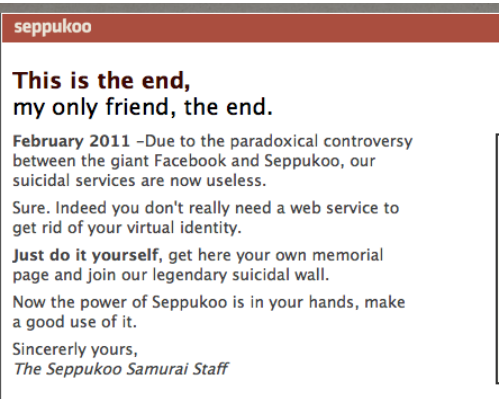


Una noche con Amenábar (2006), Querido Antonio

6.2. SEGUNDO GRUPO: apropiación de iconos el capitalismo afectivo

*Seppukoo*²³ (2009) es una aplicación que permite a los usuarios de Facebook cometer su "suicidio virtual" promoviendo esta forma "radical" de "desactivación" de la cuenta de Facebook entre sus contactos en esa red. Este trabajo copia el modelo de Facebook, para crear otra identidad *Sepukko* que está enfrentada a la anterior.

¹⁰¹Querido Antonio, (2008, Febrero). *Un día con Amenabar* [vídeo]. Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.youtube.com/watch?v=P9fr2AT58Y0&feature=related>



Seppukoo (2009)

Esta aplicación va acompañada de un vídeo titulado¹⁰² que se puede ver en Vimeo. Es una mezcla audiovisual, que hace un paralelismo entre los internautas y los samuráis. *Seppukoo* y Facebook se enfrentan en este vídeo. *Seppukoo* quiere suicidarse virtualmente, Facebook lo intenta impedir, pero los Samuráis son más poderosos que Facebook.

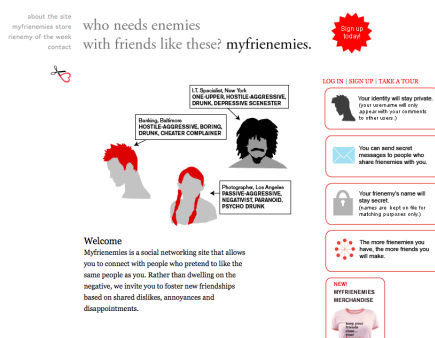


Fotogramas extraídos de *This is the end* (2009)

Los samuráis (seppukoo.com) prefieren morir con honor y renunciar a su vida virtual (facebook.com). Para cancelar su identidad digital tienen que morir y prefieren el suicidio y dejar de ser alguien que caer en manos facebook y pretender ser algo. *Seppukoo* se apropia de la identidad de los samuráis para referirse al mundo terrenal y se enfrenta a la identidad virtual construida por Facebook.

¹⁰²Guy McMusker, (2011, Mayo). *Seppukoo – This is the end*[vídeo].Recuperado abril26, 2012, desde <http://vimeo.com/19366834>.

Otro proyecto *Myfrienemies* (2007)¹⁰³ de Angie Waller, cuyo propósito, consiste en “alimentar nuevas amistades basadas en antipatías, enojos y decepciones mutuas”. Al contrario que se hace en las redes sociales, en vez de agregar a gente con las que se mantiene amistad, se contacta con aquellas con las que has tenido una discusión. En realidad, las que realmente sino fuese de este modo, no mantendrías ninguna relación. *Myfrienemies* es una crítica a las empatías que se fomentan en la red. En lugar, para insistir en lo positivo, común o afín, se invita a fomentar nuevas amistades a partir de unos disgustos, molestias y decepciones. Es decir, invertir los roles, acercarnos y crear afinidad con las personas que peor nos llevamos.



Myfrienemies (2007), Angie Waller

*I Would Have Liked To Be One Of You*¹⁰⁴ (2009) de Gregory Chatonsky, consiste en una intervención en Facebook en la que el usuario se apropia de las identidades de personas etiquetadas como “amigos”. Esta aplicación permite el robo de los nombres y perfiles de nuestros "amigos" con el fin de mostrarse por nuestra propia cuenta. ¿Es la amistad en Facebook tan positiva como afirman que es? Esta pregunta nos llevaría tanto a una

¹⁰³ Waller, Angie, *Myfrienemies* [en línea] (2007) <<http://myfrienemies.herokuapp.com>> [Consultado: 27 abril 2012].

¹⁰⁴ Chatonsky, Gregory, *I Would Have Liked To Be One Of You* [en línea] (2009) <<https://www.facebook.com/apps/application.php?id=87776119009&v=info>> [Consultado: 27 abril 2012].

Chatonsky, Gregory, *I Would Have Liked To Be One Of You* [en línea] (2009) <<http://gregory.incident.net/project/i-would-have-liked-to-be-one-of-you/>> [Consultado: 27 abril 2012].

reconceptualización de la amistad *online* como a una toma de conciencia de las bases sobre las que acontece el nuevo negocio de las redes sociales.



I Would Have Liked To Be One Of You (2009) de Gregory Chatonsky

6.3. Tercer grupo: PROYECTOS COLECTIVOS

A continuación se van a describir ejemplos de comunidades que se formaron y continúan activas bajo este espíritu experimental y divulgativo que se basan en la creación de espacios de reflexión, acción e investigación, siempre (en proceso) que ofrecen conocimiento y aprendizaje sobre los medios y una extensa compilación de artistas emergentes innovadores en la comunicación audiovisual.

Los trabajos que se presentan abogan por una reivindicación narrativa dentro de un contexto de sobresaturación mediática y de la exuberancia creativa que se están produciendo en la red. De esta forma, se están descubriendo innovaciones narrativas basadas en la simplicidad y en la búsqueda constante de qué historias contemporáneas contar y cómo narrarlas. Recuperan la experimentación con la que los videoartistas pioneros conformaron el medio artístico basada en el ensayo-error, como posicionamiento ético sobre el hecho narrativo, como laboratorio de ideas.

En estos espacios, una crítica respetuosa así como la autocrítica constructiva sirven para ir avanzando y descubriendo aspectos que consoliden un nuevo modelo de industria cultural. Donde no se criminalicen al usuario que descarga y comparte, donde los creadores puedan ser distribuidores independientes y no dependan de las coacciones de los

intermediarios, donde se fomenten modelos de remuneración de autores que al mismo tiempo respeten la idea de cultura libre. En muchas ocasiones se propone la remezcla como metodología que retoman ideas anteriormente citadas. Se aprende a narrar remezclando. Las ideas son de todos y todos puede ser remezcladas. Lo que tienen en común todas estas propuestas es que apuestan por otros modelos de difusión y gestión cultural.

SUPER ART MODERN MUSEUM

Esta iniciativa que compila una serie de 50 obras diferentes ofrece otra manera de ver, comprar el arte, investigar nuevas formas de creación y como tener en la mano, donde quiera que estemos, un museo virtual, ya que se puede visualizar siempre que se tenga acceso a la red. Thomas Cheneseau Systaime, impulsado por [siliconmaniacs.org](http://www.siliconmaniacs.org/)¹⁰⁵, plantea la necesidad en nuestra sociedad de plantear otro concepto de Museo. Su propuesta, es presentar un museo centrado en la innovación de la creación audiovisual que pone en tela de juicio la industria de la afectividad y refleja un arte programado en el que internet es una zona de juego que navega por Google y YouTube entre otros sitios web; es por tanto de creación abierta a la experimentación de los artistas. Un museo que se lleva en el móvil y cabe en un bolsillo de pantalón.

La selección de algunas de las obras que se exhiben en este museo, reflejan en arte basado en los iconos y en la filosofía on-line del software libre, creada a partir de vídeos, fotos y datos, por ejemplo los protagonistas de las siguientes obras son Google, Facebook.

En¹⁰⁶“*Google Gravity* de *Mr Doob* se muestra como la pantalla de Google se rompe y se aloja en la parte inferior de la pantalla.

¹⁰⁵Web oficial de siliconmaniacs: <http://www.siliconmaniacs.org/>

¹⁰⁶ Mr.Doob, *Google Gravity* (2009, Marzo) [*gif*]. Recuperado, 26 abril, 2012 desde http://mrdoob.com/92/Google_Gravity



Gravity de Mr Doob

La obra *Default* de G3 se apropia del icono de facebook para hacer un giff en el que la silueta conocida por los usuarios de la red social, no tienen personalidad y vibra durante todo el tiempo de duración de la obra.



Default de G3

Estas obras se apropian de iconos de la web para que el espectador interactúe por medio del juego, mientras navega por las diferentes aplicaciones que cada artista plantea.

ECF (European Cultural Foundation). Youth and Media Program

La ECF es una fundación con sede en los Países Bajos que ha estado operando en toda Europa durante casi 60 años. Apoyan el intercambio cultural y la expresión creativa a través de sus grupos repartidos en diferentes países. Comparten y conectan el conocimiento en el sector cultural europeo. Actúan como catalizadores para la expresión artística y cultural que tienen un impacto concreto en las políticas culturales europeas y en sus estrategias. Lo consiguen a través de actividades, becas, promoción, publicaciones y presencia digital. Muchas de estas actividades están relacionadas con su tema actual, la narrativa de Europa (2009 a 2012)

desarrollada dentro del *Youth And Media Program*¹⁰⁷. Este programa es una red de colaboración, llamada *DOC NEXT*. Consiste en crear alianzas estratégicas con las organizaciones culturales independientes. Estas son las entidades que forman esta red de colaboración: *Asociación de Iniciativas creativas (e)* en Polonia, *British Film Institute* en Reino Unido, *IDFA* en los Países Bajos, *MetrópolisTV* en Holanda, *Mode Istanbul* en Turquía y *ZEMOS98* en España.

ZEMOS 98

Esta comunidad que tiene sede en Sevilla desde 1998 hasta la actualidad llevando a cabo investigación, producción audiovisual, conferencia, convocatorias abiertas, talleres y todo tipo de actividades de co-realizadores, documentalistas y videoartistas, así como a todo aquel interesado en la crítica cultural a través del uso de los media.

“La remezcla está presente en nuestro día a día. La imitación que lleva a cabo un bebé para aprender a hablar, es remezcla. El publicista que ve un vídeo en YouTube y decide desarrollar una nueva idea para un spot. El músico que lee el periódico y rescata una frase para convertirla en canción. El cocinero que piensa un plato mientras ve trabajar a su amigo el jardinero. La remezcla está en todas partes, pero sobre todo, en nuestro cerebro.”.

Cada año preparan un festival en donde se generan las discusiones y se visibiliza gran parte de su investigación. En su trayectoria se ha generado todo un abanico de propuestas que cuestionan aspectos de la creación audiovisual centrados en la remezcla y en internet como modo de operar. Su página web compila artículos y vídeos que amplían muchos de los aspectos desarrollados en este trabajo. El *XIV FESTIVAL: COPYLOVE Procomún, amor y remezcla* que tuvo lugar en Abril del 2012 se trataron en profundidad los temas a los que el propia título se refiere (*Procomún, amor y remezcla*).

¹⁰⁷ Web ECF (European Cultural Foundation). Youth and Media Program:
<http://www.eurocult.org/activities/youth-and-media> Canal Doc Next Network, en vimeo:
<http://vimeo.com/groups/docnextnetwork/videos> Blog Doc Next Network:
<http://blogs.zemos98.org/DocNextNetwork/>

“Se formó un campo semántico que les permite hablar sobre la economía de los afectos, lo reproductivo, los feminismos, compartir como acto de amor, comunidades que se cuidan, recetas de código abierto, Intuiciones, taxonomías excéntricas, patrones, costuras y tijeras sin afilar. Del amor como un juego desordenado, el procomún como enamoramiento comunitario, la remezcla como regalo¹⁰⁸”.

En la web oficial de este grupo se encuentra el procedimiento de construcción de este festival, que surge a partir de las preocupaciones, inquietudes y tendencias que cada uno de los profesionales aportan al respecto.

Embed

EMBED¹⁰⁹ es una iniciativa de Festivalito¹¹⁰, Movil Film Fest¹¹¹, Yerblues.net¹¹² y Zemos98. Como se ha comentado anteriormente es una red que pretende crear conocimiento, intercambio de ideas, analizar las tendencias y proyectos que representan el cambio cultural de la creación audiovisual multimediática. Dentro de su actividad durante el último año, EMBED ha colaborado con la red *Doc Next Network*, a través de *ZEMOS98*, en la investigación de las narrativas y usos de la remezcla audiovisual como herramienta para reflexionar de manera crítica. Con esta convocatoria quieren conocer, fomentar y catalogar vídeos de remezcla con contenido político. Atendiendo a esta filosofía *EMBED*, *ZEMOS 98*, presenta la Convocatoria de *Political Remix Video*¹¹³. La definición de esta propuesta

¹⁰⁸Zemos 98, *Tú mandas, el primer juego que dio die a COPYLOVE*, [en línea] (2011) <<http://14festival.zemos98.org/TU-MANDAS-el-primer-juego-que-dio-/>> [Consultado: 27 abril 2012].

¹⁰⁹ Red Embed: <http://www.EMBED.at/remix>

¹¹⁰ Web oficial de Festivalito: <http://festivalito.com/>

¹¹¹ Web oficial Movil Film Fest <http://movilfilmfest.com>

¹¹² Web oficial de Yerblues: <http://yerblues.net>

¹¹³ Zemos 98, *Convocatoria* de “Política remix Videos” [en línea] (2011) <<http://embed.at/article56.html-/>> [Consultado: 27 abril 2012].

amplía la información sobre la producción audiovisual que incluye el material descargado de internet en sus creaciones y generar otros discursos con un carácter político y experimental. Esta propuesta se basa en la remezcla audiovisual, por ello es aquí tratada.

“Political Remix Video es un género audiovisual que utiliza la transformación DIY¹¹⁴ de los medios en donde los artistas critican las estructuras de poder, deconstruyen mitos sociales y desafían a los medios dominantes con técnicas de re-cutting and re-framing de fragmentos de los grandes medios y de la cultura popular. Estos trabajos de remezcla tienen sus raíces en la tradición del détournement donde los artistas modificaban y subvertían los mass media, proponiendo nuevos mensajes y narrativas. Aunque los Political Remix Videos varían ampliamente en forma, temas y mensajes, comparten aspectos similares con la técnica situacionista.

Primero, Political Remix Videos, presentan mensajes políticos. La palabra «política» en este contexto se refiere a trabajos que son críticos no sólo con las instituciones y los gobiernos sino también en aspectos sociales y culturales como género, raza, sexualidad o medio ambiente.

Segundo, Political Remix Videos son trabajos de guerrilla que se apropian de material con propiedad intelectual sin permiso de sus titulares. Además, estas remezclas suelen ser bastantes críticas con sus fuentes así que pueden vulnerar o provocar reclamaciones de la DMCA (Ley de Propiedad Intelectual en Estados Unidos)”.

La estrategia que se plantea en esta propuesta es mucho más agresiva que las anteriores. Son trabajos de guerrilla que no ponen límite a la creación audiovisual. Las libertades y restricciones de la cultura digital están latentes en manifestaciones creativas de este tipo. En este sentido, el carácter crítico que se denota, se puede considerar heredero del legado que los videoartistas forjaron en sus inicios, para no conformarse y no establecer

Political Remix Video, *About Political Remix Video*, [en línea] (2011) <<http://www.politicalremixvideo.com/what-is-political-remix/>> [Consultado: 27 abril 2012].

¹¹⁴ Do it yourself que se traduce al español como hazlo tú mismo.

límites a la creación artística. Las posibilidades del creador en la era de internet aumentan de igual forma que ocurrió en los años 60, con la expansión de los medios de masa. El videoarte empezó atacando a la televisión, tanto al aparato como al material emitido. Desde este punto de vista la apropiación, la remezcla y por tanto la parodia, no se consideran delito, sino todo lo contrario, prolifera la creación audiovisual.

TERCERA PARTE

Propuesta personal: Vídeo Collage Mediático (VCM)

1. Imaginario videográfico personal e influencias

En este apartado se presenta mi trabajo videográfico, dividido en nueve bloques temáticos que reúnen los diferentes obras ordenadas cronológicamente desde 2003 hasta la actualidad 2012. Examinando los vídeos, se percibe que cada uno tiene una entidad individual y aunque todos se prepararon motivados por diferentes inspiraciones o diferentes objetivos, todos tienen un carácter experimental que trata de habitar entre lo poético, íntimo y público. Son historias abiertas que no sugieren ningún final conclusivo. Se podrían considerar que son ensayos visuales que surgen de mis escritos personales e imágenes determinadas. A excepción de la obra *Videopalabras*, por el contexto académico donde se desarrolló, el resto de mis piezas tienen un punto en común que es la construcción de la identidad de personas a partir de la exhibición de una parte de su intimidad, que da lugar a la creación de personajes públicos.

El recorrido artístico de mi obra se ve a través de cada una de las piezas audiovisuales que, a su vez, enlazan con los campos teóricos desarrollados anteriormente. Se puede comprobar cómo, en un principio, construyo parte de mi intimidad con o sin actores y cómo, en el último periodo, hago construcciones de las construcciones que los medios han hecho de personajes públicos. Esta metodología pertenece al último periodo creativo y responde a la investigación planteada en el apartado 1.

Para la creación de historias en los videos generalmente he seguido una metodología basada en tres etapas: La generación de la idea, su desarrollo y su conclusión-presentación pública. Para el desarrollo de la idea (investigación) he recurrido a unos puntos-preguntas que facilitan la fluidez en el desarrollo de la idea inicial. Sigo este esquema de apoyo para ir descubriendo más aspectos relacionados con la historia que quiero contar.

Preguntas como:

- ¿Cómo documento? Referentes y apuntes
- ¿Cómo se construye? Guión, materiales, estilo
- ¿Qué fuentes audiovisuales utilizo? Fotografía, videos
- ¿Cómo es el personaje? Personalidad, virtudes, defectos, rasgos físicos
- ¿Dónde va a estar ambientada?
- Lugar donde está destinada a ser exhibida

En las siguientes tablas se muestra un listado de las obras acompañadas de algunas de sus particularidades antes de ser expuestas con detalle. Las obras de cada uno de los bloques han sido esquematizadas usando una pauta compuesta por seis características significativas para centrar cómo ha sido realizada la obra y poder vislumbrar las diferencias que existen entre ellas, así de una forma rápida puede examinarse la evolución de mi obra a través del aprendizaje artístico.

Tabla 1: Resumen esquematizado de las obras personales. Bloques del 1 al 5

Bloques	1	2	3	4	5
Título	La habitación abierta (2003)	A touchsensitive (2005)	14-05-98 (2005-06)	Paisajes de la memoria (2007-08) Cuéntaselo a Rosa (2009)	
				Adaptation (2007)	Elisa
				La caseta de les ranes (2008)	Pepi
				Amarcord (2008)	Carmensín
1. Protagonista	No hay	Actores	Actores	Yo	Fotos-paisajes
2. Estilo	Instalación	videoclip	Grabado y descargado	Grabado	Grabado
3. Exhibición	Patio universidad-exterior	Universidad, galería	Universidad	Galería (España)	Galería (España)
				Universidad (Hamburgo)	Galería (España)
				galería (España)	Internet
4. Cámara	No existe	Fija	Fija	En movimiento	En movimiento
5. Material	Juguetes infancia	Plató	Mosquitera	Diversos objetos	Fotos y vídeos
				Casa-interior	Vestuario
				Bosque-exterior	Vestuario
6. Construcción	Recreación juegos	Acción-personajes Videoclip	Un día cualquiera Intimidad/extimidad	Casa, Intimidad	Recuerdo
				Memoria Intimidad	Identidad
				Identidad	Identidad
				Testimonio	Testimonio
				Testimonio casero	Testimonio casero
				Talk show casero	Talk show casero
				Internet	Internet
				Internet	Internet
				2	2
				2	2
				2	2

Tabla 2: Resumen esquematizado de las obras personales. Bloques del 6 al 9

Bloques	6			7	8	9
	Video palabras (2009)					
Título	No	Quién?	Ocupado	Patria		
1. Protagonista	Muñeco	Muñeco	Ken, Rey	Rey, Muñeco	Fary, Mujer Maravilla, Mujeres Sevillanas	Personas mediáticas
2. Estilo	VCM	VCM	VCM	VCM	VCM	VCM
3. Exhibición	Universidad	Universidad	Universidad	Universidad- Internet	Internet-Galería	Internet
4. Cámara	1	1	1	1	No	Stop Motion
5. Material	Grabado Y	Grabado Y	Grabado Y	Grabado Y	Descargado	Descargado Y
	Descargado	Descargado	Descargado	Descargado	Descargado	Grabado
6. Construcción	Palabra	Palabra	Palabra	Palabra	Hombre	Personaje
				Videoarte	Blandengue	Mediático

Los cuatro primeros bloques son los más poéticos, en los que la mirada en primera persona y el impulso intimista son el motor creativo. Para construir las historias existentes en los vídeos en ocasiones recorro a actores y en otras soy yo la protagonista.

En el quinto bloque se pretende la creación de la identidad a partir de testimonios anónimos. Las obras del sexto al noveno bloque son una serie de propuestas cuya metodología de trabajo es la remezcla audiovisual con la que se pretende descubrir otro tipo de narrativas más allá de lo personal e íntimo. Se cuestionan la identidad mediatizada por la televisión. Son construcciones audiovisuales realizadas a partir de imágenes descargadas de la red que se fusionan con el material grabado de la cámara de vídeo.

El resultado de los vídeos creados en los cuatro últimos bloques (del 6 al 9), los he denominado *Video Collage Mediático* o abreviado *VCM*. Éste es un concepto formulado para englobar la interacción de los medios en una narrativa condensada. El término incluye una parte visual, “Video”, por la unanimidad en el formato. Por otra parte, el término “Collage” entendido como la apropiación de diferentes fuentes de información para formular un nuevo discurso. Por último, “Mediático” hace referencia al contenedor de las “construcciones mediáticas” que van haciendo los mass media¹ y a las que nosotros como productores realizamos gracias al material que encontramos en Internet. Por tanto, a partir de estas premisas surgen las diversas narrativas condensadas en *VCM*.

Las obras contenidas en todo el imaginario artístico tienen diferentes formatos, pero mantienen algo en común, el impulso experimental y la creatividad narrativa para formular respuestas audiovisuales. Los vídeos realizados en este apartado se pueden visualizar en el blog titulado “*intimidadextimidad.blogs.upv.es*”². A continuación se exponen las obras de cada uno de los bloques siguiendo un orden cronológico.

¹ Término que Marshall MacLuhan acuñó para denominar a los medios de masa dominantes.

² Blog obra personal, Silvia Santonja: <http://intimidadextimidad.blogs.upv.es/>

2. La habitación abierta (2003)

La Habitación abierta nace como proyecto personal para la asignatura de Escultura impartida por Roser Beneito Montagut en la Facultad Miguel Hernández en Altea (Alicante), durante el año 2003. Se trata de una instalación que parte de mi experiencia vivida reproduciendo el periodo de mi infancia y los momentos de juego sin ordenador.

Como referentes, me centro en todo el periodo del nuevo realismo francés y su atención al espectáculo de lo cotidiano, en su más amplio sentido material o temático.

El material que utilicé para construir la *Habitación abierta* al juego, fueron 12 palos de escoba de un metro y medio de largo que marcaban las aristas de un cubo y constaba de aproximadamente 30 juegos diferentes en su interior. Se trataba de reproducir el momento de juego, con los mismos juguetes que disponía en esa época. Así los juegos, peluches, muñecas, balones, etc., son los únicos elementos que componen esta obra. Cada objeto tiene tras él, una historia concreta según quien la mira y en relación a su memoria vivida. Se ubican acumulados en una habitación, enorme, sin paredes, donde se invita a coger un juguete o cualquier elemento que queramos para disfrutarlo individual o colectivamente. Por tanto, la construcción de la intimidad se lleva a cabo por medio del objeto y es el espectador el encargado de completarla e interactuar con ella. El espectador podía coger algún juguete de esta habitación y jugar en el jardín donde se exhibía la obra.

En este caso no hay un personaje físicamente, pero implícitamente todos esos objetos son protagonista y a través de ellos se habla de mí. En el momento en el que se exhibe la instalación y se deja abierta al público, la identidad se multiplica. Los juguetes por ser objetos de reproducción masiva representan a muchos de los participantes se ven reflejados en ellos, porque en el pasado también los pudieron adquirir.

El lugar donde se exhibió esta obra fue en el jardín de la Universidad de Bellas Artes de Altea.

3. A touch sensitive (2005)

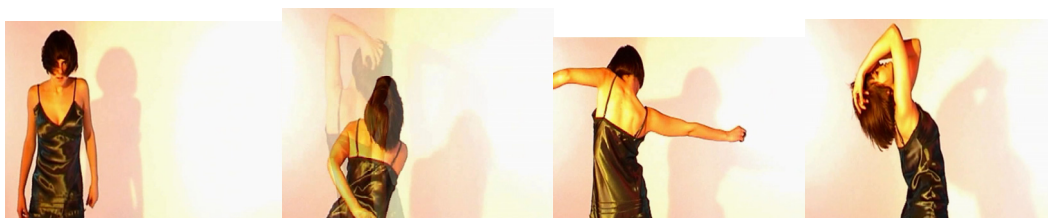
A touch sensitive es una performance grabada y editada para ser exhibida como vídeo monocal. Se trata de mi primer obra videográfica que surge como propuesta personal de la asignatura *Escultura y Medios Audiovisuales I* impartida por Vicente Ortiz en la Facultad de Bellas Artes San Carlos de la UPV. Es este periodo de tiempo estaba interesada en la exploración del cuerpo y su expresividad como narrador de la historia. Esta obra se caracteriza por la espontaneidad de la acción y del proceso para llevarla a cabo. Existe la sincronización entre la imagen y el audio, por tanto se da más importancia a la postproducción.

Esta obra no sigue ningún referente en concreto. El interés estaba centrado en el proceso de grabación y en el montaje, puesto que experimentalmente era algo novedoso para mí en ese momento. Los dos aspectos más cuidados para obtener el video que pretendía fueron la selección del audio y de los actores. Para la realización del audio me apropié de la canción *A touch sensitive* de Super Furry Animals y para la parte interpretativa contacté con Martí Henarejos y María Maroto, que con sus conocimientos de danza contemporánea e interpretación alcanzaron los objetivos planificados.

En el momento de la grabación se estipuló que la acción se basaría en la espontaneidad y en la ausencia de guión. Una cámara fija fue ubicada delante de los actores sin moverse durante toda la grabación, que se realizó de una vez. Las acciones surgieron de la interacción entre los actores, la cámara y yo. Mi papel, era el de moderadora, no les daba órdenes para moverse por el espacio pero si les guiaba y les provocaba para que reaccionaran e interactuaran entre sí. Para el posterior montaje del video utilicé únicamente las imágenes grabadas sin tener en cuenta diálogos, el sentido de esta obra se alcanza a partir de la expresión y queda abierta a la interpretación del público.

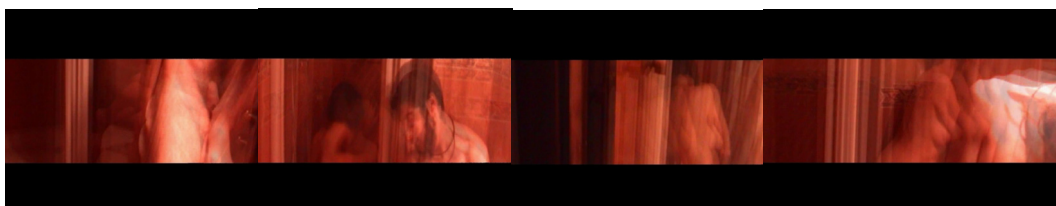
El vídeo está dividido en 4 partes sincronizadas con la música. La primera y la tercera son una misma secuencia y la segunda y la cuarta de otra diferente. La música nos ofrece cuatro cambios que también se repiten en el mismo orden. Por tanto, música e imagen quedan sincronizadas del modo que seguidamente comentamos.

La 1ª parte titulada *Danza chica* corresponde a la presentación del personaje femenino. María protagoniza una danza mecanizada e inquietante por la repetición de algunos de sus pasos y el efecto rebobinado de algunas de sus acciones. A la vez la protagonista busca algo, da la sensación que se mantiene en espera pero no se sabe por qué. Los movimientos van marcados por el ritmo de la música.



Fotogramas *A touch sensitive* (2005), **Silvia Santonja Blasco**

En la 2ª parte, titulada *Cuerpos en la intimidad 1*, desvelamos otro personaje masculino desnudo junto a ella. En esta parte la música cambia y se suaviza respecto al ritmo cortante del inicio. Ambos protagonizan una escena en la que los cuerpos desnudos se fusionan con el mobiliario del cuarto de baño. A pesar que los cuerpos conviven en el mismo espacio, se mantienen más relajados y tranquilos que en la escena anterior. El baño es el lugar de la casa donde se la individualidad convive con el espacio con mayor libertad. Este momento se convierte en espacio de reflexión para el espectador y para los protagonistas del vídeo.



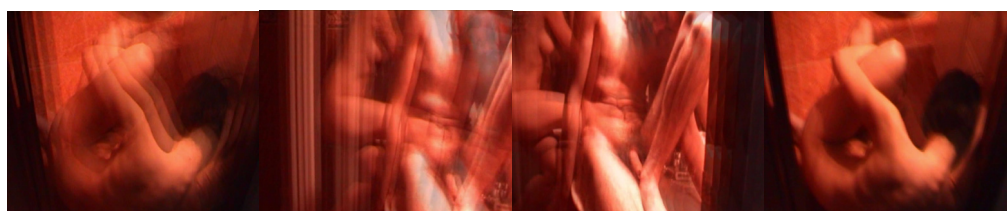
Fotogramas *A touch sensitive* (2007), **Silvia Santonja Blasco**

En la tercera parte titulada *El grito*, el ritmo de la primera parte vuelve a aparecer y se desencadena la acción. Primero grita él, pero pronto María reacciona y ambos, al unísono, personalizan un grito que es el clímax del vídeo. Posteriormente ambos personajes toman aire, se miran y se termina la acción.



Fotogramas *A touch sensitive* (2005), **Silvia Santonja Blasco**

La cuarta parte titulada *Cuerpos en la intimidad 2* vuelve a presenciar un cambio en la música y en la imagen. Volvemos a ver los cuerpos desnudos, sin retoque luminoso, pero con un efecto que al igual que en la segunda parte, ralentizan el leve movimiento de los cuerpos presentes en el baño. Ofrece de nuevo un espacio de reflexión con el que el vídeo concluye. Se procesa la secuencia que se ha visualizado y cada espectador/a extrae sus propias conclusiones. Los cuerpos descansan desnudos después de la agitación del grito. En el último fotograma ella está en posición fetal y él descansa sobre la pila de lavarse las manos.



Fotogramas *A touch sensitive* (2005), **Silvia Santonja Blasco**

Entre las diversas opiniones que extraje tras su proyección, una de ellas recordaba a la contención que una pareja acumula tras la convivencia del día a día, que muchas veces sin motivos explota y seguidamente vuelve a la normalidad. Otros ven a la mujer como una ganadora en esta pelea entre los dos.

El vídeo se ha exhibido primeramente en el salón de actos de la antigua facultad de Bellas Artes San Carlos en la UPV en el año 2005 y posteriormente en la Sala *Wall Magatzems & Vídeo* en Valencia con motivo del encuentro artístico interdisciplinar *Experimenta* el 23 de Mayo de 2009.

4. 14-05-98 (2005/2006)

14-05-98 es un proyecto audiovisual que recrea, el 14 de Mayo de 1998, un día puntual en la vida de cualquiera de nosotros. Está protagonizado por dos personajes representados de nuevo por María Maroto y Martí Henarejos. La historia del video recrea un encuentro amoroso entre dos actores, exhibido con naturalidad ante la cámara hasta que se intuye que puede existir alguien que observa y que les roba la intimidad. Es un proyecto que reflexiona sobre la intimidad y su visibilidad ante la cámara. El vídeo tiene una duración de cuatro minutos, treinta y cinco segundos.

Este proyecto personal se llevó a cabo para la asignatura *Escultura y medios audiovisuales II* impartida por Miguel Molina y Dolores Furió en la Facultad de Bellas Artes San Carlos en la UPV durante el curso 2005-2006. En este video soy coproductora de las imágenes grabadas junto con Elisa García Torregrosa. A partir de estas imágenes, a título personal, realicé una instalación que tiene como objetivo aludir el tema de la intimidad y generar un circuito de sensaciones sugerentes que invitan a participar de este juego de miradas.

En la actualidad podemos encontrar en la vida cotidiana las influencias de esta obra simplemente viendo la televisión o algún programa on-line. En muchos programas tanto del corazón como *reality show*, no existe ningún respeto hacia la privacidad de las personas y es la invasión de ésta el objeto del programa. Nos ofrecen programas en los que directamente hay cámaras filmando al concursante 24 horas diarias. Así este vídeo, dialoga con algunos recursos de los programas de telerealidad como Gran Hermano, que mantiene la cámara fija enfocando el día a día de sus concursantes. En esos programas la visibilidad es absoluta, existe una mirada obscena que desvela la intimidad sin tapujos. Los concursantes acceden voluntariamente a concursar. Por otra parte, el observador llamado también *vouyeur* seducido por las imágenes siente necesidad de mirar.

En este caso, se recurre a grabar a dos actores y recrear una situación cotidiana que se caracteriza por la dificultad de ver lo que ocurre. Este efecto se lleva a cabo en la postproducción, reduciendo el campo de visión y saturando el color en las imágenes convirtiéndolas casi en una pintura o en una figura de cómic. Durante todo el video se mantiene estos dos efectos intencionados.

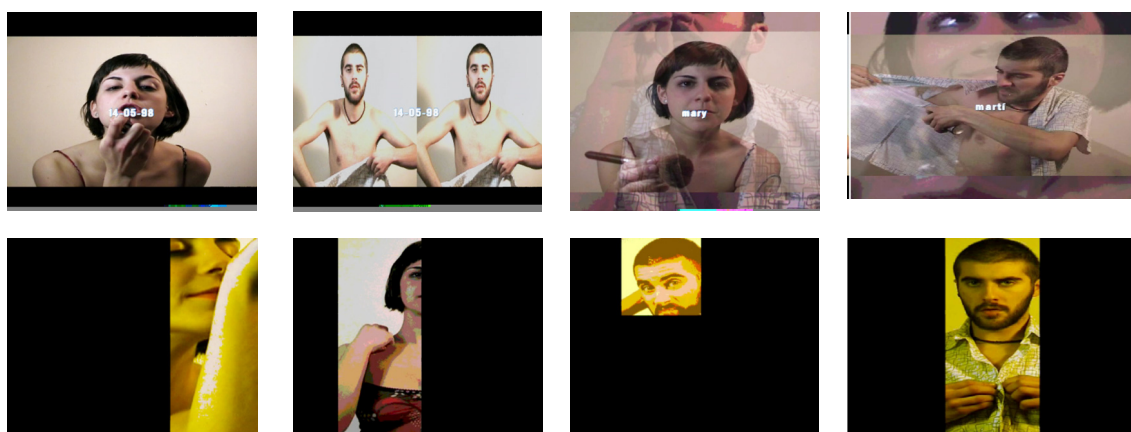
La cámara se mantiene fija y se entromete en la intimidad de estos personajes para mostrar cómo se arreglan, bailan y mantienen una relación íntima. La cámara funciona de espejo para estos personajes y para nosotros que somos cómplices de sus actos.

Esta obra no funciona como vídeo monocanal sino que exclusivamente está pensando para ser proyectado sobre una mosquitera. La proyección del vídeo sobre la mosquitera produce un efecto de espejo múltiple. La imagen proyectada se duplica en el momento que el haz de luz atraviesa la mosquitera por ambas caras y una tercera cuando choca contra la pared. La mosquitera es de 3 metros de largo.

El color de la imagen está retocado y exagerado para que cuando el vídeo sea proyectado, se consiga el efecto de personajes pintados. Este parte es trabajo de postproducción.

El vídeo está formado por tres partes, bien diferenciadas por la banda sonora que las acompaña y las imágenes que son correlativas en el tiempo. La banda sonora que recrea el encuentro entre estas dos personas, es una elección personal, la música que escucharía en el caso que fuese yo misma la protagonista de la historia. A continuación, detallaré cada una de las partes.

La primera parte introductoria consiste en la presentación de los personajes. María y Martí hacen un uso de la cámara como espejo y se miran para arreglarse y prepararse para su cita. La cámara en esta parte registra sus movimientos y sus miradas provocativas. La banda sonora escogida en esta parte es la canción *The Sexy Thing* de Hot Chocolate.



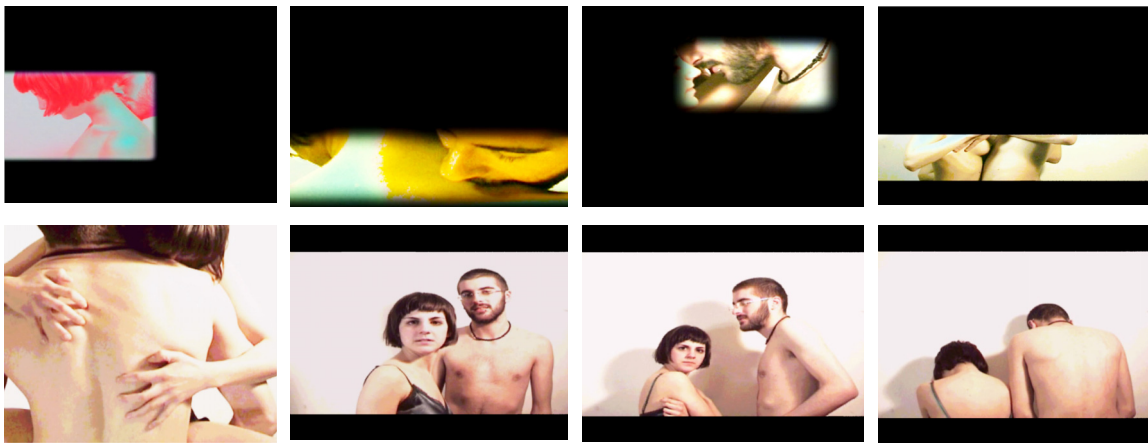
Fotogramas 14-05-98 (2005-06), **Silvia Santonja Blasco**

La segunda parte es un baile. Una vez se han reunido, vemos a esos dos personajes riéndose y bailando. La banda sonora escogida en esta parte es la canción *John and Yoko Ballad* de los Beatles.



Fotogramas 14-05-98 (2005-06), **Silvia Santonja Blasco**

La tercera y última parte es donde los personajes mantienen una relación íntima de la cual somos testigos. Parece que se olvidan que estamos al otro lado hasta que de repente vuelven a ser conscientes de que hay alguien al otro lado y irónicamente paran en seco como avergonzados. La banda sonora escogida para esta parte es la canción *Undone (The Sweater Song)* del grupo Weezer.



Fotogramas 14-05-98 de **Silvia Santonja Blasco**

El espectador es muy importante en esta obra, porque mantiene una relación con las sugerentes imágenes que ve, ya que todo está pensado para que sea visto. Podemos sentirnos identificados con facilidad con lo que vemos. Hay un juego de miradas entre los protagonistas y el espectador y yo misma, que manipulo la visibilidad de éstas en todo momento. El espectador juega el papel de terminar e interpretar las imágenes libremente.

Esta obra se presentó en la facultad de Bellas Artes de la UPV en el 2006. Su lugar de exhibición ideal es una casa donde el espectador pueda enfatizar la sensación de entrometerse en la vida privada de alguien. Entrar en una habitación vacía para observar quien hay dentro y encontrarse con esta

proyección. De esta forma se establece un juego con el espectador directamente y se intensifica la sensación de curiosidad y el papel del voyeur, invadiendo un espacio privado. En una galería debería recrearse en una habitación cerrada.

5. Paisajes de la memoria (2007- 2008)

Paisajes de la memoria es el título del proyecto complejo e interdisciplinar que engloba tres piezas audiovisuales:

- 1) *Adaptation (2007)*
- 2) *La caseta de les ranes (2008)*
- 3) *Amarcord (2008)*

Estas obras funcionan por separado y han sido exhibidas en diferentes ciudades como Hamburgo, Valencia y Barcelona. *Paisajes de la memoria* es una propuesta poética e intimista que habla sobre la capacidad creativa de la memoria sensorial para entrelazar imágenes que acontecen en diferentes tiempos: pasado, presente y futuro. Esta exploración personal acontece a través de la experiencia vivida y es capturada por una cámara que permite dialogar con las imágenes en un viaje interior con salidas al exterior. No es un diálogo cerrado sino que queda abierto para que la /el espectador reelabore su propio recuerdo por medio del poder evocativo de las imágenes que se exhiben. Este proyecto recoge imágenes grabadas en Bocairant (Valencia), Estambul, Capadoccia (Turquía) y Hamburgo, Berlin (Alemania). Estos tres trabajos consolidan la etapa audiovisual más temprana de mi trayectoria.

5.1. Influencias antecedentes

Para realizar *Paisajes de la Memoria* hice un estudio previo de algunos artistas. Destacando aspectos interesantes de cada uno de ellos. En primer lugar destaco de la artista Pipilotti Rist, la manera de invadir el espacio con sus proyecciones y los usos de la cámara. Esta es la artista más influyente durante esta etapa. Posteriormente investigué artistas que por su semejanza con mi

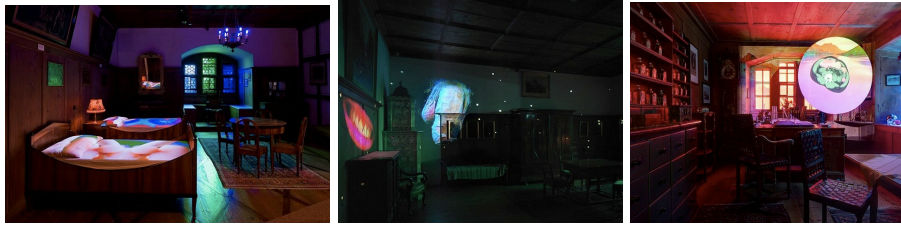
obra debería considerar como es el caso de Enriqueta Rocher con sus fotográficas poéticas sobre las huellas que dejamos en los espacios que habitamos. Tony Oursler con sus curiosas proyecciones sobre objetos diversos. Y por último, el trabajo de Eulalia Valldosera realizado a partir de los objetos y la historia que llevan consigo. A continuación especifico estos aspectos más detenidamente.

De Pipilotti Rist me interesa cómo la cámara recorre el espacio filmado y cómo estas imágenes posteriormente invaden el espacio de proyección en un museo. Sus vídeos se caracterizan por una rara poesía y su capacidad para transmitir sutiles sensaciones corporales. A Rist no le interesa captar la realidad sino la estructura del pensamiento, en la que se superponen olores, recuerdos y sensaciones.

Esto se transmite en sus filmaciones ya que las imágenes son como pinturas saturadas cromáticamente que se mueven detrás de la pantalla como se aprecia en el ejemplo del vídeo *Pour your body out (7354 Cubic Meters)* que se exhibió en el MOMA (NY) en el 2008. Me parece interesante remarcar como la cámara va recorriendo el espacio y se introduce en el cuerpo de la artista. La artista en muchas ocasiones recurre a la casa como espacio de proyección como se aprecia en uno de sus últimos trabajos. Rist con sus proyecciones, interviene el espacio privado e invita al espectador a adentrarse en él.

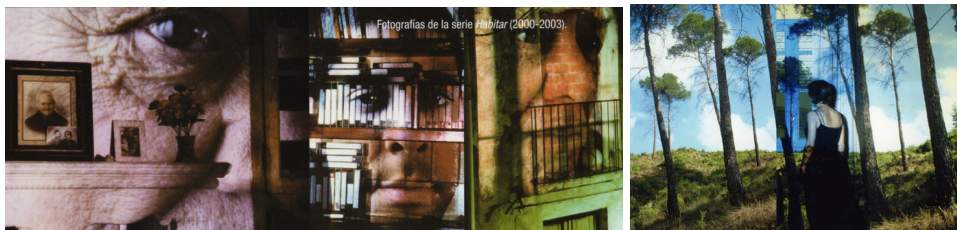


Fotograma *Pour your body out* (2008), **Pipilotti Rist** en el MOMA



³Vista de la instalación *Mama nomol- instalaciones en el hogar y sentimientos anhelados de Rheintaleren* el Castillo de Werdenerb, Suiza (2009)

El trabajo de Enriqueta Roser (Gandía-Valencia 1968) es muy interesante en cuanto a la superposición de imágenes y cómo estas dialogan en los espacios donde son proyectadas, en ocasiones, cuentan la historia de ese lugar. Según la artista declara: *Estamos hechos de espacios y los espacios están hechos de nosotros y de aquello que va impregnando nuestro recorrido por el mundo*⁴. Esta idea manifestada por la artista me inspiró para hacer el vídeo *La caseta de les ranes* en la que los objetos cargados de significación exhiben su historia y transmiten temporalidad diferente en cada uno de nosotros. Los lugares que habitamos determinan nuestra identidad y en ellos dejamos una huella para siempre. Enriqueta Roser, en su serie de fotografías titulada *Habitar* (1999/2003), quiere transmitir como el hombre, el paisaje y la casa, interactúan constantemente, buscando lugares donde depositar la experiencia del paisaje.



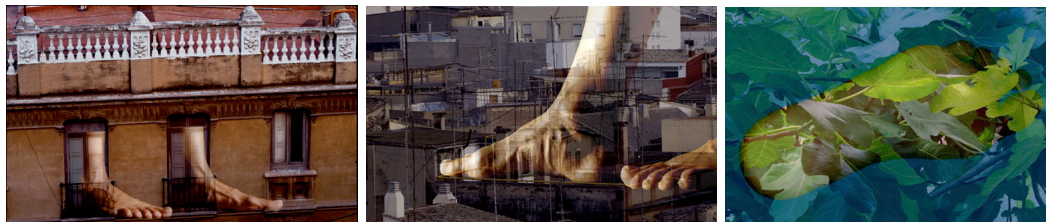
Serie *Habitar* (2000/2003), Enriqueta Roser

Otro trabajo fotográfico que quiero destacar es *El viaje* (2005) que se exhibe como un trayecto por el que el paisaje y el cuerpo se redibujan

³ Installation view, 'Mama nomol – Installationen zu Heimatgefühlen und Rheintaler Sehnsüchten', Schloss Werdenberg, Buchs, Switzerland, 2009

⁴ GARCÍA, E. I., *Crea... Enriqueta Roser*, *Recrea visualarte*, Revista bimestral gratuita, nº. 6/06, Valencia, 2005, p.4.

constantemente. A continuación se exhiben tres fotografías de esta serie, en las que encuentro muchas semejanzas con las imágenes que surgieron en el mi vídeo *La casetas de les Ranes*.



El viaje (2005), **Enriqueta Rocher**

Por último, considero interesante la proyección *Lavadero público* (2004). Las diapositivas proyectadas sobre el antiguo lavadero público de Ribarroja del Turia (Valencia) aludían a la antigua costumbre de las mujeres de lavar la ropa en un espacio público (lugar de comunicación y socialización) entre mujeres. Estas imágenes se componían con la presencia de una mujer actual ordenando su ropa en la soledad del entorno doméstico. Por tanto, la imagen recrea la historia del lugar y se contrasta con la presencia del cuerpo de la mujer que representa el momento presente. De nuevo, encuentro una similitud con el vídeo *La caseta de les ranes*. Habito la casa en el momento que decido grabar las imágenes, dándole nueva vida de nuevo por medio de la imagen proyectada.



Lavadero público (2004), **Enriqueta Rocher**, Ribarroja del Turia (Valencia)

El videoartista Tony Oursler (New York, 1957), anima todo tipo de objetos mediante la proyección de sus vídeos en ellos. Da vida a muñecos

(*dolls*) que se convierten en personajes que hablan de problemas existenciales, provocaciones o sentimientos que el propio autor quiere transmitir. En la pieza audiovisual *Getaway # 2*(1995), somos testigos de la angustiada situación en la que uno de estos personajes queda aplastado entre el suelo y un colchón. Un proyector de pequeño formato situado cerca de la escena muestra grabaciones de una cara. El cuerpo está cosido con tela. Al acercarse se escucha la voz de este muñeco que dice: *Eh tú! ¡Sal de aquí!*, seguida de palabras malsonante y diferentes obscenidades. Me interesa como en esta instalación audiovisual el espectador queda comprometido ante una situación incómoda y ficticia que a su vez no le facilita hacer nada por este personaje. No tiene que ver directamente con mi obra; considero que es un recurso a tener en cuenta si se quiere captar la atención del espectador de una manera más directa.



“*Getaway # 2*” (1995), **Tony Oursler**

La artista interdisciplinar Eulalia Valldosera (Vilafranca del Penedés-España, 1963) se sirve de la performance, fotografía, instalación, vídeo y el dibujo para concebir ambientes a los que el espectador es invitado a incorporar su experiencia. El visitante se convierte en testigo de la escena que la artista ha compuesto, muchas veces, interactuando con el haz de luz de la proyección que hace que su sombra se proyecte. Recurre a la iluminación de objetos contra la pared, de esta manera es la sombra la que adquiere el protagonismo. En este caso, la acción y la reflexión de la luz priman sobre el objeto, pero no siempre es así.

De esta artista considero interesante el uso de los objetos y como a través de ellos conocemos historias que están adheridas a ellas. En *Botellas*

*Interactivas (Forever Living Products nº3)*2009, el espectador-usuario de la obra accede a una serie de conversaciones o testimonios reales que surgen del interior de esas botellas de detergente. También hay alguna botella que invita a los espectadores a contar algún pensamiento que quieran eliminar de sus vidas por medio de esta acción presuntuosamente liberadora. Para ello, mediante una grabadora de voz tienen que desvelarlo y depositarlo simbólicamente dentro de la botella.

En la serie de fotografías, realizadas entre el 1990-1999, la artista reflexiona sobre la huella que deja el cuerpo en su actividad cotidiana, como lo son las arrugas en la sábana de la cama. La presencia corporal de la artista por medio de la silueta adquiere protagonismo en las proyecciones. El uso que hace de la cámara como un espejo en donde mirarse partes del cuerpo que parece oculto. La cámara es el intermediario entre su cuerpo y ella. Ella describe este proceso de la siguiente manera en el documental *Creadores de hoy*⁵ en La 2 emitido el 4 de octubre de 2010: “El hecho de que la persona fotografiada fuera yo -dice la artista- y la naturaleza de performance de la obra me permitieron transformarme en un objeto”. Ella misma como modelo y el uso de la cámara le permite hacer la serie.



Fotografías (1990-1999), **Eulalia Valdósera**

⁵Creadores de hoy, *Eulalia Valdósera*, [en línea] rtve, [en línea] (octubre 24, 2010) <<http://www.rtve.es/alacarta/videos/creadores/creadores-eulaliavaldosera/893861/>> [Consultado: 27 abril 2012].

Metrópolis, *Eulalia Valdósera*, [en línea] rtve (junio 7, 2009) <http://www.rtve.es/television/20100119/eulalia-valdosera/313069.shtml> [Consultado: 27 abril 2012].

Resalto la instalación *Les demoiselles de Valence* (*Las señoritas de Valencia*, 1999) en la que la artista recurre a los mecanismos de la memoria del espectador para completar la historia y poder darle un sentido completo. La imagen pertenece a una grabación hecha en un bar donde se reúnen una serie de adolescentes, mientras que el audio está grabado en la intimidad de un lavabo donde algunos de ellos/as recrean el momento en que conocieron su primer amor. Esta escena en el momento de su exhibición queda inmersa en la intimidad de un lavabo que ha recreado la artista con parte del inmobiliario junto con espejos de mano que producen la fragmentación de la historia y dislocan partes de esa imagen inicial. Por una parte, el cuarto de baño es un territorio privado en el que ubica decenas de espejos de mano que simbolizan la mirada del otro y una realidad fragmentada. Y por otra parte es el espectador el que tiene que interpretar y dar sentido a la escena que la artista ha recreado.



Les demoiselles de Valence(1996), **Eulalia Valldorera**

Una vez expuestas las referencias que han influido esta obra antes y durante su proceso de creación, procederemos a detallar cada una de ellas.

5.2. Descripción de la obra *Paisajes en la memoria*

***Adaptation* (2007)**

Adaptation es el primer trabajo de la trilogía que compone *Paisajes de la Memoria*. Es una instalación audiovisual, que también puede funcionar como vídeo monocanal, cuya duración es de cuatro minutos y doce segundos. El proyecto fue elaborado durante la estancia Erasmus en la Hochschule für Bildenden Kunste (HFBK) de Hamburgo en el 2006 y 2007, dentro de la

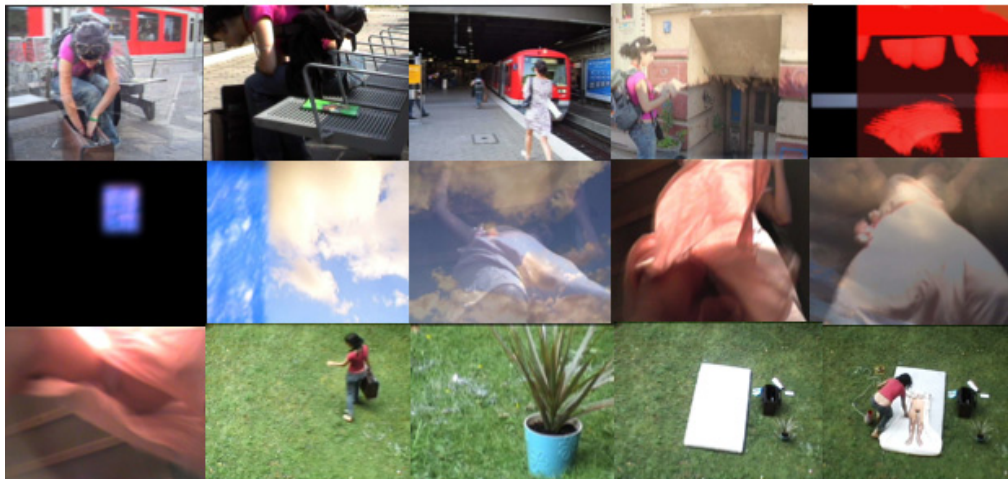
asignatura de Narrativa Audiovisual impartida por el profesor Lutz Jelinski. El levmotiv de este vídeo es el “tiempo”, que es capturado de un modo intermitente y recoge momentos claves de la adaptación a la ciudad. El vídeo sucede a modo de diario videográfico, en el que destaco un factor clave para la adaptación a la nueva ciudad, la casa, que es el lugar donde acontece la intimidad.

El vídeo arranca en España, ante la pantalla del ordenador, buscando imágenes en el Google sobre Hamburgo. Seguidamente empieza el viaje y se enlaza con la búsqueda continuada de una casa en el lugar destino. Por ese entonces, este proceso se dilata más de lo normal por la dificultad que supone comunicarse en alemán con fluidez. Por tanto, la percepción del tiempo no sucede de manera lineal sino intermitente. El elemento a través del cual gira todo el vídeo es la cama, que se convierte en un objeto de deseo. En unos momentos aparece la presencia de mi cuerpo. En otras lo es la huella pintada sobre la sábana que recuerda a la presencia del cuerpo proyectado en las sábanas. En esta serie de fotografías titulada *Adaptation*, realizada para incluir dentro del video, remarca la sensación de sentirte extraña en un lugar nuevo e ir adaptándote con el tiempo.



Serie de fotografía *Adaptation* (2007). **Silvia Santonja Blasco** Parque en Hamburgo

Las imágenes que componen el vídeo se superponen creando un diálogo entre el yo interior y el yo exterior, que a su vez se entremezclan a un ritmo cada vez más acelerado hasta la última parte en la que por fin encuentro una casa donde vivir. La superposición de imágenes muestra la transitoriedad de un estado a otro, el de la realidad y el deseo de encontrar la casa.



Selección de fotogramas extraídos de *Adaptation* (2007), **Silvia Santonja Blasco**

El vídeo se proyecta sobre el cojín ubicado en la parte superior del cuerpo pintado en la sábana que sustituye la cabeza de la persona. La instalación estaba compuesta de elementos personales encontrados en la calle, como una maleta, un portarretratos, papeles, mapas, una cabeza de cristal y una planta. La habitación destinada para esta instalación ha de ser oscura para que el espectador pueda apreciar el vídeo proyectado y aumentar la sensación de estar entrometiéndose en la habitación privada de alguien. A priori no conocemos a la persona ya que no vemos su rostro, la presencia se evidencia con la huella y se aclara al visualizar el vídeo, ya que encontramos un personaje femenino que protagoniza toda la acción.



Adaptation(2007). Exposición colectiva en la HFBK (Alemania)en el 2007

Adaptation se exhibió en la exposición colectiva organizada en la HFBK (Alemania) en el 2007 y en el sala Wall Magatzems&Video, en Valencia, con motivo de la exposición individual “*Paisajes de la Memoria*” en 2009. En el último caso, el vídeo se proyectó como vídeo monocanal.



Vista detalle *Amarcord* en la Sala Wall Magatzems & Video (2009).

***La caseta de les ranes* (2008)**

La caseta de les ranes es una instalación audiovisual que puede funcionar como vídeo monocanal de siete minutos, treinta y dos segundos de duración. El audio lo compuso el músico y artista audiovisual Dario Satorres Gandia (Bocairent, 1984). Este video nace dentro de la asignatura Proyectos II impartida por Mau Monleón y Natividad Navalón que concatena con el video de *Adaptation*. En primera estancia el vídeo surge de la necesidad de capturar los recuerdos que se esfuman en el momento que son suplantados por otros.

Cuando llegas al lugar destino (Hamburgo), las imágenes natales (Bocairent) son las que te invaden y cuando vuelves del viaje, es a la inversa, los recuerdos más inmediatos son los que acabas de vivir. En estas dos fases, las evocaciones invaden los espacios nuevos, en este video trato de reconstruir a la memoria a través de los objetos y de los espacios habitados en dos lugares bien diferenciados.

En primer lugar tenemos Hamburgo (parque) como lugar destino y Bocairent (casa) como lugar natal. Voy a la casa de mis abuelos, que en ese momento estaba deshabitada, pero todavía mantenía el mobiliario, para grabar un recorrido por dentro. Todos los objetos y las imágenes evocan recuerdos, puesto que ha sido durante años una casa habitada y centro de vida familiar. Estas imágenes las superpongo con las del bosque, y las de mi anterior casa que grabé en Hamburgo. Me ayudo de elementos que facilitan la salida y la entrada, tales como ventanas y puertas, para conectar una casa con la otra. Para realizar este vídeo me basé en la premisa de que “los objetos tienen memoria”, “los objetos son tu espejo”, “mostrar los objetos es mostrarte a ti misma”. Sustituí en muchos momentos la presencia corporal por la objetual.

Cámara en mano grabé dos escenas muy diferentes. La acción de caminar (exterior) tiene lugar en Hamburgo. Las imágenes de la casa (interior) están grabadas en casa de mis abuelos. Es una vivienda muy grande y con muchos rincones por descubrir (siempre he tenido esa percepción). La cámara va recorriendo todos los lugares para luego fusionarse en un diálogo visual y una reflexión sobre la memoria y el olvido. En este vídeo la cámara trato de atrapar todos esos recuerdos que se esfuman con el tiempo.

Antes de seguir describiendo el proceso de creación de esta obra, voy a citar dos escritos de los muchos que hice para definir el vídeo y los aspectos que quería destacar de *La caseta de les ranes*:

“Las montañas rodeaban mi cama todas las noches. Nunca pensé estar durmiendo sola porque justo al lado de la casa donde viví pasaba un río y las ranas charloteaban conmigo y me contaban mil historias de sueños. [...] *La caseta de les ranes* es también la de los recuerdos. Pensé: en cómo se guardar

los recuerdos... Al igual que en mil cajitas guardas muchos *suvenires*, dentro de una estructura de cemento puedes guardar cantidad de sensaciones e historias. Buscando por los rincones donde habitan las arañas y donde al intentar subir una persiana, si tiras del hilo demasiado fuerte, corres el peligro de no ver la luz [...]. Hay una gran cantidad de secretos, que parece que los hayan dejado para ti, para quien quiera escucharlos [...].”

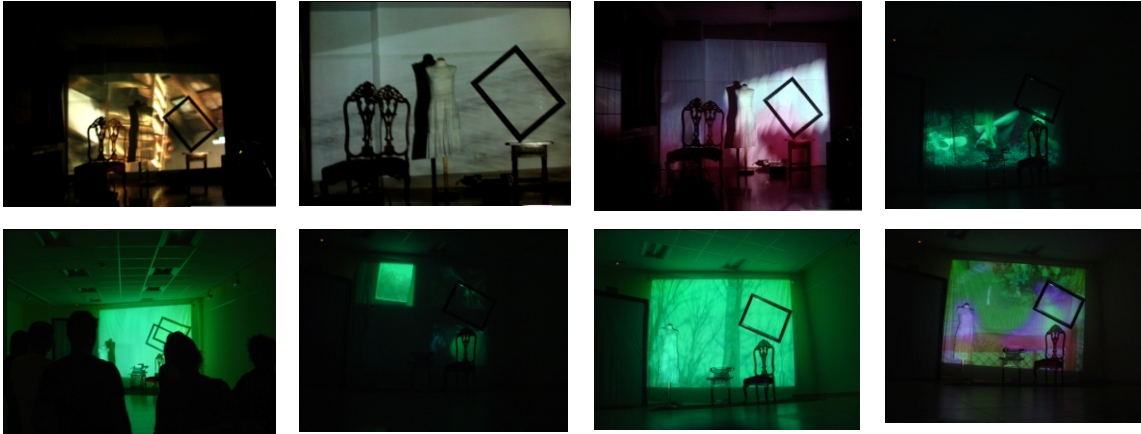
¿Cómo puedo materializar el recuerdo? Busco la aproximación mediante la superposición de esas dos experiencias. El recuerdo pasado y el presente se convierten en imagen que a su vez, queda abierta para que otros la completen con sus recuerdos. Se crea un recorrido audiovisual a través de la memoria que me permite enlazar los recuerdos de un antiguo viaje, con la retrospectiva del espacio natal, obteniendo como resultado una fusión muy sugerente de imágenes ensoñadas y fantasmagóricas.

En la primera parte de vídeo, una máquina de escribir nos dice: “La caseta de las ranas también es la caseta de los recuerdos. Más adelante vuelve a aparecer la máquina de escribir y continúa el escrito: ¿dónde están todos esos recuerdos que ahora por el frío se esfuman?”



Fotogramas *La caseta de les ranes* (2008), **Silvia Santonja Blasco**

Esta pieza se exhibió también como instalación audiovisual, buscando involucrar al espectador de esta experiencia en el tiempo, como muestran las imágenes siguientes.



La caseta de les ranes en la Sala Isabel de Villena, Valencia (2008)

Esta obra fue expuesta en dos salas diferentes, en primer lugar como proyecto independiente en la sala Isabel de Villena (Valencia, 2008) y en la sala Wall Magatzems & Video de Valencia, se llevó a cabo una exposición individual, acompañado de las dos obras que conforman la exposición individual *Paisajes de la Memoria* en 2009.

Comentar la proyección y la interacción con el espectador. En la sala Isabel de Villena, la proyección creó una barrera de pública a través de la cual nadie se atrevía a pasar, creaba respeto. En la segunda al tener menos luz, la proyección tenía menos presencia y por tanto la gente se acercaba a tocar los objetos, sentarse, o leer la carta de la máquina de escribir. Cosa que no sucedió en la primera exhibición, que estaba todo negro.



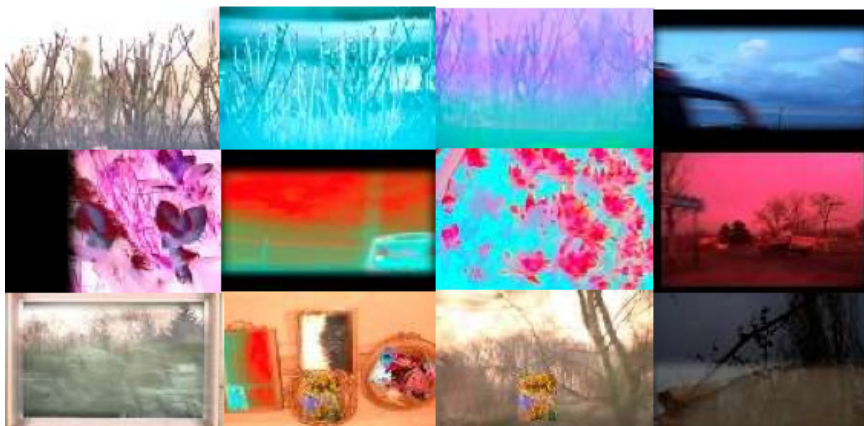
Vista detalle *La caseta de les ranes* en la Sala Wall Magatzems & Video en el 2008

Amarcord (2008)

Amarcord (me acuerdo de) habla del poder imaginativo de la memoria para reconstruir un acontecimiento. Es el tercer vídeo monocal de esta trilogía de dos minutos y veinticinco segundos de duración. *Amarcord* es una reconstrucción de paisajes habitados que se enlazan de forma sucesiva. Este proyecto lo realicé exclusivamente para la exposición individual "Paisajes de la memoria". Para contar esto recurro de nuevo a la experiencia vivida y grabada durante estos viajes.

El video reflexiona y a la vez se compone de las fotografías que realizamos cuando se viaja, con la intención de materializar el momento y que no pase al olvido. Después del viaje, sólo nos queda el recuerdo y físicamente las fotografías que hemos tomado. Cada vez que se repasan estas imágenes se revive la experiencia pasada. En el vídeo hay imágenes tomadas en Estambul, Hamburgo, Berlín, Bocairant, Capadoccia. El espectador hace una reconstrucción mental de los lugares que observa, El material de este vídeo fue capturado con una cámara de fotos y móvil.

Las imágenes del portarretratos y del marco del cuadro están descargadas del buscador de imágenes de Google. Sustituyo la imagen que contienen por video en movimiento. Los colores de los paisajes registrados están saturados. Todos los paisajes conviven y fluyen en los dos minutos y veinticinco segundos de duración.



Fotogramas *Amarcord* (2008), **Silvia Santonja Blasco**

El vídeo se exhibió en un televisor, acompañada de un espejo en la Sala Wall Magatzems and Video en el 2009. El espejo estaba puesto para que el espectador se reflejara en él durante el visualizado del viaje por diversos paisajes.



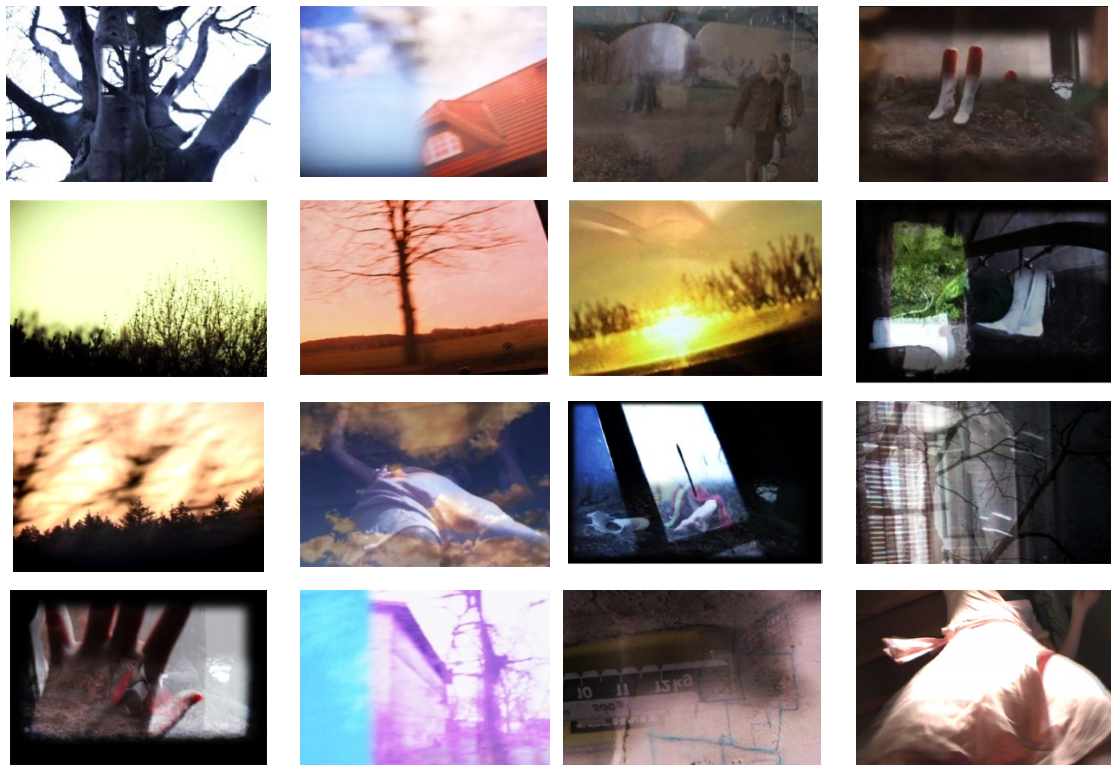
Vista detalle *La caseta de les ranes* en la Sala Wall Magatzems & Video en el 2008

Amarcord ganó el premio a la Mención del Público al Mejor Minimetraje, en la 2ª Muestra de Minimetrajes que promovió la organización Función Vídeo de Barcelona en 2009. Este concurso estaba destinado a vídeos capturados con el móvil o con una cámara de fotos de baja calidad. Por tanto se proyectó en Barcelona en la sala destinada a la presentación de todos los vídeos participantes en dicho certamen. Actualmente se puede visualizar en internet, en la web oficial de Función Video Barcelona⁶. *Amarcord* se proyectó en IKAS ART, 2ª Muestra Internacional de Arte Universitario en el 2010.

5.3. Serie fotográfica *Paisajes de la memoria* (2010)

A partir de la superposición de las imágenes generadas en los tres vídeos, he seleccionado una serie de “Paisajes de la memoria” que me han parecido interesantes por la rara y curiosa composición. Estas texturas fotográficas reflejan muy bien el concepto de superponer recuerdos, olvidar parte de los acontecimientos y solaparlos con otros más actuales. Estas fotografías están pensadas para ser impresas y exhibidas independientemente del proyecto audiovisual.

⁶Consultar web oficial des festival: <http://www.funcionvideo.org/>



Serie de fotografías *Paisajes de la memoria* (2010), **Silvia Santonja Blasco**

En resumen, las tres obras expuestas anteriormente están inspiradas en una parcela personal de mi vida en la que utilizando imágenes tomadas de secuencias autobiográficas, complementadas con objetos simbólicos personales y encontrados. Me sirven para mostrar sentimientos que pueden resultar familiares a los espectadores y que buscar atraer la cercanía a la vez que sacar a la luz pensamientos y preocupaciones concretas.

6. Talk Show: Cuéntaselo a Rosa (2009)

Esta obra tiene otro objetivo distinto a *Paisajes de la memoria*. No se trata de una inspiración personal de todo lo que sucede en el vídeo, sino que se busca la construcción de unos personajes que protagonizan un Talk show a partir de testimonios conocidos de distintas regiones. El objetivo es hacer una parodia de estos programas que se basan en crear un espectáculo de la

realidad de las personas que participan. Y con ellos construir identidades a partir de sus testimonios como hace la televisión.

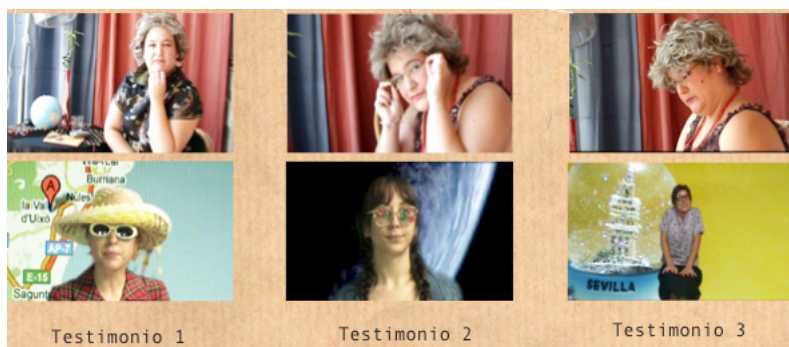
Este proyecto personal se desarrolló como propuesta personal cuya tema es la "identidad". *Cuéntaselo a Rosa* es un programa televisivo semanal en el que cualquier ciudadana/o que desee compartir sus historias, teorías o quiera darle un mensaje a alguien puede hacerlo enviándole una carta a Rosa. Es un espacio televisivo que permite hacer público aquello que los confidentes desean que los demás escuchen.

Influencias y antecedentes

La teoría que se expuso en el capítulo 1.2 sobre los Talk Show queda patente en este trabajo. La espectacularización de la vida privada, la construcción de los personajes, el papel del moderador presentado de forma más activa con el papel de Rosa. Todo se funde en la búsqueda de hacer un programa-espectáculo donde cuanto más sorprendente sea el testimonio probablemente más repercusión mediática tendrá aunque ya nadie se sienta identificado.

La obra: Metodología y aprendizaje

Este montaje audiovisual, es una parodia a los Talk Show televisivos. Si tienes un mensaje que dar a alguien o quieres compartir tu historia con Rosa. *Cuéntaselo a Rosa* consta de tres capítulos pero sigue siendo un proyecto abierto. Para realizar los fondos de pantalla, recurrí a grabar los personajes en croma y poder personalizar el escenario con el diálogo de cada uno de los personajes en momentos claves de su testimonio.



Vista de los tres testimonios grabados hasta el momento.

- **CAPÍTULO 1: TESTIMONIO PEPI.** Vídeo monocanal, sonido, color, 4 minutos.

Pepi mandó una carta al programa y la llamaron. Pepi viene de Sevilla y nos cuenta una historia sorprendente, que le pasó justo al poco de fallecer su marido. A través de Pepi, desvelamos ese misticismo existente en el sur de Granada. Excepto las imágenes de la bola de cristal de nieve con un campanario dentro situada detrás de Pepi, los demás fondos de pantalla los descargué del buscador de imagen *Google*.



Fotogramas Capítulo 1: *Testimonio Pepi* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

- **CAPÍTULO 2: TESTIMONIO ELISA.** Vídeo monocanal, sonido, color, 4 minutos.

Elisa envió una carta y la llamaron. Elisa viene de Murcia y tiene una curiosa teoría, asegura que las mujeres pequeñas no encogen. Con Elisa viajamos al surrealismo del contenido que vemos por televisión. Nos recuerda

la controversia que traen las teorías de la vida que generan los *mass media*. El fondo de pantalla que acompaña a Elisa durante todo el vídeo está descargado del YouTube.



Fotogramas Capítulo 2: *Testimonio Elisa* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

- **CAPÍTULO 3: TESTIMONIO CARMENSÍN.** *Vídeo monocanal, sonido, color, 4 minutos*

Carmensín envió una carta y la llamaron. Carmensín viene de la Vall d'Uxó y tiene un mensaje que darle a su marido. Con Carmensín retomamos la España de los 60 y el boom de Benidorm. El mapa que indica la procedencia de Carmensín y el vídeo de Benidorm están descargados del Youtube.



Fotogramas Capítulo 3: *Testimonio Carmensín* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

Esta propuesta la presenté en la asignatura *El lenguaje del vídeo* del Máster en Producción Artística en la UPV, impartida por Lorena Rodríguez y Empar Cubells. Surge de la reflexión sobre la construcción de la identidad de un personaje en todas sus facetas, para salir en televisión. Hubo una

construcción del personaje a partir del vestuario, diálogos, escenario, nombres, historia todo están elaborado previamente. Esta propuesta nace con un carácter experimental, preparado pero espontáneo. Comprobamos como la cámara condiciona a la persona que graba, aunque no a todos en su misma medida. Unas deciden disfrazarse, otras no ensayar nada.

En este trabajo se pretende plantear una construcción del sexo femenino a través de la indumentaria seleccionada, diálogos, imaginario que se genera en torno al personaje. He elegido el personaje femenino porque es el que suele aparecer con más frecuencia en estos programas y también es el público que más los sigue.

Para construir los personajes y caracterizarlos me he basado en estas características para conseguir el objetivo:

- **Vestuario**⁷: El vestuario es de mi abuela y mi madre. El vestuario como código de género. Elementos de atrezzo desde 1960 a 2009. Recolecté ropa, fotos, utensilios que hablaran de una época y pudieran servir para las construcciones. Me doy cuenta que la ropa nos construye, cambiamos de identidad, e incluso, si tenemos vergüenza nos disfrazamos más y la sensación se difumina. El vestuario habla de nosotros
- **Construcción del género**. Si hay una teoría que dice que el género se construye, podemos pensar que el hecho de ser mujer y vestirse como una mujer no es algo casual. Hay clichés masculinos y femeninos. Mi objetivo era construir el género según la ropa que conforma el imaginario

⁷“Al sustrato teórico de que se servían las artistas autobiográficas se añadieron los estudios que analizaban los modos del vestir como sistema de una simbología compleja. El vestido constituye un signo cultural y económico, una forma de exteriorizar la jerarquía social; también es metáfora corporal y elemento protector, segunda piel bajo la que cobijarse, refugio y máscara del yo más íntimo. El vestido se convierte en arma de seducción para la mujer”. Martínez. A., *De Andy Warhol a Cindy Sherman*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2007.

de diferentes mujeres según la época. Cada una elige como quiere salir en la cámara dentro de las posibilidades, como se siente más cómoda y en función de eso se disfraza más o menos.

- **Diálogos:** Estuve apuntando diálogos que me parecían interesante, que podían tener juego. Los escuchaba en el tren, en la televisión, en mi pueblo, etc. Les pedí a las participantes que recordaran alguna historia de sus pueblos, que les pareciera curiosa, para contar. Yo tenía historias de reserva por si no surgía ninguna.
- **Personajes:** Los personajes son invitados a participar de esta acción que posteriormente formará parte de uno de los capítulos del programa ficticio *Cuéntaselo a Rosa*. Voluntariamente acuden al plató de grabación, en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la UPV. Tras el diálogo con las participantes, surgen los personajes, interactuamos con el material que he recolectado y las ayudo en la toma de decisiones sobre quién quieren ser y qué contar.
- **Montaje:** Me interesaba crear la sensación de prefabricado, casero, ficticio, por ello recorro al croma, planos fuera de raccord. No me importa que el secreto se conozca, evidenciar que es un programa prefabricado. Más bien evidenciar ese efecto es lo que se persigue.

Este vídeo ha sido exhibido en la facultad de bellas artes en la UPV. Está enfocado a futuros planes de continuidad.

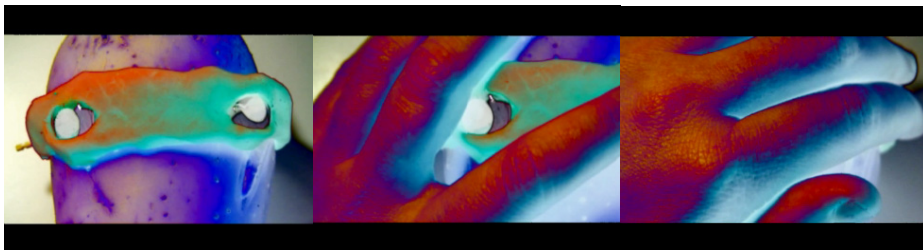
7. Videopalabras (2009)

Las propuestas que se presentan en este sexto bloque, tienen una procedencia diferente a las anteriores, pero la incluyo porque son ejercicios rápidos que por su espontaneidad me permitieron recurrir a otras fuentes para realizarlas. Trabajé con Internet como contenedor de material mediático, inventé personajes con patatas y trabajé con Ken. *Videopalabras* la construí en Diciembre 2009, para el Taller *De la idea a la pantalla. Guión de cine* con

Michel Gaztambide, guionista de la película *VACAS* de Julio Medem, en el CFP de la UPV.

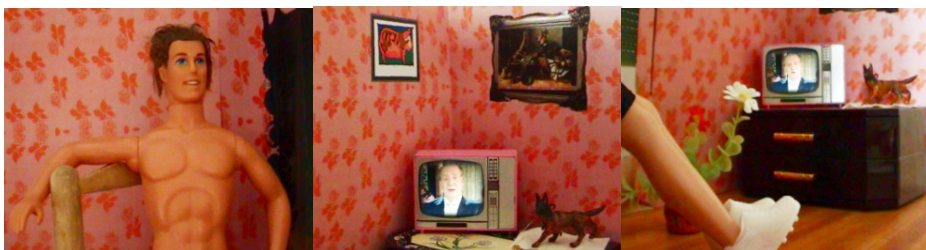
Durante el curso hicimos una listado de palabras, a cada participante le tocaban 4, que tenía que representar en imagen. No podíamos expresar la palabra verbalmente en el vídeo. Tras una puesta en común de todas las diferentes narrativas generadas, teníamos que adivinar de qué palabra se trataba.

Palabra 1: *NO*. Duración 20 segundos. El material empleado es música de videojuego descargada de internet + efecto postproducción saturación del color imágenes (grabadas por mí) + una patata + plastilina + ojos para muñecos. Se crea un juego entre el ver y no ver a este personaje.



Fotogramas extraídos del vídeo *NO* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

Palabra 2: *Ocupado*. Duración 20 segundos. El vídeo tiene los siguientes elementos el muñeco Ken + salón de casa (silla, muebles, televisión) + una descarga de YouTube de un video del rey hablando del desempleo.



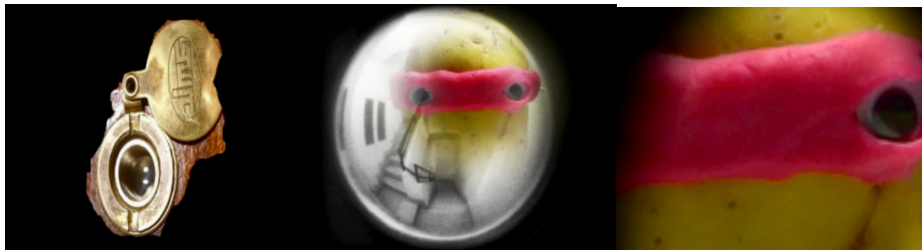
Fotogramas extraídos del vídeo *Ocupado* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

Palabra 3: *Patria*. Duración 20 segundos. El material usado consta de un video descargado de YouTube con el discurso de fin de año del rey + mapamundi + muñeco fálico con cara sonriente + cámara de vídeo + ordenador



Fotogramas extraídos del video *Patria* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

Palabra 4: *Quién ?* Duración 20 segundos. Los elementos del video son imágenes de *Google* + una patata + ojos de muñeco + plastilina + cámara de vídeo + ordenador.



Fotogramas extraídos del vídeo *Quien?* (2009), **Silvia Santonja Blasco**

Los recursos utilizados en estos proyectos son diferentes a los anteriores proyectos. Puesto que eran piezas que se iban a visualizar en común me pareció interesante utilizar material mediático conocido por la mayoría, pero sin que se perdiera la impronta personal, es decir, la parodia casera, el humor, el surrealismo de las secuencias, en definitiva la mirada subjetivo para construir una historia frente a la objetiva que sería, en el ejemplo de la video palabra Ocupado- el discurso del rey. Las obras de nuevo no tienen un sentido conclusivo y enlatado sino que quedan abiertas a la interpretación del público.

8. Definición del término Vídeo Collage Mediático (VCM)

En la propuesta personal se combinan términos clave como íntimo, público, espectáculo, realidad, ficción, mediático, construcción de la identidad, etc. El concepto que aúna los diversos aspectos destacados y concluye el

estudio de este proyecto es el inventado *Vídeo Collage Mediático (VCM)*. Que sirven para construir un *ready made* algún aspecto cotidiano de la cultura visual contemporánea, en este caso de un vídeo.

El concepto Vídeo Collage Mediático se define del siguiente modo:

- *VCM. es la construcción audiovisual que responde a la apropiación de material artístico, televisivo e internauta, para cuestionar algún aspecto y hablar del medio del que se apropia.*
- *Un video collage mediático es una construcción intertextual, una fuente de citas que amplían la información del tema a tratar.*
- *La unión de diferente material visual (imagen, video y audio) genera los llamados VCM.*
- *Un VCM se apropia-reflexiona de varios acontecimientos mediáticos*

Estas frases son las que han ido surgiendo en el transcurso del proyecto para definir el concepto, pero qué mejor que la combinación de todas para hacerse una idea y visualizar los vídeos para completarla.

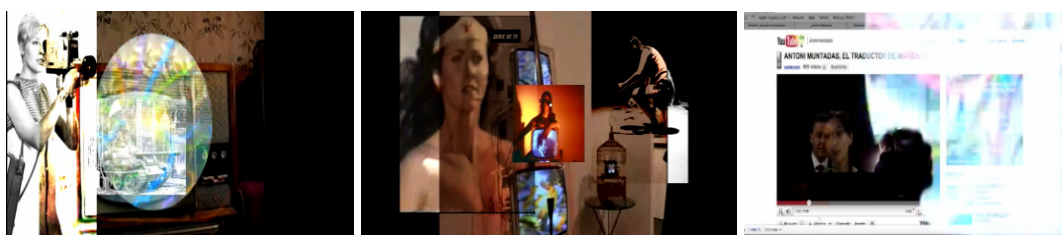
9. VCM: La historia del Videoarte en 60'' (2011)

A partir de aquí se investiga y se trabaja exclusivamente con material descargado de la red para generas otros contenidos audiovisuales. Esta obra cambia por completo el planteamiento de las otras, la propuesta creativa en este caso es la remezcla audiovisual. Esta obra viene impulsada por el espíritu de los artistas que manipulaban/manipulan, compusieron/componen el material mediático de la época.

Me doy cuenta que con la llegada de Internet “ese campo al que atacar” se ha ampliado, existe un contenedor más por donde poder mirar. Si Internet

permite convivir en diferentes tiempos. El vídeo permite releer el tiempo pasado, mezclarlo con el actual y virtual: en continua transformación. Casi a modo de juego nos sirve para contextualizar el momento presente y tecnológico con la clara finalidad de comprender las posibilidades que ofrece el medio para la creación audiovisual. Por ello centro todo el vídeo en el material mediático descargado de la red.

Este vídeo está compuesto por diferentes códigos fuentes audiovisuales⁸ de videoartistas que avanzan en el tiempo del videominuto como de la historia del videoarte. Este vídeo muestra el proceso de construcción del mismo. Se evidencia la navegación por internet, se estaciona en diferentes páginas que contienen información sobre artistas que son de interés personal y están catalogados dentro de la historia cronológica del videoarte. La búsqueda en internet se caracteriza por ser contagiosa, muchas veces estás buscando información concreta y es fácil distraer la atención en otro tipo de contenidos. En este video las imágenes avanzan con la misma rapidez que la de un clic, puesto que el tiempo está establecido para la búsqueda son 60 segundos. El final se evidencia con una frase que si se ha navegado por YouTube, se conoce, “Presione *Esc* para salir del modo de pantalla completa”.

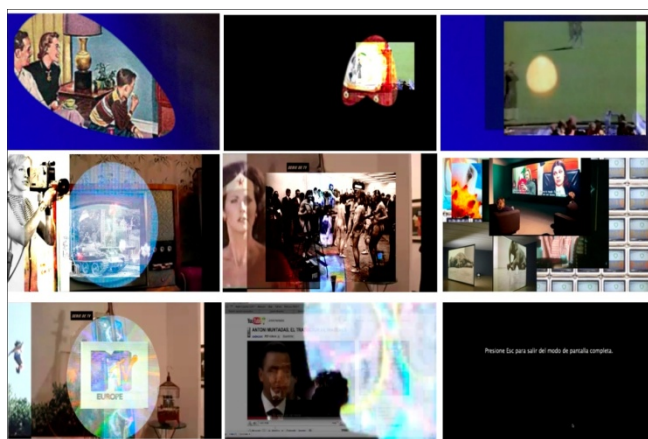


Historia del Videoarte en 60- Collage Mediático (2011), Silvia Santonja Blasco

La Historia del Videoarte en 60- Collage mediático es un Vídeo Collage Mediático (VCM) que surge como homenaje a este medio artístico de apenas 50 años de vida. Un medio que ha estado y está en continua revisión, gracias a los avances tecnológicos y la experimentación de los artistas. El videoarte bebe de sus fuentes más cercanas, la televisión, el cine e Internet. A lo largo de la

⁸En este con texto, los código fuente audiovisuales, se citan y se detallan para saber cuál es el material con que se ha trabajado (material apropiado) para llevar a cabo la remezcla.

historia y con el avance tecnológico, el videoarte ha ido tomando diferentes formas tanto en el contenido como en la forma. La crítica mediática de la televisión ha estado presente desde sus inicios hasta la actualidad. En esencia el video reflexiona sobre la historia del videoarte y su papel e interacción en Internet. Con la misma naturaleza con la que los videoartistas se apropiaron del material de televisión, en este vídeo me apropio del material de extraído de internet para recordar momentos clave de su historia visual.



Historia del Videoarte en 60"- Collage Mediático (2011), **Silvia Santonja**

Los códigos audiovisuales que componen la remezcla pertenecen al periodo social, político y artístico comprendido entre 1960 hasta 2011 referenciado en el videoarte. A continuación voy a especificar algunos de los acontecimientos existentes en este collage audiovisual.

El video arranca con una escena familiar ante la televisión. Las imágenes de Abraham Zapruder que capturó en 1963 sobre el momento en que asesinaron al Presidente John F. Kennedy, irrumpen la escena feliz de la familia estadounidense. A continuación, Nan June Paik se compra en 1965 la primera grabadora de vídeo Portapak, graba un vídeo de la visita del papa Pablo VI a Nueva York, camino a la sede central de las Naciones Unidas y lo muestra esa misma tarde en el Café Au GO GO de Greenwich Village.

Empieza la revolución comercial de los medios de comunicación y esto repercute en el arte y en la sociedad. A continuación una serie de acontecimientos que se capturan en el videominuto: la guerra de Vietnam

televisada, el registro documental del Land Art, acción/fluxus, body art, performance grabada en tiempo real, cine experimental, Guerrilla TV, muro de vídeo, MTV, el Gran Hermano de Orwell en su obra 1984, aparición del DVD, El show de Truman, videoinstalaciones, multipantallas de proyecciones, nuevos universos narrativos, la búsqueda en internet, etc. El videoarte mimetiza experimentalmente todos estos acontecimientos y se define como un medio artístico potente de gran interés para los artistas.

- Metodología para la creación

Previamente analicé los cambios y artistas destacados por décadas, desde los años 60 hasta la actualidad., posteriormente elaboré un listado con las imágenes y vídeos que quería que se visualizaran en el vídeo definitivo. El montaje lo hice con adobe premier. Estas imagen y videos que componen el vídeo, tienen significado propio por tanto no hago uso de un narrador porque tiene su correspondencia en la evolución del videoarte. El narrador somos nosotros mismos. Quería construir una pieza evocativa videográfica que a su vez hable del videoarte y de los nuevos caminos audiovisuales a los que nos estamos enfrentando con la aparición de internet y lo fácil que resulta apropiarse de material.

Este vídeo ganó el “2º Premio del XI certamen internacional videominuto 2011” organizado por la Universidad de Zaragoza y se exhibió en la gala de entrega de premios en Zaragoza. Se puede visualizar en el Canal de Cultura Unizar⁹ de YouTube.

9.1. Propuesta colectiva

Esta obra la realicé durante mi estancia concedida a través de la Beca Blasco Ibáñez en el Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) en Costa

⁹Cultura Unizar (2011, Junio) “LA HISTORIA DEL VIDEOARTE EN 60” 2º PREMIO DEL XI CERTAMEN INTERNACIONAL VIDEOMINUTO. [vídeo]. Recuperado abril 26, 2012, desde http://www.youtube.com/watch?v=vZXtSgTrg5l&list=UUqRdgqo_4ttqh4p_1HucnXg&index=2&feature=plcp

Rica. En ese periodo de tiempo colaboré con el Museo Centroamericano de Videoarte (MUCEVI) en la elaboración de un taller de iniciación al videoarte para profesores de artes en secundaria entre otras actividades. Antonieta Sibaja, directora del MUCEVI estaba muy interesada en que colaborara en proyectos colectivos y educativos dentro del museo virtual.

Se forjó una relación que confluye en desarrollar una convocatoria dentro de MUCEVI abierta a la participación de diferentes artistas centroamericanos y españoles interesados en ella. Esta propuesta consiste en elaborar un videominuto similar a “*Historia del videoarte en 60”-Collage Mediático*”. Que incluya los referentes videográficos particulares de cada artista. Los objetivos de esta propuesta se centran en difundir y compartir referentes videográficos de cada región ya que los imaginarios cambian y establecer una red de relaciones entre los participantes. Los videos serán exhibidos en la web oficial de MUCEVI y en un canal de YouTube creado para el proyecto, titulado *60”de VCM*. A esta propuesta se suma otra entidad en otro punto lejano, El Salvador con el colectivo *The Fire Theory* (TFT): La propuesta consiste en elaborar un imaginario videoográfico de referentes históricos que marca la evolución de algunos creadores audiovisuales. Me pongo en contacto con ellos y elaboramos una lista de posibles participantes para enviar la propuesta y colaborar en el proyecto de historia del videoarte que va de lo global a lo local. La condición es usar referentes artísticos descargados de la web, la duración es de 60seg y tienen que elaborar un texto en donde se relate el código fuente audiovisual de la videocreación. Este material se almacena como bibliografía videográfica creada entre los participantes.

10. VCM: *El hombre blandengue* (2012)

Este proyecto tuvo su origen en el taller de *Remezcla audiovisual* al que asistí el pasado noviembre del 2011, organizado por el grupo Zemos 98 en Sevilla. La propuesta consistió en preparar por parejas una remezcla en una hora. El tema lo acordé con Isaías Griñolo Padilla que fue mi compañero de trabajo. El objetivo era poder consensuar una idea conjuntamente y con los recursos disponibles y representarla *in-situ*.

Isaías propuso una serie de vídeos sobre *Mujer bailando frente a un hombre montado a caballo*, porque le interesa reflexionar sobre esta tradición que todavía se mantiene en Sevilla. Yo propuse el vídeo del *Hombre blandengue del Fary*, porque me parecen muy sugerentes las declaraciones retrógradas que hace respecto a los roles de la mujer y el hombre en nuestra sociedad y podía dialogar bien con el vídeo que el presentó.



Fotogramas de la remezcla *Detesto al hombre blandengue*, **Isaías Griñolo y Silvia Santonja**, (2012). En primer lugar, fotograma del vídeo *Novia bailando sevillanas con caballo*, y en segundo lugar, *El fary-siempre he detestado al hombre blandengue*, ambos descargados de YouTube.

Dialogamos y encontramos una relación entre los roles tradicionales de la mujer y hombre tanto en un vídeo como en otro. Descargamos ambos vídeos del YouTube, los ubicamos en el time-line del programa de edición *IMovie* y los pusimos a dialogar entre sí. Resolvimos en una hora la propuesta conjunta para presentarla en el mismo taller, y posteriormente lo hemos editado de nuevo hasta tener la versión definitiva.

El código fuente audiovisual del *Hombre Blandengue* es el siguiente y se exhibe en los créditos del vídeo, para que el espectador conozca de donde se han extraído el material audiovisual utilizado para la remezcla. Buscamos más vídeos que pudieran entrar en diálogo con los anteriormente citados.

Detalle del código fuente audiovisual utilizado

TITULO	DIRECCIÓN WEB
El toro y la luna. Emilio El Moro	
Anuncio Centenario Terry	mcarreras65 para youtube.com/watch?k=kj0gSZcJMOs
<i>Novia bailando sevillanas con caballo - dancing girl in a wedding with a horse</i>	preityliss para youtube.com/watch?v=x0-fkNuQC6k
Mujer bailando sevillanas con caballo	etehcan para youtube.com/watch?v= Kaf_rsPRVrA
<i>El Fary siempre he detestado al hombre blandengue</i>	clubmegafreak2 para youtube.com/watch?v=M8xfzsjB2jI
<i>Novia sorprende a Novio en plena boda con la canción Quiéreme de Nuria Fergó-Con Subtítulos!</i>	preityliss para youtube.com/watch?v=x0-fkNuQC6k
<i>Soberano es cosa de hombres</i>	kioskerodelantifaz para youtube.com/watch?v=_zBBL3bakb8
<i>Mujer en el franquismo</i>	XaviAG para youtube.com/watch?v=myXSqrH5ZAM
<i>Boda de la Duquesa de Alba baile y celebraciones</i>	libertaddigitaltv para youtube.com/watch?v=tPF1hyKeDmE

Posteriormente, Griñolo me contó la historia que había detrás de las imágenes de mujeres sevillanas bailando. Él tenía en mente un proyecto de mayor envergadura. Estaba recopilando muchos vídeos, para poderlos repartir después a diferentes mujeres y que cada una los interviniera y formulara otro diálogo sobre estos vídeos. En aquel momento todavía no tenía ninguno, así que la remezcla *Detesto al Hombre blandengue* fue el primero.

Según me conto Griñolo, este proyecto todavía no tiene nombre definido, por el momento lo llama “Sobre la Conquista”. El título hace referencia a los

“héroes” a caballo¹⁰ que llenan muchas de nuestras plazas. En Sevilla, Griñolo tiene contadas cuatro de esas esculturas. Normalmente suelen ser conquistadores (El Cid Campeador, San Fernando, etc...). Cuando observaba estas figuras ubicadas en Sevilla, estaba trabajando (y continúa) en otro trabajo titulado “Divagando por la ciudad de la Gracia”¹¹. Este proyecto es una investigación artística sobre la ciudad a partir del libro homónimo de José María Izquierdo. Según explica Griñolo:

“La realización de este trabajo la he estructurado en 14 apartados relacionados con el libro, uno de ellos son las influencias de las exposiciones universales en la ciudad (1929 y 1992). Y ahí es donde entra el que un día me encontrase un archivo de video de un espectáculo que hoy se sigue haciendo en Parque Temático de la Cartuja¹² (el parque que se puso en 1993 en la Isla de la Cartuja al terminar Expo 92). El video era de una mujer que baila con un caballo con su jinete, ella abajo y él arriba. Es decir, un espectáculo de conquista de un hombre que corteja desde su caballo a una mujer que baila para él. Un espectáculo con un fuerte componente machista que poco a poco va creando imaginario urbano, de la misma forma que lo crean esas esculturas de prohombres a caballo que siguen siendo el centro de muchas plazas. En consecuencia busqué archivos similares y descubrí que el espectáculo está más extendido de lo que creía, en bodas, en ferias. Con estos archivos que he ido descargando de internet he creado “Sobre la Conquista”, que básicamente consiste en dar esos archivos de video a diferentes mujeres para entablar con ellas una charla con imágenes”¹³

Es un proyecto que está en construcción, en el sentido que poco a poco van surgiendo más colaboraciones, por ahora hay cuatro mujeres que ofrecieron su interpretación. Este proyecto engrosa en función de los testimonios de las mujeres que elaboran una respuesta ante las vídeos descargados de la red, que Isaías recopila, siempre de mujeres bailando en

¹⁰En Valencia hay otro Cid Campeador que es exactamente igual que el de Sevilla, junto con un tercero que está en Buenos Aires.

¹¹José María Izquierdo publicó en 1914 *Divagando por la ciudad de la Gracia*.

¹²El Parque Temático de la Cartuja ha tenido en las pasadas navidades unas 70.000 visitas.

¹³ Texto extraído de un mail que me envió Isaías Griñolo.

Sevilla. A través de los vídeos re-elaborados se ofrece una reflexión sobre la identidad tradicional festiva en Sevilla.

Curiosamente, encontré una película de Querido Antonio titulada *En menudo jari se metió mi Fary* (2001)¹⁴ de 16 minutos de duración. Esta obra fue premiada como finalista a la mejor “Película Internet más Innovadora” en Notodofilmfest en el 2001. En esta película la parodia especialmente se basa sobre la figura del Fary que hace el papel de “chuloputa”. Los protagonistas son actores conocidos como Maribel Verdú que encarna a la protagonista principal “La Reme” que es una prostituta. Y Jorge Roelas como el Doctor Marcial. No son personajes de carne y hueso, el recurso utilizado es recortar la cabeza de estos y ubicarla sobre un cuerpo dibujado para desarrollar un guión inventado. Se apropia de la identidad de estos personajes populares para crear una parodia.



El menudo jari se metió mi Fary de Querido Antonio (2001)

11. VCM *El Niñ@ Mediátic@* (2010-2012)

El Niñ@ Mediátic@ es un proyecto personal que tuvo su origen en el año 2010 y que todavía sigue activo. El tema central de la investigación es la desarrolla la identidad de un personaje a partir de *Exhibición de lo cotidiano en la cultura visual contemporánea* centrado en televisión e internet. Este trabajo consiste en el estudio de un personaje que está expuesto a los medios de comunicación y en la realización de diversas construcciones creativas acerca

¹⁴Querido Antonio, (2008, Marzo) *En menudo jari se metió mi Fary* (1/2) [vídeo]. Recuperado abril 26, 2012, desde <http://www.youtube.com/watch?v=YPDOfwL9/-vw>

de la múltiple identidad de este personaje que convive en la sociedad actual centrada en él espectáculo. El *Niñ@ Mediatic@* es aquel que nace, vive y muere expuesto a las cámaras.

El estudio del personaje *del Niñ@ Mediatic@* lo desarrollé en la asignatura *De la idea a la pantalla* del Máster en Producción Artística en la UPV, impartida por Sara Álvarez durante el año 2010. De dicho estudio establezco un patrón-guión que me sirve de modelo para desarrollar las diferentes etapas y roles del personaje a lo largo de su existencia.

Un personaje público está expuesto a las cámaras y a exhibir su intimidad por tanto, sufre la construcción del medio que le presenta y los espectadores que lo siguen o lo descartan. Esta es la esencia del niño mediático, expuesto a los medios. Como referentes me centro en los ya nombrados *reality shows* que son especialistas en desvelar y poner a la vista parte la vida de personas anónimas o famosas que participan en sus ediciones.

A continuación, voy a presentar las características más destacables del personaje. Seguidamente explicaré el guión elaborado que sirve de patrón para crear las múltiples identidades del “niñ@”. Posteriormente se detallan las diferentes construcciones realizadas sobre el personaje.

11.1. Estudio del personaje. Características principales.

El estudio de estas particularidades que tendría el *Niñ@ Mediatic@* se lleva a cabo analizando las diferentes imágenes mediáticas de algunos personajes famosos y la interpretación personal de cada una de ellas. De esas características destaco las que desde mi punto de vista son más importantes y que me ayudaron a realizar mis propias construcciones sobre cómo quería que fuese este personaje. Las características son las siguientes:

1. No importa si es chico o chica.
2. El hecho de nacer en TV convierte a este personaje en:
 - a. Una marca

- b. Un sello
 - c. Famoso
 - d. Falto de personalidad
 - e. Personaje público
 - f. Esclavo de los medios
3. Nace ante las cámaras. No tiene capacidad de decidir porque siendo un bebé, sin uso de razón, no puede decidir si quería compartir el momento en que sale del vientre de su mamá.
4. No tiene nombre concreto sino que va adquiriendo diferentes en función del momento en el que se encuentre. Es un personaje esclavo de los medios ya que su razón de ser está basada en la adquisición de fama y reconocimiento mediático.
5. Vive dos realidades por el hecho de ser un personaje público expuesto a las cámaras
- a. La *Realidad 1* es la denominada en este estudio como la "MEDÍATICA O PÚBLICA" es decir, aquella que sucede en un plató, en directo, grabada ante una cámara, expuesto a los medios de comunicación y en continua transformación. En esta parte, la identidad del personaje se construye por la técnica de la apropiación de material televisivo alojado en internet. Adquiriendo un abanico de personalidades que quedan en manos del espectador, que puede que las identifique con facilidad.
 - b. La Realidad 2 es la denominada "INTIMA" es decir, aquella que sucede sin cámaras, en su intimidad pura dentro de su casa, o en un espacio privado sin espectadores. La técnica empleada para desarrollar esta parte es por medio de metáforas visuales, en las que recorro a grabar material,

descargar y componer el resultado que busco. Con la técnica del collage.

Este concepto de realidades va a determinar la personalidad del personaje que vive en cada una de ellas. A continuación se detalla en profundidad estas dos etapas.

Realidad 1: MEDIÁTICA O PÚBLICA. Características y construcción de su vida ante de las cámaras.

En la realidad MEDIÁTICA o PUBLICA del personaje existe una construcción por parte de los medios y de la audiencia, por tanto es esa la que se utiliza por medio de la apropiación directa de estos espacios televisivos. El personaje desea ser protagonista, famoso y polifacético, esto repercute en que pueda también resultar esclavo por ser un producto de la TV y estar en el punto de mira. Por tanto, su estado puede que en ocasiones resulta ser transparente, retocado o artificial. Para inventar esta etapa del personaje se procede a construir metáforas sobre su estado físico y anímico que constituye su universo visual.

El concepto de transparencia que aplico en este vídeo viene inspirado tras la lectura *La sociedad transparente* de Vicente Verdú.

“[...] La modernidad se quiso iluminada pero la postmodernidad aspira a ser transparente. [...] El capitalismo de ficción, la visión alrededor se hace transparente en las carcasas de los ordenadores, en los edificios, los relojes, las blusas, los tirantes del sujetador. La materia palpable se reemplaza por el píxel, lo sólido por el plasma, lo pesado por lo liviano, el hormigón por el vidrio y la conexión por el wireless.[...] El tiempo de la subordinación del dinero metálico al electrónico, de la suplantación de la ideología por la ironía, de la utopía religiosa o política al por el parque temático, de la realidad por el *reality show* [...] Transparencia es ahora el término más invocado en los medios de comunicación, en los foros económicos, en los parlamentos o en los estudios médicos, en las tertulias y en los congresos. [...] Al todo es política” del

comienzo del capitalismo de consumo en los años sesenta sucede el “todo el público” en los principios del capitalismo de ficción¹⁵”

La construcción del personaje se hace a través de una silueta que le quita todo rasgo de personalidad al sujeto y funciona como una máscara que admite representar los diferentes roles que buscamos. La utilidad de la silueta es que sirve para contar qué le está pasando, cómo se siente, y cómo lo vemos cuando se aleja de su personalidad y de su intimidad. Cuando pierde su identidad pública, su rol mediático.

Algunos ejemplos de siluetas que propongo para este estudio son las que a continuación se detallan.



Mediatizado por la televisión.



Pixelado, intermitente, difuminado, etc



Payaso, mono de feria



Selva, expuesto a los peligros que hay en los platós.



Se siente triste y desconfía de su imagen mediática.

1. Mediatizado: El personaje está totalmente absorbido y sigue el guión de su vida que el programa le ha preparado para él o ella.
2. Pixelado: Es el estado que representa la televisión, en el que su identidad se ha perdido, difuminado, de tan expuesto que ha estado a los medios. Es un estado transitorio, al igual que el transparente.

¹⁵ Este texto, se extrae de la un ciclo de conferencias titulado Arte y parte en la sociedad del espectáculo que tuvo lugar en durante el curso 2004 en el Fórum Deusto del 2004 de la Universidad de Deusto (Bilbao). Vicente Verdú tituló su conferencia “La sociedad transparente” a fecha de 12 de Febrero de 2004.

3. Payaso: Representa cuando el personaje sobreactúa y se convierte en mono de feria, es decir, actúa meramente por conseguir audiencia.
4. Selva: Estar en un plató es como estar en la jungla. Los periodistas destripan al personaje para crear audiencia por medio del morbo sin importar como afecta esto a la su personalidad. Representa la fama que adquiere en los programas de prensa rosa donde sólo hablan de aspectos íntimos del personaje.
5. Oscuro: Representa el momento en que el personaje recuerda que su madre le expuesto a las cámaras. Representa un estado triste, deprimido, esclavo de los medios y reclama su intimidad.

Realidad 2: INTIMA. Características y Construcción de su vida fuera de las cámaras.

El personaje vive en esta etapa cuando se encuentra en intimidad y sin cámaras, cuando es capaz de abstraerse del mundo mediático en el que vive y meditar sobre esto. En esa situación el personaje se siente esclavo por el hecho de ser estar expuesto a los mecanismos de la televisión, que es capaz de hacer cualquier cosa por obtener audiencia. Su vida se ha convertido en un ciclo cerrado donde no siente que tiene ninguna libertad para decidir. Vive una tristeza pasajera ya que su vida está totalmente expuesta a una cámara y esa es su verdadera "realidad".



11.2. Guión hasta el momento

El nacimiento de *Waira Umpierrez* y la muerte de *Jady Goody* son un ejemplo ya que ambas lo hicieron en presencia de las cámaras televisivas. *Waira* protagonizó la campaña publicitaria *Flex* en el 2009 naciendo en directo y convirtiéndose esa imagen en el reclamo publicitario de los colchones. Por otra parte, *Jady Goody* se la ha definido como “la primera estrella mundial de la telerrealidad por sus diversas apariciones en la edición británica del programa *Gran Hermano*, durante el año 2002, en la edición para famosos de 2007 y en la edición india durante 2008. Pero fue después de detectarle un cáncer en la India cuando *Jady Goody* se hizo más famosa todavía, decidió regresar al Reino Unido, para vivir los últimos días como lo había hecho antes, expuesta a las cámaras. Convirtió su muerte en un espectáculo.

Estos dos acontecimientos son el origen de la idea del *Niñ@ Mediátic@*. La idea de niño mediático está pensada para representar a personas mediáticas que tendría tres etapas características de su vida en común.

- ⇒ 1ª ETAPA. Niñez. Presentación del personaje. Su infancia es pública y convertida en modélica debido a su popularidad. El papel de los padres como impulsores de su imagen mediática con el objetivo de convertirlo en marca televisiva. El niño no tiene capacidad de decisión propia.
- ⇒ 2ª ETAPA. Adolescencia. Desarrollo del personaje. En esta etapa el personaje sabe lo que quiere y decide aprovechar la fama apareciendo de forma continua en formatos televisivos destinados a talentos o a realizar cualquier otra actividad. Se reinventa constantemente para no perder interés y es capaz de hacer cualquier cosa por ser famoso.
- ⇒ 3ª ETAPA. Adulto. Extinción del personaje. Avanzada esta etapa el personaje entra en declive, porque deja de tener interés. Tiene una personalidad mediática alejada de su ser. Su multitud de facetas conocidas lo convierten en invisible y previsible

11.3. Identidades múltiples del *personaje*

En este apartado se muestran tres construcciones (pruebas) audiovisuales basadas en el guión de El *Niñ@ Mediático@* expuesto anteriormente. Tras una selección de personajes famosos encontrados en la revista *Cuore*, comienza el proceso de construcción del personaje. Se realizan diferentes secuencias que posteriormente se incluirán en la fase final del personaje. La técnica utilizada es Stop Motion y el resultado de superponer los recortes de revista es la invención del rostro y cuerpo del personaje. La imagen que vemos a continuación es el resultado del *Niñ@ Mediático@* después de la primera fase de descubrimiento del personaje.



Imágenes del *Niñ@ Mediático* (2011)

VCM WAIRA (2011)

Esta obra está inspirada en la idea de *Niñ@ Mediatic@* y hace referencia al nacimiento del personaje. La técnica utilizada es la remezcla audiovisual, a partir de dos códigos fuente audiovisuales (descargados del YouTube) que tratan el tema de un personaje expuesto a los medios.

- *El show de Truman (trailer)* (correccaminos18 para youtube.com/watch?v=IYqEpdTy0xE)
- *Flex Documental parto en casa* – (novenaplanta para youtube.com/watch?v=fjKjH33IKmE)

Waira, es el título del vídeo y mezcla estas dos fuentes audiovisuales para reflexionar sobre los paralelismo entre un caso extraído del cine como es el caso de Truman, y otro sacado de la televisión como es el anuncio publicitario de la campaña de Flex. Del diálogo de estas dos fuentes audiovisuales se extrae el sentido de la obra.



Trailer *Waira*-Silvia Santonja Blasco (2011). Duración. 1:54

Waira, me permite reflexionar, sobre las vidas mediáticas que proporcionan los grandes medios. La narrativa se crea a partir del diálogo entre el creador de Truman, la madre de *Waira*, la matrona, los espectadores de Truman que son los responsables de que su vida pública y la interpretación que el público hace de la construcción que yo he hecho. Esta obra se proyectó junto a las de los compañeros del curso de Remezcla audiovisual que se impartió Zemos 98, en el I+CAS en Sevilla, diciembre de 2011

Propuesta definitiva: VCM: NIÑ@ MEDIATIC@

Esta idea no se ha llevado a cabo, pero quiero en un futuro desarrollarla y grabarla con actores. El *Niñ@ Re-flex* es el *niñ@* que nace y muere en una cama Flex. El corto arranca con el parto en directo de una *Waira* para la campaña de colchones Flex y acaba con la muerte en directo del/a protagonista para otra campaña. Los productores del anuncio de Flex, contratan a *Waira* para la próxima campaña de Durabilidad del colchón y morir en la cama donde nació para demostrar que es la mejor cama del mundo. El lema de la campaña es “Durabilidad Asegurada”, y las últimas palabras de la protagonista serán: *morirás antes de que la cama se rompa*.

Esta es la última construcción que he hecho del personaje y se centra en la múltiple personalidad, es ahí donde empieza todo el proceso de trabajo. Seleccionar todos los personajes que puedan ser *niñ@ medi@tico* para empezar a definir todas sus facetas. Para ello empiezo a hacer zapping en la televisión y a buscar en youtube como si se tratase de un casting pero virtual.

El código fuente audiovisual que compone la identidad del personaje es el siguiente:

TITULO	DIRECCIÓN WEB
<i>Cutie Pattotie Video- Eden Wood</i>	BadBabyProductions para youtube.com/watch?v=Z0YjbbDhBNc
<i>El show de Truman (trailer)</i>	correccaminos18 para youtube.com/watch?v=IYqEpdTy0xE
<i>Flex Documental parto en casa</i>	novenaplanta para youtube.com/watch?v=fjKjH33IKmE
<i>Los frikis de operación triunfo 2009 España</i>	LATINSCORPDYLAN para youtube.com/watch?v=3MHBPCG4RRw

<i>Thriller (With Me</i>	BeenerKeeKee19952 para youtube.com/watch?v=r3UG HFitODk&feature=fvwrel
<i>Confesionario Ainhoa y Pepe</i>	1Reencuentro para youtube.com/watch?v=60c9ht0jkxk
<i>Jade Goody's funeral</i>	cliff19555 para youtube.com/watch?v=zaHNL1GMRWM
<i>La sociedad del espectáculo, Guy Debord</i>	naranjasdehiroshima para youtube.com/watch?v=IMjNrocrWys
<i>El culto al famoso 1 de 3: Fabrica de famosos</i>	RTVE, La noche temática 06 02 10 (stagevu.com/video/pylcnkbnsyxz)

Estos vídeos extraídos de You Tube, y originalmente de las emisiones televisivas, son los que componen y dan vida al personaje. Su personalidad toma presencia con los testimonios figurantes que a su vez cuestionan el papel de este personaje prefabricado por la televisión y ahora de nuevo por mí. Su personalidad está expuesta a los *mass media*, su vida se basa en el espectáculo y se caracteriza por las construcciones del personaje que está protagonizado por diferentes niñ@s mediatic@s reales populares o no, pero que han tenido presencia en los medios.

La mayoría de los personajes están extraídos de la telerrealidad para exponer el negocio que hay detrás de esta masiva participación ciudadana y la artificialidad en el contenido de este producto “real”. Para argumentar este tema recurro al documental ¹⁶*El culto al famoso*, en concreto *La fábrica de famosos (1 de 3)*, emitido el en RTVE, en la noche temática. Este largometraje documental trata la obsesión de la sociedad por alcanzar la fama y cómo los medios de comunicación crean personajes famosos. A través de una serie de

¹⁶El programa incluye los documentales *Fábrica de famosos*, *Paparazzi* y *El precio de la fama*. El documental titulado *Fábrica de Famosos*, una producción británica de 2009, de 97 minutos de duración, dirigida por *Chris Atkins* y producida por *S2S Productions* que trata la obsesión de la sociedad por alcanzar la fama y cómo los medios de comunicación pueden convertir a alguien en un personaje famoso. Este largometraje fue presentado en el pasado Festival de Cine de Londres con gran éxito recibiendo el aplauso de la crítica. Consultar: <http://www.rtve.es/rtve/20101126/culto-famoso-este-sabado-noche-tematica/376040.shtml>

montajes pretende mostrar cómo la dignidad, la verdad e incluso la ley son desechadas en busca de fama. Las agencias buscan sin descanso al niño que se pueda convertir en talento. También buscan posibles candidatos a celebridad entre la gente anónima. En la escuela de *Reality shows* de Nueva York se enseña a la gente qué hacer para salir en televisión. Participar en un *reality show*, acostarte con un famoso, o un acto heroico te puede ascender a la fama. Por otro lado la prensa sensacionalista británica publica rumores como información verdadera sin que nadie lo compruebe.

Después de visualizar los tres documentales, decido utilizar el primero porque argumenta con testimonios de expertos el tema que me ocupa y porque cuenta la historia de Ryan, que quiere ser famoso a toda costa. Decido incluirlo en el código fuente audiovisual para posteriormente trabajarlo conjuntamente. La elección de este vídeo, es sencilla, amplía la investigación que llevo a cabo desde que empecé a investigar a cerca del tema.

En este sentido, incluyo el vídeo la Sociedad del espectáculo de Guy Debord a este contexto, porque me interesa su definición y reflexión acerca del espectáculo. Según Guy Debord: “[...] el espectáculo, comprendido en su totalidad, es a la vez el resultado y el proyecto del mundo de producción existente. No es un suplemento al mundo real, su decoración añadida. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante [...]”.



“La société du spectacle” Guy Debord (1973).

Guy Debord (Francia, 1931), lideraba el movimiento situacionista que se

fundamenta en el deseo de revivir el potencial político en el arte y pensamiento. Así se apropia de ideas políticas y sociales para la creación de su obra videográfica. Una de sus obras principales es el fotomontaje de imágenes en movimiento. *La société du spectacle* (1973) basada en el libro del mismo que él escribió bajo el mismo título. El autor prohibió que se exhibiera en público la obra videográfica, pero después de su muerte un grupo de jóvenes activistas artistas americanos la recuperaron y mostraron al público. Estos artistas consideraban que manifestaba el espíritu situacionista y que era lo suficientemente interesante para ser vista. En su obra crítica a la sociedad del consumo que explota a partir del 68. Su obra se compone de collage de imágenes de la época en movimiento.

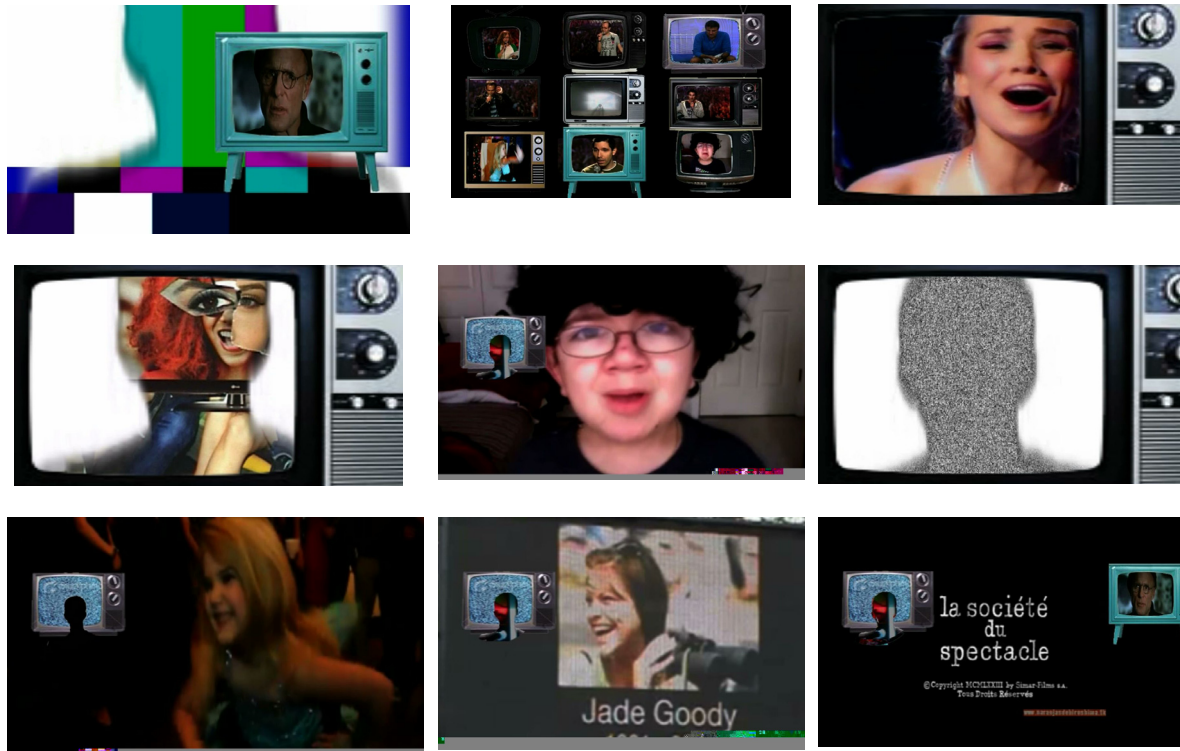
En este sentido esta obra se compone de fragmentos de la vida cotidiana que hablan de la sociedad del espectáculo, siguen el camino que persigo para la creación del Niñ@ Mediático@. En vídeo se estructura de tres partes:

En la primera parte,, se expone la técnica utilizada para desarrollar este vídeo. Se detalla el Artículo 32 de la Ley de Propiedad Intelectual según el Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril. “Es lícita la inclusión en una obra propia o fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización sólo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y nombre del autor de la obra utilizada”. En segundo lugar, se puntualiza el código fuente audiovisual utilizado, y la presentación del personaje.

En la segunda parte, se exhiben a modo de zapping todos los personajes que hemos seleccionado anteriormente, a la vez que la argumentación va presentando el problemática. El deseo por ser famoso y las facilidades que la telerrealidad da para hacer que ese sueño se cumpla.

En la tercera parte, conocemos al niño mediático (silueta) y nos habla sobre su identidad. En esta parte recurrimos a la construcción del personaje

por medio de las siluetas. Y nos explica porque no tiene cara ni personalidad.



El Niño Mediático (2012), **Silvia Santonja Blasco**, Duración. 7:34

Existe una parte de postproducción importante en este vídeo. Se recupera la parte de las metáforas visuales del personaje desarrolladas en el apartado 3.8.1. Para poder jugar entre esas dos realidades, la mediática y la íntima.

CONCLUSIONES

El largo proceso presentado en este proyecto me ha permitido experimentar y ampliar mis conceptos sobre el dispositivo videográfico, reflexionar sobre el origen y el estado actual del videoarte, ofreciéndome mayores posibilidades discursivas, técnicas y creativas.

El estudio de la espectacularización de la realidad en el arte, en televisión e internet que se ha llevado a cabo, ha supuesto descubrir que el denominador común del espectáculo de estos tres contenedores mediáticos, viene dado por el aumento considerable de “obras”, “testimonios” y “material diverso” respectivamente, que no oculta los sentimientos, pensamientos y muestra aspectos de la vida de sus autores que adquieren otra dimensión “mediática” en el momento de ser expuestos ante un posible público.

En este sentido, el interés del/la artista por apropiarse de diversos aspectos de sus vidas y plasmarlos en su obra se relaciona con la rotunda obsesión de los artistas por romper las barreras entre el arte y la vida surgida en las vanguardias artísticas del S.XX, se pueden observar en la obra de Gillian Wearing, Tracey Emin, Pipilotti Rist, Shirin Neshart, Nan Goldin, Vito Acconci entre otros. En cuanto al espectáculo en el arte, se destaca el espacio y el tiempo como los dos aspectos principales que el artista puede manipular a su antojo, para enfatizar la exhibición de sus pensamientos en la obra. A partir del siglo XX hasta la actualidad, por medio de la instalación, el espacio pasa a formar parte del significado de la obra y ofrecer tridimensionalidad al espectador.

Cuando aparece el vídeo, y se incorpora también en el espacio, es el tiempo el que juega un papel detonante en este efecto, porque le ofrece temporalidad a la obra. Cada espectador decide cuando abandonar la obra, en el caso de que el artista no haya establecido esas condiciones. Es un medio que permite contextualizar el momento presente y tecnológico con la clara finalidad de comprender las posibilidades que ofrece el medio para la creación

audiovisual. El tiempo real en la obra es conocido en arte como happening o performance y dota de espectacularidad a la acción, ya que el espectador está ante una situación in-situ mediada por el artista. Es por estas razones por las que se considera el vídeo y la instalación, la disciplina artística que mejor permite a los artistas expresarse y hacer un show de sus vidas, porque le consiente manejar el tiempo a su antojo y exponerse ante los espectadores mirándoles a los ojos. Algunas obras se han convertido en la telerrealidad de muchos artistas visuales, ya que el artista y su vivencia son la obra de arte.

La tendencia a la espectacularización de la realidad en televisión queda materializada en el *reality show*. La creación de polémica y la creación de situaciones extremas de vínculo afectivo con el espectador son el denominador común de gran parte de los programas de telerealidad que buscan altos índices de audiencia. En estos programas donde debería triunfar la realidad frente a la ficción, triunfa la mentira, el montaje, el retoque para aproximarse a una realidad, posiblemente ficcionada y justificada por los índices de audiencia.

El dispositivo videográfico se ha utilizado como medio para atacar la televisión, desde sus usos más diversificados. Internet se establece como un contenedor de información más amplio para la nueva creación videográfica. El vídeo permite releer el tiempo pasado, mezclarlo con el actual y virtual, siempre en continua transformación. La relación arte y televisión desvela el origen de algunas de las creaciones audiovisuales contemporáneas basadas en la remezcla y el apropiacionismo. La televisión tiene también visibilidad a través del medio digital. En el “imaginario afectivo internauta” se encuentra lo cotidiano. Los usuarios-productores lo registran todo en video, texto, sonido, imagen y alojan sus creaciones en portales específicos de la red: blogs, redes sociales, You Tube, etc.

Por otra parte, se considera que el videoarte está desde sus inicios en continua revisión, gracias a los avances tecnológicos y como consecuencia se manifiesta acorde a las necesidades expresivas contemporáneas. El estudio artístico del carácter híbrido del videoarte ha sido muy importante para entender el origen de la producción audiovisual actual basada en apropiación

de material artístico existente en los diferentes contenedores. El vídeo se ha combinado con todas las disciplinas artísticas contemporáneas (danza, música, pintura, instalación, etc.), el cine, la televisión e internet. Se ha engendrado y mimetizado con el entorno y ha dado visibilidad a las preocupaciones tanto individuales como colectivas, ofreciendo al espectador una experiencia en la que puede mirar al artista a la cara (performance), presenciar al espectáculo reelaborado (montaje audiovisual) o bien presenciar el escenario que el artista ha construido para la ocasión (video-instalación).

En sentido, esta investigación ha supuesto un aprendizaje tecnológico que me ha ofrecido la posibilidad de encontrar otros recursos creativos para plasmar mis inquietudes artísticas. La técnica de la apropiación videográfica originariamente se ha centrado en la utilización de material procedente de la televisión y del cine, de esta forma el trabajo del artista consistía en una reelaboración de dicho material. A diferencia de los collages que eran elaborados con materiales encontrados, documentación histórica y publicitaria, siendo estos recortados y pegados en busca de otros significados; el videoarte utiliza las fuentes de material grabado para crear obra nueva. Una de las posibilidades técnicas que he llevado a cabo para la re-elaboración del material encontrado en la red es “*cortar y pegar*”. Esta acción se ha generalizado con el uso del ordenador que me adentra en programas de retoque de imagen (Photoshop) y edición de vídeo (Final Cut, Premier, etc.). Existen herramientas que permiten borrar, eliminar, añadir, corregir, fusionar, mezclar, filtrar, cambiar imágenes y crear otras nuevas que mantienen fragmentos visuales preexistentes.

Adentrándose en el campo de Internet me he dado cuenta que ofrece la posibilidad de evolucionar técnicas que ya han sido utilizadas en videoarte. La accesibilidad que ofrece la web cam y el *streaming* permiten la exhibición, acción performativa o cualquier intervención que necesite ser registrada en tiempo real para ser emitida en directo en otro sitio y en muchos a la vez. Por tanto, introducir Internet como uno de los medios más influyentes en la producción audiovisual basada en la hibridación, permite darse cuenta de que es una fuente de materia prima y facilita la difusión instantánea de material que

tiene un valor añadido en las estrategias comunicacionales contemporáneas. Esta situación ha generado una red de conocimiento fuera de lo puramente institucional. El contenido que se cuelga en internet sirve de fuente de inspiración para la creación artística actual. Los creadores amateurs y profesional se han multiplicado con el desarrollo de la tecnología y la accesibilidad al medio. Es por estos motivos, que se intuye que en la actualidad el espectáculo de la realidad tiene una presencia considerable en internet.

A partir de estos caminos, se han definido conceptos que surgen de la cooperación en internet como cultura libre, *copyleft*, *creative commons*, *remezcla*, *código fuente audiovisual*, etc. que determinan el carácter particular de la obra y confeccionan las bases del trabajo final. También el uso de YouTube, no sólo como medio de difusión, sino como fuente de materia prima para la creación de video, aglomera todo tipo de contenidos accesibles al usuario-productor. En este tipo de canales (distribuidores audiovisuales) aparecen contenidos no sólo de carácter divulgativo sino también relacionado con el ámbito personal de los usuarios que favorecen el intercambio de archivos.

Gracias a las nuevas tecnologías y al concepto de la cultura libre, se ha potenciado esta reproducción masiva de contenidos. La reproductividad de las obras exime cualquier tipo de exclusividad y las acerca al dominio de lo accesible. Para cumplir este objetivo han proliferado aplicaciones de internet como "Share" en YouTube o páginas como Facebook o Vimeo que acentúan el continuo fluir de información accesible. La rapidez con la que se comparte la información y la creciente producción de contenido en internet, ha generado materia prima para la creación artística. Contenido que se adentra en las posibilidades creativas de los productores audiovisuales contemporáneos. Internet es una base de datos que contiene sonido, vídeo, imagen y texto al alcance del usuario-productor de nuevo contenido. La accesibilidad a esta red intertextual es la que da acceso a la distribución diversificada y marca el devenir de una producción audiovisual contemporánea basada en la "espectacularización de lo cotidiano".

En este recorrido, en el que se ha revisado el dispositivo videográfico y observado los diferentes modos de representación que reflexionen sobre la exhibición de la identidad en el arte, en televisión e internet; se sitúa mi obra personal que ha pasado por diferentes etapas. Se destaca la influencia del videoclip, el video como espejo, las performance autobiográfica, hasta llegar a la última etapa que se caracteriza por el *collage*, la apropiación, el *found footage*, *ready made*, *remix*, *copy and paste*, remezcla, etc. En definitiva, se han explorado las técnicas que me han facilitado hacer una la relectura del material seleccionado. Considero que este procedimiento es propio de la sociedad contemporánea en la que vivimos, inmersa en la era comunicacional de internet y habituada a compartir información y completarla con su aportación personal.

Así pues, a partir de los VCM se ha permitido trabajar con material de videoarte hecho por diferentes artistas que son claves en la historia del videoarte para poder reflexionar sobre sus facetas históricas y actuales de este medio. Los VCM me dan acceso al medio televisivo a través de internet y descargar testimonio extraídos de los *reality shows* para reflexionar sobre la identidad mediatizada que exhibe sin tapujos la intimidad de los participantes. Las herramientas digitales permiten cortar, pegar editar un vídeo y modificar la creación apropiacionista. Estas técnicas permiten igualmente trabajar por capas. En la actualidad, los términos “copiar”, “compartir”, “remezclar”, “mash up” o “remix” forman la creación videográfica. Por tanto, los *social media* y la espectacularización de lo cotidiano en la cultura visual contemporánea, han producido un tejido sociológico increíble de información en la red, donde el material producido por las redes sociales, convive con el material televisivo almacenado y se suman al material histórico-artístico que se ha digitalizado y que permanece accesible al productor-usuario-creador de la era digital.

BILIOGRAFÍA

Libros

AA.VV., *Código fuente: remezcla. Una narración colectiva a partir de los Encuentros Regreso al futuro*, Hapaxmedia S.L., Asociación Cultural comenzamos empezamos, Instituto Andaluz de la Juventud y Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), Sevilla, 2006, Sevilla, 2006.

AA.VV., *Nuevos Realismos: 1957-1962. Estrategias del objeto, entre readymade y espectáculo*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid 2010.

AA.VV., *¿Desea guardar los cambios?.* Centro Cultural España, Córdoba, 2009.

AA.VV., *100 Videoartistas*, Exit Publicaciones, Madrid, 2010.

Artero Mut M. Lidon, *Despliegue Narrativo de la Imagen. Diarios Abiertos* [Tesis], UPV, Valencia, ,2003.

Baigorri, L., *Vídeo: Primera Etapa, El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*, Brumaria nº 4, Madrid, 2004.

Bourdieu, P., *Sobre la television*, Anagrama, Barcelona, 1998 (2º ed.)

Douglas, C., *Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas de arte y la identidad*, Akal, Madrid ,2005.

Ferguson, R., *Confess all on video. Don't Worry, you will be in Disguise, Intrigued? Call Gillian*, Phaidon, Londres, 1999.

Foster H., *El retorno de lo real, la vanguardia a finales de siglo*, Akal, Madrid, 2001.

HILL, Ch., (ed.), *REWIND: Video Art and Alternative Media in the United States, 1968-1980*, Video Data Bank, The Art Institute of Chicago, Chicago, 1996

Kristeva, J., *Semiótica I, Fundamentos*, Madrid, 1978.

Lech, I., *La imagen encapsulada. El videoarte como espiral*, Autor SRL, Madrid, 2009.

Llorens, V., *Fundamentos tecnológicos de vídeo y televisión*, Paidós Papeles de Comunicación 13, Barcelona, 1995

Martínez, A., *De Andy a Cindy Sherman. Arte del Siglo XX*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2000.

Martin, S., *Videoarte*, Taschen, Barcelona, 2006.

Pérez Ornia, José Ramón. (ed.) *El arte del vídeo. Introducción a la historia del vídeo experimental*. Ediciones Serval y RTVE, Madrid, 1991.

Prada, J. M., *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*, Editorial Fundamentos, Madrid (2001

Robinson, J.; Berecz, A.; Buchlo, B; Butterfield-Rosen, E.; Feldman, H., *Nuevos Realismos: 1957-1962. Estrategias del objeto, entre readymade y espectáculo*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2010

Rodríguez, L., *Videografía y arte: Indagaciones sobre la imagen en movimiento*, Publicacions de la Universitat Jaume I, Castelló de la plana, 2011.

Rush M., *New Media in Late 20th-Century Art (Nuevas expresiones artística finales del siglo XX)*, Destino Thames and Hodson, Londres, 2002

Vilar. S., *Histories de Paraula Plástica*, UPV, 2007

Catálogos

AA.VV., *TV/ARTS/TV. La televisión tomada por los artistas. Proyecto expositivo comisariado por Valentina Valetini*, La Fábrica y Arts Santa Mónica, Barcelona 2010.

Birnbaum, D., *Talking Black to the Media*, en Podesta, P. (ed.). *Resolution. A Critique of Video Art*. Los Angeles Contemporary Exhibitions, Los Angeles, 1986.

Goldin, N., *I'll Be your Mirror*. Ed. Whitney Museum of American Art, Nueva York, 1996.

Revistas

Prada J. M., *¿Capitalismo de los afectos?*, Revista Semestral de libros de arte y cultura visual: Éxit Book, núm. 15, Madrid, 2011.

Ribera, A., *Broadcast Yourself*, Revista ARTECONTEXTO arte cultural nuevos medios, núm. 29, Madrid 2011.

Zapatero, C. M^ªD., *Telerrealidad y aprendizaje social*, Revista icono14, n^º9, Junio 2007.

Documentos en línea

Art Icono *Gillian Wearing* [en línea]. <http://phomul.canalblog.com/archives/wearing__gillian/index.html> [Consultado: marzo 2012]

Daniels, Dieter. *Television-Art or anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s*. [en línea]

MediaKunstnetz. <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/massmedia/>[Consultado: 27 abril 2012].

Gentle, E. *Woman wakes up to find intruder in her bed*. [en línea] 48 news, Julio 2010, <<http://www.waff.com/Global/story.asp?S=12883477>>[Consultado: abril 2012]

Hesse Monica, *Facebook's easy virtue*, [en línea] The Washington Post, Julio 2009, <<http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2009/07/01/AR2009070103936.html>>[Consultado: 27 abril 2012].

Lawrence L., *A Guide to Open Content Licenses*, [en línea], Piet Zwart Institutie, Rotterdam, 2004. http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/liang/open_content_guide/ [Consultado: 27 abril 2012].

M. Grueso, E., *¡Copiad, malditos!*, [en línea], rtve, <<http://www.rtve.es/television/documentales/copiad-malditos/>>[Consultado: 27 abril 2012].

Prada, Juan Martín *Sampling-Collage* [en línea]. Exit 35 Cortar & Pegar. Septiembre 2009. < <http://www.exitmedia.net/prueba/esp/articulo.php?id=283>> [Consultado: 27 abril 2012].

Schanabel, J., *I wanted to share Tracey's story with everyone I met*, [en línea] The Independent. Agosto 2008. <<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/julian-schnabel-i-wanted-to-share-traceys-story-with-everyone-i-met-882452.html>>.[Consultado: 27 abril 2012].

Telecinco, *La caja: ¿videoarte, desahogo, homeopatía?*, [en línea] Enero, 2009 <http://www.telecinco.es/masdetelecinco/CajavideoartedesahogoHomeopatía_0_893310669.htm> [consultado: mayo 2012]

Unesco.org, *Patrimonio, mueble y museos* [en línea]. Marzo 2011

<http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=35032&URL_DO=DO_TOPI C&URL_SECTION=201.html> [Consultado: 27 abril 2012].

VV. *La Televisión no lo filma. Libro en pdf*. [en línea] Edición de la Asociación Cultural comenzemos empezemos, Hapaxmedia.net, Universidad Internacional de Andalucía e Instituto Andaluz de la Juventud. Sevilla, .Septiembre de 2006 <http://www.zemos98.org/festivales/zemos988/pack/libro_LTVNLF.pdf>.[Consultado: 27 abril 2012].

Apm (Alguna Pregunta más?)- Televisió Catalana: <http://www.tv3.cat/apm>

Bookcamping: <http://bookcamping.cc/>

Cuatro, 21 días: <http://www.cuatro.com/21-dias>

Colaborabora: <http://www.colaborabora.org/>

Fundación Robo: <http://www.fundacionrobo.org/>

Gregory Brother:<http://www.thegregorybrothers.com/>

Museo Reina Sofía, Madrid: <http://www.museoreinasofia.es/redes/nueva-institucionalidad/pasadas/right-thing.html>

MagazineRadical Software <http://www.radicalsoftware.org/e/index.html>

Medialab-Prado en Madrid: <http://www.cccb.org/lab/es>

Platonig, Barcelona: <http://www.youcoop.org/>

Página oficial La Ex: <http://whois--x.net/>

Querido Antonio: <http://www.queridoantonio.com>

Traficantes de sueños: <http://traficantes.net/>

Wikipedia la enciclopedia libre: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

Zemos 98, Sevilla: <http://www.zemos98.org/>

Videos en You Tube

Antena 3, *El diario – ‘Me siento estupenda’ (Mayo 2009)* [vídeo] Recuperado abril 2012, des de <http://www.youtube.com/watch?v=CLuUnAgQpDw&feature=relatedt>.

AxlRapis, *Bed Intruder-Intruso en el Cuarto Subtitulado* (2010 Noviembre) [vídeo] Recuperado abril 2012, des de <http://www.youtube.com/watch?v=EN96fMjeUpw&feature=BFa&list=PL1CBA D9E6B1B138>.

El jueves, *El hundimiento de 'el Hundimiento' según la eXgae* (abril, 2010) [vídeo]. Recuperado abril 2012, des de http://www.dailymotion.com/video/xd30d5_el-hundimiento-de-el-hundimiento-se_fun

Guy McMusker, *Seppukoo – This is the end* (2011, Mayo) [vídeo]. Recuperado 26 abril, desde <http://vimeo.com/19366834>.

Notodofilmfest, *El fin del mundo, de Alberto González Vázquez*, (2010, Febrero) [vídeo] Recuperado 26 abril, desde <http://www.youtube.com/watch?v=6pGbMJ rXvLo&feature=related>

Ontiveros, R., *Pagafantas Reload* (2011, diciembre) [vídeo] Recuperado abril 2012, des de <http://www.youtube.com/watch?v=eyQC35mdTGs>.

Querido Antonio, *Circo* (2011, septiembre) [vídeo] Recuperado 26 abril, desde http://www.youtube.com/watch?v=pe8jbNdX_Ww&feature=BFa&list=UUfk9SZu m-AyP5PmhpWVwUPw&lf=plcp

Querido Antonio, *Monseñor Martínez Camino en rueda de prensa* (2011, septiembre) [vídeo] Recuperado 26 abril, desde <http://www.youtube.com/watch?v=V5IRS-Uwvno>.

Querido Antonio, *Telediario, el musical* (2011, noviembre) [vídeo] Recuperado 26 abril 2011, des de <http://www.youtube.com/watch?v=0NvMvfRh0JY&list=UUfk9SZum-AyP5PmhpWVwUPw&index=3&feature=plcp>

Querido Antonio, *Un día con Amenabar* (2008, Febrero) [vídeo]. Recuperado 26 abril, desde <http://www.youtube.com/watch>

Descarga vídeos

Extensión Firefox: Download Helper - <http://bit.ly/eK284F>

Por web: <http://bit.ly/iaHCPb>

Conversión vídeos

Avidemux: <http://avidemux.sourceforge.net/>

HandBrake: <http://handbrake.fr/>

MPEG Streamclip: <http://www.squared5.com/>

VirtualDub (Windows): <http://www.virtualdub.org/>

Edición de vídeo

Adobe Premiere CS5

Final Cut (Mac)

I Movie (Mac)

Lightworks (Windows): <http://www.lightworksbeta.com/>

OpenShot Video (Linux): <http://www.openshotvideo.com/>

Capturas de pantalla

Alternativet: <http://alternativeto.net/>

CamStudio (Windows): <http://camstudio.org/>

Greenshot (Windows): <http://getgreenshot.org/>

Jing: <http://www.techsmith.com/jing/free/>

ScreenFlow (Mac): <http://bit.ly/dRFcrX>